

DU PAIN, DES JEUX, DES MÉDIAS ET DE L'OBSCÈNE

À propos de *Rollerball*

« La condition première de la pacification, c'est de développer et d'utiliser toutes les ressources disponibles pour satisfaire d'une façon générale les besoins vitaux – les intérêts particuliers ne peuvent qu'empêcher la société d'atteindre ce but. Le changement qualitatif se fera donc à condition que le tout s'organise contre les intérêts particuliers et une société libre et rationnelle ne peut surgir que sur cette base. »

Herbert Marcuse

« Traduire, c'est trahir », dit le vieil adage. La sortie en salles du *Rollerball* de John Mc Tiernan, en mars 2002, en vérifie l'éternelle validité. Peu de points communs en effet entre l'œuvre de Norman Jewison¹, tournée en 1975 à partir d'une nouvelle de William Harrison, et son *remake*. Là où Jewison mettait en scène une parabole aporétique appuyée sur un discours idéologique très imprégné de la bipolarisation du monde entre Est et Ouest, Mc Tiernan propose une sorte de jeu vidéo sur pellicule où la violence gratuite le dispute à un didactisme ridicule intimant avec lourdeur l'impérieux choix du Bien. Ainsi la pâle copie fait-elle ressortir les qualités de l'œuvre initiale, qui recèle plus d'intérêt qu'il n'y paraît. Voilà donc l'occasion d'une relecture.

La piste, le monde

Le rollerball, ce sport de combat imaginaire qui sert d'argument au film

du même nom, se définit comme l'affrontement de deux équipes en partie motorisées autour d'une arène circulaire. Ici, le stade est plus que l'image du monde, il est le monde. À aucun moment en effet nous n'aurons d'autre représentation géographique clairement déterminée de l'univers dans lequel l'action prend place ; les scènes y sont comme déterritorialisées. La rotondité de la piste équivaut à celle de la terre. Symbolique assez habile pour figurer par anticipation le côté obscur du village global. Jewison propose en effet, rien que dans cette représentation de l'espace, un contrepoint saisissant à l'utopie naissante de l'économie mondialisée : en 1975, la lassitude éprouvée après des années de guerre froide conduit à ériger en modèle l'image d'un monde unifié, lointainement mais fautive-ment hérité de l'universalisme européen², sur les bases de moyens de communication raccourcissant les distances au point de mettre à bas les

blocs politiques, les différences ethniques et les spécificités culturelles. L'alliance du marché et de la communication allait permettre de créer un ciment commun qui réduirait la possibilité de conflits mettant en péril l'intégrité de la planète. En ce milieu des années 70, les crises nucléaires se multiplient ; l'autodestruction du monde devient une hypothèse crédible à laquelle il convient d'opposer une idéologie unifiée de la ressemblance et de l'unité entre des hommes qu'il faut à tout coup rapprocher. Puisque l'ordre politique avait créé le trouble, les tensions, la guerre, il convenait de dépasser le politique par le règne de l'économie et de la communication. Le marché s'imposait alors comme un nouveau modèle idéologique univoque : avec son règne viendrait la fin des conflits internationaux, puisque chacun adopterait les mêmes règles de vie, les mêmes habitudes, abandonnant les particularismes fauteurs de

1. Norman Jewison, réalisateur canadien, a tourné des films comme *Justice pour tous* (1979) ou *Hurricane Carter* (1999), mais il est surtout connu pour *L'Affaire Thomas Crown* (1968) avec Faye Danaway et Steve Mc Queen. Quant à John Mc Tiernan, il est l'auteur entre autres d'*À la poursuite d'octobre rouge* avec Sean Connery (1990) et du *Troisième guerrier* avec Antonio Banderas (2000). Avant de tourner *Rollerball 2002*, il avait déjà réadapté un film de Norman Jewison en tournant *Thomas Crown* en 1999.

2. Né au XVIII^e siècle, l'universalisme européen était un concept éminemment politique qui, reposant sur l'universalité des valeurs et des droits humains, n'avait rien à voir avec l'utopie moderne du village global appuyée sur la globalisation économique et les moyens de communication.



quelque chose du monde tel qu'il sera.

