

Avec *Seven*, Fincher a entièrement remodelé le paysage du thriller : tous les films de *serial killer* de la décennie suivante en seront marqués. L'univers du film, paranoïaque et violent, épouse les contours d'une société déliquescence.

Schéma étendu à toute la ville dans *The Game* (à gauche et au centre), où Michael Douglas se trouve pris dans les méandres d'un jeu de société grandeur nature. C'est l'inverse dans *Fight Club* (à droite) : prisonnier de son propre esprit, le Narrateur devient schizophrène.



Les policiers, hagards, suivent la piste, jouent le jeu soigneusement organisé par l'assassin ; comme l'alien, ils traquent l'appât jusqu'à tomber dans la gueule du loup. Fincher s'amuse à placer ses deux protagonistes, David Mills et William Somerset, sur les rails tout tracés de la solution – et à faire croire au spectateur, par la même occasion, que ce sont les «bons» qui mènent la partie.

*Seven* a si bien marqué les esprits qu'il a remodelé entièrement le paysage du *thriller* cinématographique. La décennie suivante a accueilli, avec plus ou moins de succès, toute une batterie de longs-métrages bâclés dont les *serial killers*, les intrigues, les mises en scène macabres et les styles visuels s'inspiraient de l'œuvre phare de Fincher. Une fierté pour le jeune réalisateur ? Plutôt un signe des temps : si le modèle a été tant de fois copié, c'est que l'univers très sombre et réaliste de son metteur en scène s'intègre parfaitement à une société en déroute, prise dans le tourbillon de la décadence consumériste. Autrement dit, l'esthétique de Fincher reproduit l'état du monde actuel et correspond aux attentes morbides des spectateurs. C'est que la mort n'a jamais été si présente ; c'est que la ville, comme la métropole labyrinthique du film, n'a jamais semblé si propice à la perte des corps ; c'est que la confiance envers les autorités et leurs capacités à écrouer les criminels n'a jamais été si faible (on retrouvera ce thème dans *Zodiac*). Le dénouement de *Seven* rentre précisément dans cette logique : en un éclair, David Mills se métamorphose définitivement en pion dans l'immense jeu de société créé par John Doe, ne laissant derrière lui qu'une lourde vague de colère – le sentiment le plus humain qui soit.

Chez Fincher, l'existence des protagonistes est corrompue par un élément extérieur provoquant le chaos. Souvent, cet élément prend la forme insidieuse de l'obsession – insidieuse parce qu'impalpable, impalpable. Comme la créature qui grandit dans le ventre de Ripley, l'obsession est un mal qui ronge de l'intérieur jusqu'à imposer. Sept péchés capitaux, sept sentiments humains, tous les immeubles de la scène d'ouverture qui portent le numéro sept, le paquet du dénouement qui doit être livré à sept heures du soir... La multiplication du chiffre obsessionnel se déroule en une spirale qui mène les personnages droit vers l'enfer (de Dante). L'affrontement entre le corps et l'esprit tient une place essentielle

au cœur de ce dispositif. Dans *Seven*, si l'esprit (William Somerset, inspecteur intelligent et cultivé) peut combattre le mal personnifié par John Doe en inhibant ses propres sentiments, le corps (David Mills, inspecteur impulsif et désordonné), lui, n'en a pas le pouvoir, et ne peut empêcher la dissociation de ses actes et de sa volonté. C'est pourquoi Mills finit par assassiner John Doe, malgré les réticences de son partenaire – parce le corporel agit aux dépens du spirituel. Nourrit par son obsession, dévoré par elle, l'homme n'a d'autre choix que l'autodestruction.

Avant d'appuyer sur la gâchette, Mills aperçoit une dernière fois le visage de sa femme décédée. Fincher introduit ici une image subliminale – la première de sa carrière – que nous percevons brièvement, comme un flash. Un dernier sursaut de bonheur, avant que la mort et la culpabilité n'engloutissent la lumière.

