

Zeitschrift: Films : revue suisse de cinéma
Herausgeber: Mediafilm
Band: - (2002)
Heft: 2

Rubrik: DVD

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Petits manuels de survie signés Carpenter et Fukasaku

Auteurs respectifs de «Ghosts of Mars» et «Battle Royale», John Carpenter et Kenji Fukasaku signent deux œuvres d'une brutalité implacable. Deux visions radicales d'un monde au bord du chaos, où la survie est le seul enjeu.

Par Rafael Wolf

Sortis simultanément dans les salles françaises en novembre dernier, «Ghosts of Mars» et «Battle Royale» n'ont aucun espoir de caresser l'ombre d'un écran romand. Deux solutions restent envisageables: quitter le pays ou obtenir les DVD déjà disponibles des deux objets bannis. Les détracteurs de la vidéo pourront toujours hurler à l'évidence qu'un film doit être vu en salle. Encore faut-il en avoir la possibilité.

L'ironie veut que «Ghosts of Mars» et «Battle Royale», en marge de la logique politico-culturelle dominante, ne traitent que

Jeu cruel et cynique chez Fukasaku, siège guerrier chez Carpenter, la survie reste ici synonyme de sursis.

d'un sujet fondamental: la survie. Chez l'Américain John Carpenter, qui continue à triturer les entrailles de son pays, comme chez le Japonais Kenji Fukasaku, vétéran du cinéma de genre nippon, on assiste ainsi à la lutte acharnée – et donc forcément violente – entre l'humain et l'inhumain.

Les jeux sont faits

Ancrés dans des genres marqués par une forte tradition politique (la science-fiction pour «Ghosts of Mars», l'anticipation pour «Battle Royale»), Carpenter et Fukasaku exposent d'emblée les bases nouvelles de leur monde futuriste. Dans le premier, les humains colonisateurs (l'action se passe sur Mars en 2025) vivent dans une société matriarcale. Dans le second, le Japon contemporain a instauré une loi (intitulée Battle Royale) dans le but de rétablir l'autorité des adultes menacée par une jeunesse indisciplinée. A partir de ces hypothèses, les deux cinéastes élaborent de véritables jeux de

massacre et assument un cinéma brut, primaire et agressif (justifiant l'omniprésence d'une musique hard rock¹ chez Carpenter) bien trop rare de nos jours.

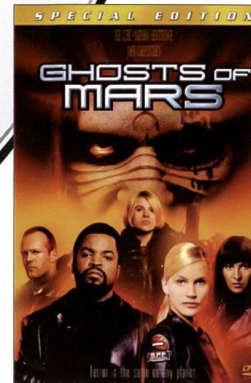
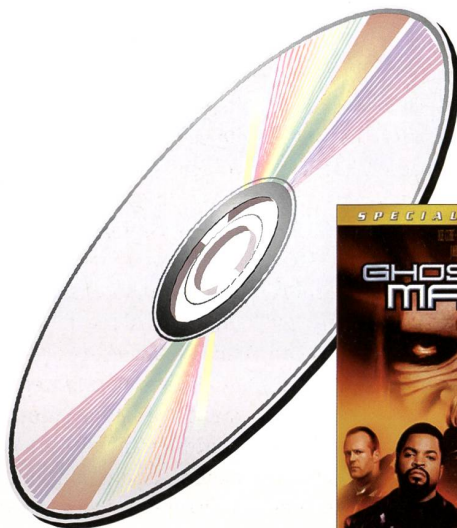
Dans «Ghosts of Mars», on assistera donc à l'attaque d'un groupe de policiers par une horde de colons sous l'emprise d'esprits martiens cherchant à détruire tous les envahisseurs de leur planète. Croisement entre «Rio Bravo» et «La horde sauvage» («The Wild Bunch»), le film n'a même plus besoin de dissimuler son origine. La ville minière dans laquelle se déroule le récit renvoie à un décor de western alors que l'entité rouge, symbolisant les esprits, et le look tribal des possédés rappellent une réminiscence vengeresse du peuple indien. Quant à «Battle Royale», qui convoque autant l'émission télévisée «Survivor» que «Sa majesté des mouches», la loi martiale donnant son titre au film permet de choisir au hasard une classe d'adolescents et de l'exiler de force sur une île perdue. Là, les

élèves, dont le cou est menacé par un collier piégé, ont trois jours pour s'entretuer. Un seul survivant peut être admis.

Rien ne va plus

Jeu cruel et cynique chez Fukasaku, siège guerrier chez Carpenter, la survie reste ici synonyme de sursis. Les deux jeunes amants rescapés de «Battle Royale» finissent par s'en tirer parce qu'ils refusent de se plier aux règles du jeu, mais se retrouvent réduits à vivre dans la marginalité et à porter une arme, même s'ils rechignent à s'en servir. Obnubilé par la compétitivité malade et l'obéissance, le Japon moderne n'admet qu'une loi: celle du plus fort. Le futur est déjà là.

De son côté, «Ghosts of Mars» renvoie une belle «flic» blonde (étonnante Natasha Henstridge) et un truand black (Ice Cube en John Wayne négatif), seuls survivants de la bataille initiale, à un combat qui semble perdu d'avance en regard de la taille du nuage rouge qui s'approche de la principale cité humaine



de Mars. Achevant son film avant cet assaut final, Carpenter suit les deux héros qui marchent vers une mort probable et acceptent, avec une nonchalance rigolarde, l'absurdité de leur condition d'éternels combattants. Que «Ghosts of Mars» et «Battle Royale» s'achèvent tous deux sur l'image d'un couple n'a rien de hasardeux. Pour Fukasaku comme pour Carpenter, la seule possibilité de survie passe par l'alliance. ■

«Ghosts of Mars» de John Carpenter. Version originale anglaise, sous-titres français. DVD Zone 1. Distribution: Columbia Tristar.

«Battle Royale» de Kenji Fukasaku. Version originale japonaise, sous-titres anglais. DVD Zone 3. Distribution: Universe Laser & Video.

Disponibles, à notre connaissance, chez: Le Paradoxe Perdu, 3, place Grenus, Genève. 022 732 59 61. Le Karloff, 11, rue Etraz, Lausanne, 021 351 12 51, 021 351 02 75.

1. Bande originale de John Carpenter, interprétée par le groupe Anthrax (disponible chez Varèse Sarabande).