Energy, une « world company » au service du bien commun

L'idée de « société » montre de fécondes ambiguïtés. Système d'organisation de la vie entre les hommes, elle est aussi synonyme d'entreprise marchande. Dans le monde de *Rollerball*, les problèmes matériels sont définitivement résolus. La société Energy, dont l'état-major est situé au Texas, est filiale d'une *corporation* possédant l'ensemble des activités industrielles nécessaires à la vie humaine. Ce faisant, les deux sens du mot ne peuvent plus être distingués. Energy et son réseau sont en mesure de « fournir » à l'ensemble des êtres humains tout ce dont ils ont besoin sur les plans du transport, de l'agro-alimentaire, de la communication et de l'électricité. Ainsi le territoire public a définitivement disparu, et tous les droits sont gérés par cette seule et même société sortie victorieuse d'une grande guerre économique à laquelle le film fait allusion sans en révéler davantage. L'organisation sociale et politique a laissé place à la technostructure économique. Les cartels de la *corporation* ont des noms de ministères.

À la tête d'Energy, Bartholomew (campé par John Houseman) sponsorise l'équipe de *Rollerball* de Houston et a en face de lui des administrateurs qui représentent une force supérieure à la sienne. Une scène du film, où Bartholomew discute en visioconférence avec lesdits administrateurs, résume assez complètement l'idéologie du futur village global célébrant les noces de l'économie et de la communication. Ses interlocuteurs, dont la couleur de peau offre un bon florilège des ethnies de la planète, prennent leurs décisions en pressant un bouton, sans autre forme de commentaire, « on a global basis, for the common good » (« sur un principe

troubles au profit d'une société pacifiée où le marché pourvoierait à l'essentiel. Au monde bipolarisé succéderait l'ordre unitaire. Fin de la dialectique.

La grande force du film de Jewison est de mettre en cause cette idéologie émergente au moment même de sa naissance, c'est-à-dire sans les apports du recul historique. Si les vingt-sept années qui nous séparent du premier *Rollerball* nous font apparaître cette œuvre comme le produit de son époque, force est de constater que, bien avant *No Logo* et la dénonciation

par Naomi Klein³ d'une victoire universelle de l'ordre économique sur toute autre organisation possible de la société, Norman Jewison eut l'audace de mettre en question, de l'intérieur (c'est-à-dire des États-Unis, où cette nouvelle idéologie prend corps), la *corporate society*, ce modèle d'un espace public entièrement domestiqué et colonisé par des intérêts privés⁴. Revoir *Rollerball* aujourd'hui, c'est constater que les anticipations, pour exagérées et parfois fantaisistes qu'elles soient, touchent parfois juste et disent effectivement

3. Naomi Klein, *No Logo*, Paris, Leméac-Actes Sud, juin 2001.

4. De ce point de vue, la société Energy fait diablement penser à Enron, l'ex-n°1 mondial du courtage en énergie. Il faut se souvenir que la société Enron avait son siège à Houston et qu'elle était la fierté de la population locale. Au faite de sa gloire, en Juin 2000, on apprenait que Jeff Skilling, ex-Directeur Général aujourd'hui au cœur de la tourmente, venait de signer un chèque de 700 millions de francs pour que le futur stade de base-ball de Houston soit baptisé *Enron Field*.

global, pour le bien de tous »), et agissent à distance par téléviseur interposé. Le monde est devenu une sorte d'entente cordiale ; les dirigeants se répartissent aux quatre coins du globe, arc-boutés sur le seul ciment de leurs intérêts communs. Une fois les frontières tombées, les identités nationales effacées, les seules entités encore valides demeurent les villes : l'équipe de Houston, sponsorisée par la puissante société Energy, inventeur et promoteur du jeu, affronte aussi bien Madrid que Tokyo ou New-York. Puisque le politique n'existe plus, les cités, qui n'ont plus rien des *polis* antiques mais ne se définissent que sous les traits d'agréats de population, demeurent les derniers points d'ancrage de l'identité géographique.