## LE GRAND JEU D'ÉCHECS DE L'EXISTENCE

Le déploiement du jeu devient effectif dans *The Game*, son film suivant/2, produit par le biais de sa société Propaganda Films. Comme dans *Seven*, l'espace ludique prend les dimensions de la ville entière mais, ici, la participation au divertissement est universelle – potentiellement tout le monde joue. Les possibilités sont donc infinies. Nicholas Van Orton, riche financier dépossédé de son âme à mesure qu'il a gonflé son paquet de *stock options*, est encouragé par son frère Conrad à s'inscrire auprès d'une firme appelée Consumer Recreation Service (CRS), société de divertissements à grande échelle. Créée uniquement dans le but de piéger Nicholas, cette entreprise écran n'a pas peur des moyens : le dépouiller de tous ses biens pour mieux lui révéler sa propre condition d'humain. Simulacre de l'existence toute entière : la vie n'est qu'un jeu dans lequel il n'existe pas de seconde chance, juste des «Game Over». Dans cette réalité trompeuse, les dimensions ouvertes de la ville laissent planer une fausse sensation de liberté ; le temps d'une séquence du film, les règles du jeu poursuivent Nicholas jusqu'au Mexique. L'importance de l'espace géographique n'a ici d'égal que l'étroitesse des choix possibles.

«Dieu ne joue pas aux dés» affirmait Einstein. Effectivement : l'homme seul joue aux dés, lui seul tire les ficelles. *The Game* plonge

Nicholas au cœur d'un gigantesque parcours fléché en forme de labyrinthe, où se succèdent énigmes à résoudre, personnages mystérieux et paranoïa macabre. Un clown étalé au milieu de la route, devant la propriété Van Orton, marque le départ du jeu ; le présentateur télé arrête brusquement de déclamer les actualités pour en énoncer les règles, de la manière la plus surréaliste qui soit ; il faut suivre une jolie femme aux noms multiples pour la suite des événements, comme le lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles*. Fincher fait de Van Orton une caricature de lobbyiste égocentrique afin de mieux le confronter aux affres du dépouillement – sans possessions, l'homme n'a plus qu'à plonger en lui-même. L'ascétisme est l'inverse du consumérisme. La transformation de la société en simulacre ludique est le reflet de la métamorphose de Nicholas en mannequin compulsif ; pour s'extraire du système, il lui faut intégrer le cheminement du *Cogito* de Descartes et éliminer tout ce qui n'est pas certain autour de lui – jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une base absolue sur laquelle reconstruire son être. Cette base, c'est le traumatisme induit par le suicide du père Van Orton et l'obsession de réussite qui en découle pour Nicholas. Le moyen de se reconstruire, c'est la reproduction du motif nodal : la mort. Lors du *climax* du film, Nicholas, après avoir tiré sur son frère, se jette du haut d'un immeuble. Mort, il pourra ainsi mieux renaître.

La plus belle idée du film est contenue dans la forme d'une croix, celle qui réceptionne le corps de Nicholas au terme de sa chute. Une croix rouge tracée sur un gigantesque matelas gonflable, précisément placée sur le trajet du suicidé, dans un instantané surréaliste qui a beaucoup troublé le public. L'audace du pied de nez n'est pas sans rappeler un certain De Palma (qui s'autorisera encore plus extrême dans *Femme fatale* quelques années plus tard), et le message est explicite : la révélation finale du jeu (le *twist*) est elle-même un simulacre. Toute l'existence est ainsi emmêlée dans cette spirale ludique.

## LE SIMULACRE DE LA POSSESSION

Fincher fait du monde entier un espace de jeu ; il va en ainsi également du cinéma, lui qui s'amuse à émailler sa mise en scène d'idées esthétiques novatrices et surprenantes, des idées qui

tendent parfois vers l'expérimentation et l'abstraction au cœur d'un cinéma voué au grand public – c'est le principe même de son cinéma : que son message transgressif soit entendu du plus grand nombre. La façon dont Tyler Durden, improbable héros de *Fight Club*, insère dans les pellicules des films pour enfants les images furtives de sexes masculins en est une parfaite métaphore. Fincher lui-même en dispose quelques-unes au creux de *Fight Club*, faisant subrepticement apparaître Tyler Durden au détour d'une rue sombre ou dans le bureau du Narrateur. Ces brefs photogrammes subliminaux sont autant d'indices de la condition évanescence du personnage de Tyler, projection mentale du Narrateur qui finit par le phagocyter totalement – et cannibaliser le monde entier par la même occasion, la dernière image du film montrant la destruction effective des immeubles de crédit qui renvoie la société au chaos financier.

Le labyrinthe, toujours – mais pire encore que le huis clos salissant de *Alien 3* et les espaces urbains désespérés de *Seven* et *The Game*. *Fight Club*, adapté d'un roman coup de poing de l'ancien mécanicien et infirmier (entre autres) Chuck Palahniuk, fait du système marchand la clôture d'une gigantesque prison libérale/3. Ici, le Narrateur, bien que libéré des chaînes consuméristes qui le rongeaient (et l'empêchaient de dormir), reste prisonnier de son esprit schizophrène puis du projet Chaos qu'il a lui-même initié. Son dédoublement de personnalité découle de la schizophrénie imposée par le système médiatique qui, à grands coups de catalogues Ikea, convainc le consommateur de la nécessité des objets les plus superflus. Quant au «fight club», la distribution de coups de poing est une réponse analogique à un monde devenu numérique, virtuel : seule la douleur permet de différencier le vrai du faux. Les affrontements à mains nues ramènent l'homme à son humanité primaire, essentielle, débarrassée de tous les oripeaux illusoire d'une modernité décadente (argent, travail, possessions). Même la guerre est devenue trop propre. L'étalage du sang rend ici le monde plus palpable que le ne font les images abstraites d'un bombardement sur Bagdad pendant la guerre du Golfe. Le film, au-delà de toute morale (donc nietzschéen), fait paradoxalement du désœuvrement absolu des êtres humains un motif de réjouissance et de reconstruction morale. Mais Fincher n'est pas un anarchiste. Son but est d'abord

Chez Fincher, les relations entre les personnages sont toujours troubles : ami imaginaire et maîtresse névrotique pour le Narrateur de *Fight Club* (à gauche et au centre) ; ambiance familiale éclatée pour Meg Altman et sa fille Sarah dans *Panic Room* (à droite).



esthétique, et sa maîtrise des différents régimes de l'image sert entièrement sa démonstration artistique. Ce n'est pas par hasard que le cinéaste nous emmène dans les coulisses d'une cabine de projection, lieu par excellence où l'on peut à foison modifier le sens de ce qui est projeté sur l'écran ; *Fight Club* est la salle de projection du monde moderne, ses personnages sont les projectionnistes d'un film simulacre dans lequel de brèves fulgurances subliminales, tirées du réel, interpellent le spectateur sans pour autant modifier fondamentalement sa perception. On ne pourra pas dire que Fincher ne nous aura pas prévenus.

### LA MISE EN SCÈNE COMME PURE ABSTRACTION

À ce stade de sa carrière, fier de succès surtout critiques dont la presse retient l'audace et le jusqu'au-boutisme, David Fincher a définitivement installé son style dans les consciences. Ses films précédents sont des expériences narratives complètes : point culminant d'une saga de Science-Fiction avec *Alien 3*, révision du mythe du *serial killer* avec *Seven*, embrouillamini ludique et jeu de pistes dans *The Game*, brûlot anarchiste et antilibéral avec *Fight Club*. Son film suivant, sur un scénario d'une efficacité redoutable signé David Koepp, lui donne l'occasion de produire une pure expérimentation formaliste : *Panic Room*, sans doute son œuvre la plus mal accueillie avec *The Game*, est un formidable concentré de suspense où Fincher, suivant à la lettre les codes du *thriller* en huis clos, donne ce qu'il a de plus ostentatoire en termes de mise en scène. L'appartement dans lequel emménagent Meg Altman et sa fille Sarah, un quadruplex en plein Manhattan, devient, sous l'œil expert du réalisateur, un véritable nid narratif – ascenseur, chambres, téléphone portable, escaliers : tous les éléments classiques de la décoration d'intérieur se métamorphosent en dangers potentiels.

Fincher travaille à la corruption des codes urbains naturels : le foyer familial, habituellement havre de paix, peut en un clin d'œil changer ses locataires en prisonniers. D'abord parce que la vision classique de la famille est ici brisée, Meg étant séparée de son riche mari ; ensuite parce que l'appartement, du dernier chic, possède ce que le promoteur immobilier appelle une

«chambre de panique» (*panic room*) dotée de parois en acier et d'un système de surveillance indépendant, et que cette pièce de secours servira de cellule ; enfin, parce que la nuit où Meg et sa fille emménagent est aussi celle que choisissent trois cambrioleurs pour venir y dénicher un gros magot, et peu importe que deux innocents y aient élu domicile. Dès lors, tout se déroule du crépuscule à l'aurore, sans temps mort.