Une idéologie du sport

Les dirigeants d'Energy sont aussi les instigateurs d'un jeu dont la vocation sportive est dépassée par une instrumentalisation idéologique clairement pointée par le film de Norman Jewison. Le rollerball, où les morts font partie du décor, se situe entre le hockey⁵, le football américain et les sports mécaniques. Ce mélange explosif de *Stanley Cup*, de *World Cup* et de *Super Bowl* met aux prises une dizaine de joueurs dotée d'un équipement léger qui contraste avec la puissance potentielle des coups : pointes en acier au bout des poings et motos susceptibles de renverser l'adversaire.

La présence de l'ultraviolence dans les stades d'un monde pacifié constitue un paradoxe qui n'est qu'apparent. La parabole emprunte ici l'un des motifs récurrents de l'antiquité



gréco-romaine, la catharsis⁶. C'est précisément en déchaînant au stade les plus bas instincts de l'homme que l'on s'assure de leur absence sur le terrain, bien réel, de la vie quotidienne. Plus le spectacle sportif offrira de sang, moins la société en fera couler. Pour identifier cette dimension idéologique du sport, un regard sur le décor s'impose encore : si le film est tourné à Munich⁷, dans un stadium circulaire, c'est bien pour figurer une sorte de *circus maximus*, référence directe aux jeux du cirque et du stade, mais aussi aux jeux olympiques. L'esprit de ces derniers, rappelons-le, émanait d'un calcul politique : ils furent inventés alors que les différentes provinces de la Grèce s'entre-déchiraient, et dans le but explicite de réduire, par la représentation symbolique que constitue l'affrontement sportif, l'expression de la violence guerrière et de la folie meurtrière. Ainsi peut-on considérer à juste titre que le film de Jewison met en scène la dimension pacificatrice du sport institutionnalisé en étudiant comment,

bien avant les dérives que nous connaissons aujourd'hui, celle-ci a partie liée avec une économie consumériste. La relative opulence du monde de *Rollerball* concourt au même but que le jeu qui lui sert d'adjuvant : installer le bien commun dans la paix civile et militaire. Dès lors, la violence est détournée, canalisée ; la foule hurlante, derrière les grilles qui séparent la piste des gradins, se déchaîne comme celle que nous avons vue, un soir de 1986, au stade du Heysel. Le stade, domaine toléré de non-droit où peut s'exprimer sans garde-fous la face obscure de l'ordre consumériste une fois passées les limites de l'enceinte sportive. Le spectacle du sport n'est donc qu'un opium, un somnifère, un « jeu stupide », au service de l'aliénation passive, de la manipulation forcée et de la domination des foules. À cet égard, le choix de la musique du film, *La Belle au bois dormant* de Tchaïkovsky, montre une double ironie de la part du réalisateur : on joue à la fois sur le

5. Dont les Jeux olympiques d'hiver à Salt Lake City en 2002 sont venus nous remettre en mémoire la prodigieuse violence intrinsèque. D'une certaine manière, on ne peut que constater ici encore la justesse de l'anticipation : si le rollerball n'existe pas dans les faits, il convient de rappeler l'évolution de certains sports vers l'expression de la violence, mais aussi l'apparition de nouveaux sports comme l'*extreme fighting*, dont certaines chaînes câblées américaines font leurs choux gras, et qui n'ont rien à envier aux délices du rollerball.

6. Il y a lieu de justifier ici l'emploi d'un même terme dans trois contextes évidemment différents. La catharsis est un processus de déplacement, symbolique ou géographique, qui peut s'incarner différemment selon le cadre dans lequel il intervient. Dans la tragédie grecque, on représente les conflits humains sur scène, dans la fiction de l'œuvre, de façon à en « purifier » les spectateurs. Dans les jeux olympiques, on remplace le combat guerrier par un combat sportif de manière à contrôler en la déviant l'expression des affects. Enfin, au cirque romain, la violence ne fait pas l'objet d'une représentation symbolique, le combat ayant réellement lieu sur le sable de l'arène : les jeux ont alors pour seule vertu de mettre en scène un dévouement qui circonscrit la violence populaire au cadre du stade. Il faut donc garder à l'esprit que le même processus donne lieu à diverses actualisations.

7. En l'occurrence, la référence est multiple. Ce n'est sans doute qu'un fait du hasard, mais il est tout de même troublant de constater que Jewison vient tourner son film dans le pays qui abrita les fameux jeux olympiques nazis en 1936. Aurait-il voulu souligner par ce détail l'instrumentalisation idéologique du sport, il ne s'y serait pas pris autrement.

décalage (image de violence extrême sur fond de musique classique⁸) et la coïncidence (dans les faits, le jeu « endort » effectivement l'esprit critique des masses).

C'est sur cet arrière-plan que le scénario de *Rollerball* prend tout son relief. Car le stade a son héros, Jonathan E. (James Caan), le leader de l'équipe de Houston. Son amour du jeu le porte toujours plus loin et chaque match est pour lui l'occasion de démontrer sa supériorité sur ses adversaires. Partout à travers le monde, il personnifie l'essence même du rollerball, sa férocité. « What a brutal game last night ! » s'exclame un admirateur en guise de remerciement. « Oh ! thank you » répond l'intéressé. Rien n'est plus fort, plus grand que l'admirable brutalité du rollerball dont Jonathan s'avère tout à la fois le symbole et l'instrument. L'excellence individuelle de Jonathan E. commence à contrecarrer la raison d'être du jeu : montrer la « futilité de l'effort individuel », garante de la paix civile. Le rollerball oppose des équipes dont pas une tête ne doit s'extraire sous peine d'enfreindre gravement l'idéologie intransgressable du destin collectif. Mais ici, le pouvoir de Bartholomew et de ses comparses est comme pris à son propre piège : on ne peut pas dans le même temps museler l'individu et favoriser l'expansion des médias jusqu'à l'omniprésence. Car la télévision va faire sortir la personnalité de Jonathan du cercle qui l'enserme, démultiplier sa puissance en autant d'images qu'il y a d'écrans. Et voilà que le héros devient super-héros, que sa stature commence à dépasser les limites du stade, et par là même du raisonnable : Jonathan E. déplace les foules et investit le champ de la société. Bartholomew n'ignore pourtant pas que, dans un monde médiatique, rien ne peut être opposé à la notoriété et à la starification télévisuelle ; rien n'est plus précieux et sérieux qu'un résultat sportif. Un sportif glorifié devenant la personne la plus puissante de la société, il convient

d'évincer ce nouveau danger venu des jeux.

Ce que le stade permet, la société l'interdit : l'individu est l'éternel fauteur de troubles car sa visibilité produit quelques solides péchés capitaux : la propriété, l'envie, la jalousie, la valeur de soi, le désir de se mesurer à autrui et, pour tout dire, la discorde. Ce que montre habilement la parabole, c'est qu'une société de masses, dont l'ultime but est d'annihiler tout esprit critique et toute différence, est une société sûre d'où l'individu est proscrit. L'évincement de Jonathan E. apparaît alors comme la condition de la sécurité aussi certainement que l'individu comme valeur est toujours la promesse de conflits à venir. Dans le monde de *Rollerball*, l'émancipation est mère de tous les vices. Au nom du bien commun, Jonathan doit partir ; la concorde du village global est à ce prix.