Bien qu'écrit et produit avant les événements du 11 Septembre 2001, *Panic Room* se fait l'écho d'un problème qui a toujours obsédé les Américains, d'une façon plus extrême encore depuis les attentats : la question de la sécurité et de la surveillance. La multiplication des «chambres de panique» en découle. Dans ces chambres, des écrans de télésurveillance permettent d'observer chaque recoin de la maison, d'avoir l'œil sur tous les détails ; Meg s'en sert pour traquer les faits et gestes de ses visiteurs impromptus, et eux pour communiquer avec elle. En découvrant cette pièce qu'elle ne connaissait pas, lors de la visite avec le promoteur, Meg avoue ne pas beaucoup en aimer le principe ; forcée de s'en servir pour survivre, elle s'adapte à une technologie inconnue. «*Face your fears*» indique discrètement un écran publicitaire pendant le générique – le message s'adresse à Meg et sa fille, osez affronter vos peurs, osez prendre à bras les corps les épreuves de la vie.

À nouveau rempli de vie, devenant lui-même organique, l'appartement semble respirer. La caméra, libre comme l'air, se déplace à travers les différents niveaux, passant aisément de la chambre de Meg – le réveil indique une heure du matin passée – au living du rez-de-chaussée, où l'on découvre le premier cambrioleur qui tente de pénétrer par la porte d'entrée, puis par celle de derrière, puis par l'étage. Fantomatique et animé d'une volonté propre, l'objectif traverse les barreaux de l'escalier et l'anse d'une cafetière. Ici la caméra se présente comme un personnage à part entière, par lequel Burnham se sent épié ; un personnage virtuose et sans limites, projection de l'omniscience du spectateur. Tout le travail de Fincher consiste à utiliser les éléments visuels pour serrer la gorge de son public, la mise en scène devenant ici une fin en soi, et non plus un moyen émotif ; lors d'une séquence mémorable, filmée entièrement au ralenti, Meg s'extraie quelques secondes de la «panic room» pour récupérer son téléphone

## UN PACTE DE STYLE

Formaliste de génie, Fincher ne néglige aucun pan de son œuvre et chaque détail fait l'objet d'une attention particulière du réalisateur, comme en témoignent ses génériques d'introduction et, par extension, ses bandes-annonces. De la photographie aux mouvements de caméra, de la piste sonore aux décalages narratifs, Fincher sème les indices d'une double lecture qui introduit son goût pour le jeu psychologique et la manipulation du signifié par ses signifiants.

En rupture avec l'approche *esthétisante* de bon nombre de réalisateurs qui abordent un art du générique vide de sens, David Fincher raconte une histoire dans l'histoire et amorce le basculement d'une réalité à une autre. Avec celle de la souffrance, *Seven* est sans doute la référence la plus marquante en matière d'introduction. Elle scotche une génération de spectateurs (et de vidéastes-*copycats*) avec l'épluchage, page après page, d'un esprit en proie aux plus vives tortures. Les mains de John Doe dévoilent son intimité la plus violente, mise en images suivant un montage brut, chaotique mais parfaitement contrôlé, en référence à l'art du réalisateur (voire la découpe chirurgicale d'une pellicule). Au rythme d'une bande son effrénée, les plans s'enchaînent, spasmodiques et faussement aléatoires. Les surimpressions se multiplient par effets de grattage, de brûlures de pellicule, de *flashes crus* et d'images subliminales. Entre maniaquerie du détail et monstruosité visuelle (photos de trépanations, difformités physiques), les typographies manuscrites égrènent mots-clés (*D-35*, chiffres 7) et casting avec une instabilité dont le contraste avec la sûreté des gestes est saisissant. Les plans parcellaires ultra resserrés plongent le spectateur au plus près de l'œuvre de Doe, à travers son âme et sa chair, mais le maintiennent éloigné de son identité à la ville. De cette distorsion sensitive et visuelle, Fincher joue sans cesse pour nous ouvrir à sa dimension d'auteur, inventive et dérangement.