Divine comedy

Bien évidemment, l'individu va faire montre de son pouvoir de nuisance et introduire un grain de sable dans cette machine à éradiquer toute forme de débat contradictoire, à aseptiser la réalité humaine dans une forme de léthargie généralisée. Plus l'inquiétude grandit chez les dirigeants du monde de voir un homme s'approprier l'admiration des masses, plus Jonathan démontre à chaque match sa maîtrise du jeu et l'engouement qu'elle suscite. Devant le refus forcené de Jonathan, Bartholomew se verra forcé de prendre des dispositions visant à l'éliminer du terrain en modifiant, à chaque nouvelle rencontre, les règles du jeu ; tout d'abord en autorisant tous les coups, ensuite en abolissant la possibilité de remplacer les joueurs, ce qui équivaut à déclarer victorieuse l'équipe des derniers survivants. Mais rien n'y fait : chaque tour de piste vient contredire la démonstration permanente de la supériorité du collectif sur l'individu, du « nous » sur le « je ». La meilleure arme de Jonathan E. sera



alors l'élimination patiente et déterminée de ses adversaires : à la fin du dernier jeu, il demeurera seul en piste, marquant le dernier point dans un champ de cadavres.

Mais le dernier plan du film ne célèbre en rien une victoire. Norman Jewison laisse le spectateur K.O., comme les dernières minutes du match laisseront muette la foule assoiffée de sang. Il pèse en effet un lourd silence sur la piste avant que ne reprennent les clameurs. Jonathan E. ne se bat que pour lui-même et ne revendique rien à l'issue de sa victoire ; cette dernière tient seulement dans le défi personnel remporté mais n'est en rien porteuse, pour la collectivité hurlante, des promesses d'un nouveau lendemain. Jewison tourne le dos aux idéologies du progrès collectif et préfère laisser l'individu à sa solitude. Espérer changer le monde serait dérisoire tant la société de *Rollerball* est installée dans le consensus et le sommeil du confort moyen. Il y a là comme une sorte d'enfer doré dont Jewison montre bien qu'on ne peut pas revenir.

Précisément, cet univers est proprement infernal dans la mesure où l'on ne saurait en envisager la sortie. Dans le stade, la dorure s'effrite et montre les hommes tels qu'ils sont. Le cercle, le stade, sont des structures fermées, carcérales, qui continuent d'insérer

8. On notera qu'en cela Norman Jewison n'invente rien : il ne fait que reprendre un effet initié par Stanley Kubrick en 1971 dans *Orange mécanique*, une œuvre qui n'est d'ailleurs pas sans rapport avec *Rollerball* et où les scènes de torture et de meurtre se déroulent sur fond d'*Hymne à la joie*.

l'individu, même victorieux, dans leurs grilles. Et si l'équipe de Houston arbore des maillots orange aux couleurs d'Energy, c'est sans doute pour donner à cet enfer toute sa portée mythique. Rappelons que par tradition l'orangé a partie liée avec la luxure et, plus généralement, avec le besoin de jouissance et d'expansion qui pousse l'homme à ne pas contrôler ses impulsions⁹. Attribut du Dieu Typhon, il symbolise dans toutes les mythologies les tendances animales de l'homme, la perversion, la concupiscence et leurs conséquences : intempérance, débauche, violence, égoïsme... Orange, couleur des enfers.

Dans cet univers, c'est la bête qui parle, le cri qui règne, et le corps semble l'avoir définitivement emporté sur la pensée. De la planète *Rollerball*, les intellectuels ont disparu, et dans cette ambiance futuriste sans livres, le papier et sa trace particulière ne sont plus utilisés, la mémoire humaine étant concentrée sous une forme d'ordinateur liquide, un fluide nommé « Zéro » dont le seul défaut apparent est d'avoir laissé échapper le XIII^e siècle dont par conséquent le souvenir est perdu. La mémoire du monde de *Rollerball* est sélective et a omis le siècle de Dante. L'allusion est assez transparente : oublier le XIII^e siècle, c'est oublier *La Divine Comédie*, c'est oublier cette représentation des enfers en cercles concentriques qui, à mieux y regarder, ressemblent évidemment à la piste du rollerball. Cette connotation donne une épaisseur mythique supplémentaire au film de Jewison : la référence à l'enfer a disparu du monde tout simplement parce que ce monde EST l'enfer.

Mais Jonathan E. se soucie comme d'une guigne de Dante et du XIII^e siècle, qui ne font de toute façon pas partie de sa culture. S'il est venu consulter « Zéro », c'est moins pour en savoir un peu plus sur le passé du monde que pour tenter de comprendre comment les décisions se prennent et de répondre à la question de l'invisibilité du pouvoir. Il interrogera le gardien de « Zéro », étrange pythie dégingandée, sur cette omerta, mais en vain. La pythie a des trous de mémoire qui s'appellent censure. Etrange scène où ni le héros ni conséquemment le spectateur n'apprendront quoi que ce soit sur le pourquoi de ce confort oppressif du monde. Aporie totale.

Le héros ne se voit donc revêtu d'aucune dimension sotériologique, puisque précisément il n'y a plus rien à sauver. *Rollerball* apparaît ainsi comme un film très sombre qui figure un point de non-retour plus qu'il ne célèbre un possible réveil. Jonathan est le chevalier roulant, le sel de la terre, le premier dans son sport et le dernier à résister sur la piste, qui s'oppose à une force anonyme qui s'impose à tous, « pour le bien de chacun ». Certes, l'individu échappe à la subordination qu'on lui impose, mais pour combien de temps ? Norman Jewison laisse la question en suspens dans une fin très ouverte. Il s'interdit toute mise en scène héroïque : Jonathan E. se fige en un plan fixe, seul sur la piste. En rien la victoire finale de Jonathan ne prédit une révolution. La parabole est là pour donner à penser, non pour imposer avec didactisme une lecture univoque. Elle se veut simplement visionnaire, construisant le récit sur la projection de ce à quoi aboutirait, si

l'on n'y prenait garde, une société de gestion des besoins individuels par de grands monopoles internationalistes, mâtinée tout à la fois de capitalisme et de communisme¹⁰. Le pouvoir dans *Rollerball* est un étrange mélange d'Etat-providence et de libéralisme tous deux poussés à l'extrême. En pleine guerre froide, Jewison opère le tour de force de renvoyer dos à dos les deux systèmes en représentant conjointement, au sein du même récit, leurs impasses conjuguées. Du communisme il garde l'omniprésence soucieuse du bien commun et l'égalitarisme forcené ; du capitalisme il montre l'obsession de la sécurité et le consumérisme acharné. On peut penser qu'en tournant *Rollerball* il choisit en tout cas d'interroger le matérialisme que les deux idéologies ont en commun. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : la satisfaction des besoins matériels ou affectifs (les femmes qui se succèdent dans l'appartement de Jonathan) est aux mains de la compagnie. Si l'homme est plus que la somme de ses besoins terrestres, plus qu'un corps, plus qu'un visage dans une tribune comble, la société lui demande instamment de l'oublier.

L'obsène ou le défolement des affects

Vingt-sept ans plus tard, le *remake* de *Rollerball* aurait pu être l'occasion d'un bilan sur les plans tirés sur la comète par Norman Jewison. À sa manière et dans sa nullité, la version de John Mc Tiernan s'acquitte involontairement de cette tâche. Précisément, les différents écarts entre les deux versions en disent assez long sur la société contemporaine. *Rollerball*

9. On rejoindrait ici, dans cette image des tendances animales de l'homme, la pensée d'Herbert Marcuse citée en exergue du présent article. En effet, ce philosophe de l'École de Francfort, dont l'originalité fut de marier marxisme et psychanalyse, développe dans deux ouvrages majeurs, *Eros et civilisation* (1955) et *L'Homme unidimensionnel* (1964) l'idée que la civilisation commence quand l'objectif du ça (la satisfaction intégrale des besoins, des plaisirs) est abandonné par le surmoi (produit de l'éducation, de la société). Marcuse est convaincu du caractère surrépressif de la société de consommation qui oblige l'homme à travailler au-delà de la satisfaction de ses besoins vitaux en créant des besoins artificiels qui l'aliènent. Pour lui l'homme passe l'essentiel de son existence à produire des gadgets inutiles qui le détournent des problèmes essentiels et de la pensée individuelle qui disparaît, victime de l'endoctrinement des médias. Si la société de consommation n'exerce pas de brutalité sur l'homme mais l'aliène dans le rôle d'objet, si l'homme a perdu sa liberté dans la production et la consommation de biens inutiles, alors Marcuse prescrit la satisfaction des besoins vitaux, minimaux, et l'abandon corollaire des besoins secondaires issus des intérêts individuels de chacun. Ainsi pour Marcuse la répression des instincts est indissociable de la civilisation. Le dialogue entre cette pensée et la situation de la société décrite dans *Rollerball* est donc intéressant en ce que Norman Jewison dissocie dans son film d'un côté la sphère de la vie quotidienne, où les cartels pouvoient au bien commun et aux besoins vitaux, de l'autre l'arène du stade comme terrain d'expression du ça, c'est-à-dire de tous les instincts primaires de l'être humain.