Jonglant avec les décalages, Fincher introduit chacun de ses films avec un art du contraste qui repose sur les principes de rupture et de contradiction, visuelles et sonores. Dans le cas d'*Alien 3*, l'ouverture se fait sous la forme d'un accouchement muet, fruit d'une intimité violée par l'Étranger. Baignées par un chant glacial et funèbre, les images muettes traduisent la gestation d'un monde stérile dans une symphonie de violence qui ne dit pas son nom. Avec son jeu de teintes froides, ses plans elliptiques et son lettrage métallique, Fincher campe la désespérance d'une course douloureusement perdue d'avance, d'une humanité qui ne parvient plus à se perpétuer et ce, malgré la technologie (d'avenir) dont elle dispose. Plus classique (en apparence), la bande-annonce de *The Game* semble suivre la chronologie du film : de la solitude d'un Michael Douglas misanthrope à sa participation au jeu, le spectateur voit cependant les pièces d'un puzzle extrêmement dense se mettre en place, suivant un *maelström* obsédant qui nous noie d'images pour mieux nous perdre. Jouant moins du brouillage des pistes que de



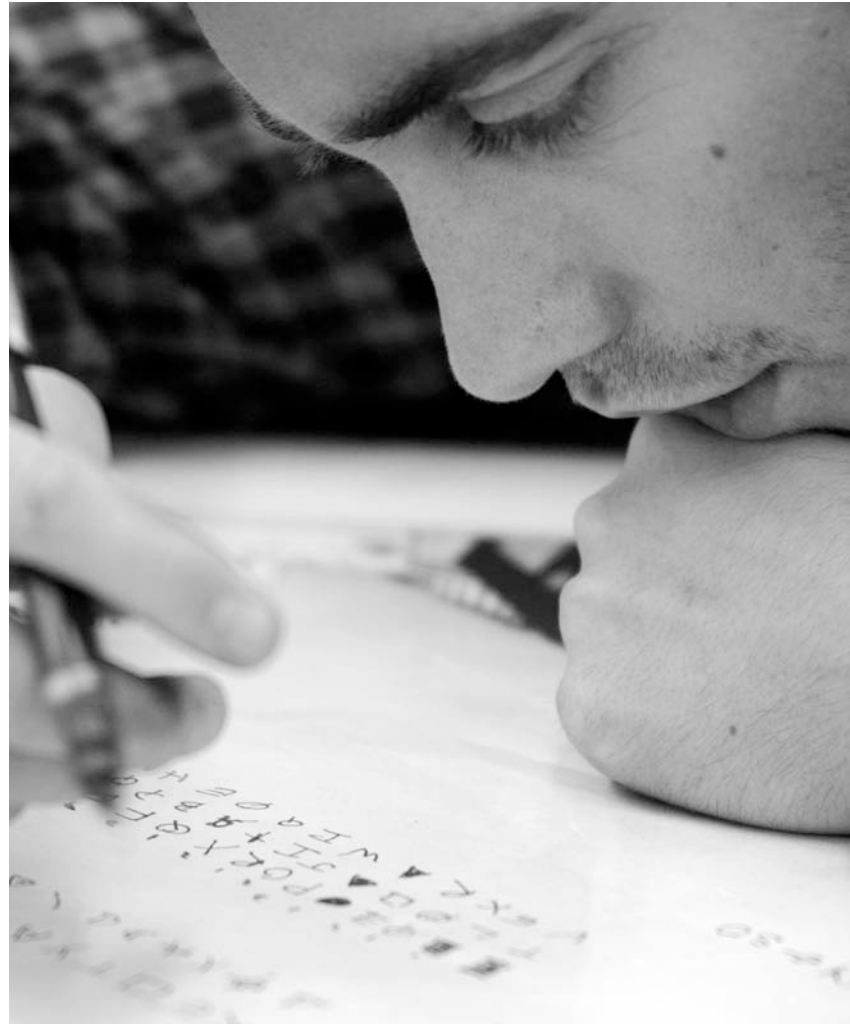
l'opposition sourde entre le tueur et ses adversaires, le *trailer* de *Zodiac* reprend le fil de l'intrigue en intercalant entre les scènes les rouages obscurs du psychopathe. D'énormes cryptogrammes se meuvent dans l'obscurité, lente et implacable mécanique larvée qui orchestre ses noirs dessins. Une insertion 3D efficace et discrète, technologie dont raffole pourtant Fincher...