10. À cet égard, la date du film n'est pas sans intérêt, car elle permet de comprendre la défiance envers les deux modèles politiques. D'un côté l'omnipotence d'un Leonid Brejnev pour qui la menace du goulag s'institutionnalise comme méthode de gouvernement ; de l'autre le scandale du Watergate (1974) qui, éclatant un an avant le tournage de *Rollerball*, ouvre une crise morale terrible aux États-Unis et jette le doute sur un système porté par le républicain Richard Nixon et jusque-là confiant en son devenir.



2002 s'avère le pur produit d'une civilisation de l'*entertainment* requérant de toute œuvre cinématographique la jouissance du corps dans et par la violence : le plaisir éprouvé à regarder le film, totalement compulsif, se rapproche de l'exultation physique chère à l'adolescent prépubère. Or, ce schéma de communication de l'image au corps, caractéristique de ce type de cinéma, a pour corollaire direct la simplification radicale des messages intellectuels : le travail de Norman Jewison, reposant sur la construction de discours et d'un univers symboliques, suggérerait par métaphore, par déplacements successifs, un diagnostic acerbe sur le monde futur ainsi anticipé. Dans la version récente de Mc Tiernan, non seulement il ne reste rien de cet art de la suggestion, mais le contenu même des interrogations idéologiques de l'œuvre initiale est détourné vers son contraire, jusqu'à faire du film et du « contrat de plaisir » qu'il scelle avec le spectateur une illustration assez complète des affects primaires mis en scène par Jewison en 1975. Les phénomènes d'identification y sont poussés jusqu'à la caricature, dans une fin célébrant l'alliance des masses et des héros à l'occasion d'une contestation pseudo-révolutionnaire grand-guignolesque. On aboutirait ainsi à un étrange paradoxe en voyant dans le film de Mc Tiernan précisément ce que Jewison dénonçait.

Car on peut se demander si aujourd'hui un certain type de cinéma ne remplit pas les fonctions du rollerball en revendiquant au premier degré un

pur mouvement de défolement du corps, autorisant ainsi la libération décomplexée des instincts. Comme si ce cinéma devenait à sa manière un sport, par le truchement d'un genre : le film d'action, qui banalise dans un esprit de surenchère l'expression obscène, gratuite, de la violence. Quand cette expression acquiert la puissance de feu d'une industrie à succès, quand elle investit les mass-medias, se pose alors la question légitime d'une instrumentalisation de l'ignoble. L'écart entre le premier et le second *Rollerball* permet précisément de mesurer notre accoutumance à l'extrême violence et de nous demander à qui profite le crime. Du pain, des jeux, des médias et de l'obsène : une recette infaillible pour assurer la pérennité du paradis de la consommation et l'absence de mise en cause du système idéologique installé.

Or, dans le monde bien réel de 2002, il y a lieu, plus que jamais, de s'interroger sur une société qui allie sans y réfléchir l'appétit extrême de sécurité et la complaisance tout aussi extrême envers la violence canalisée mais industrialisée des images. Au consensuel village global il faut ses jeux de guerre. Après vingt-sept ans qui ont vu s'imposer un occident pacifié dans et par le confort consumériste, *Rollerball 2002* est un symptôme (parmi d'autres) d'un nouvel opium. Si traduire, c'est trahir, ici la trahison vire au contresens.

**Ghislain DESLANDES
et Jocelyn MAIXENT**