Artisan émérite et technophile averti, Fincher se plaît à user des images de synthèse pour s'affranchir de toute forme d'obstacle. Avec *Panic Room*, les crédits d'ouverture flottent au-dessus de la ville, s'imbriquant au sommet d'architectures urbaines denses et pourtant vides de toute vie. La caméra suit aussi de vertigineux plans-séquences, symbolisant l'inéluctable intrusion d'un Masculin violateur de l'intimité spatiale de ses deux héroïnes (sans doute un peu trop appuyée). À l'inverse, le générique de *Fight Club* met en scène une profonde échappée : la caméra navigue entre les fibres de tissu cellulaire pour remonter dans une folle ascension vers la peau, les poils et la sueur du visage du narrateur, Edward Norton, dont la bouche abrite le canon d'un flingue. Une véritable *sortie de soi*, dont le mouvement suit celui de son auteur au travers de son œuvre, pour le plus grand ravissement de nos sens perturbés....

Julien FREY

# CASSE-TÊTE SANS VISAGE

POURSUIVANT INCESSAMMENT SON PARCOURS ATYPIQUE AU SEIN DU SYSTÈME, DAVID FINCHER SE BÂTIT UNE FILMOGRAPHIE DIGNE DES PLUS GRANDS. SON SIXIÈME LONG-MÉTRAGE, **ZODIAC**, REVIENT AVEC BRIO SUR UNE OBSESSION D'ENFANCE : LE TUEUR INSAISSISSABLE QUI A TERRORISÉ PENDANT PLUS D'UNE DÉCENNIE LES ENVIRONS DE SAN FRANCISCO, INSTALLANT CHEZ LES BONNES GENS UNE PARANOÏA AMBIANTE. C'EST DANS CETTE ATMOSPHÈRE DÉCRÉPIE, INQUIÉTANTE ET PARTICULIÈREMENT STIMULANTE DES *SEVENTIES* QUE LE CINÉASTE PUISE LES BASES DE SES GRANDS MOTIFS CINÉMATOGRAPHIQUES.



La scène est filmée en totale plongée, caméra à la verticale : un homme monte dans un taxi, le véhicule démarre et parcourt lentement les rues bondées de San Francisco. Pendant toute la durée de la séquence, la bande son nous restitue les commentaires absurdes des auditeurs d'une radio locale, qui tour à tour se plaignent de la paranoïa ambiante, évoquent leur peur du Zodiac et stigmatisent les «hippies» comme étant les seules sources du problème. Le taxi quitte bientôt le centre ville pour atteindre le quartier résidentiel très chic de Presidio Heights. Il s'arrête et un coup de feu retentit. L'homme descend du véhicule et passe à l'avant pour fouiller le conducteur, avant de s'enfuir dans la nuit. Le décalage entre la bande son et l'image, le passage sensitif de l'une à l'autre trouble le spectateur, qui ne sait plus à quel régime se vouer. **Zodiac** interroge l'expérience du public : comment réagir lorsque l'image semble à ce point détachée de la bande son ? Lorsque les deux ne correspondent plus ?

«*Dans mon quartier, les gosses de mon âge en avaient une peur bleue. Allait-il se pointer au bout de la rue, se glisser dans la cour de notre école, monter dans notre bus ? Chacun redoutait le Zodiac*». David Fincher se souvient de ces détails de son enfance, quand la région de San Francisco subissait la menaçante présence du Zodiac et se noyait dans une vague de paranoïa. Le tueur, qui terrorisa la Californie de 1968 à 1978, fut accusé d'avoir commis entre trente-sept et deux cents meurtres, dans un rayon de deux cents kilomètres autour de San Francisco. Il envoya régulièrement des lettres à plusieurs journaux, dont le San Francisco Chronicle ; il y joignait parfois des messages codés mélangeant des symboles de toutes origines. L'identité du Zodiac reste encore aujourd'hui un mystère, malgré trois décennies de documentations et d'enquête compulsées dans les deux livres de Graysmith (*Zodiac* et *Zodiac : unmasked*). Et, au-delà de l'affaire personnelle que fut l'existence du Zodiac pour Fincher, c'est l'impasse

Des missives en forme de casse-tête envoyées aux journaux du coin, un policier acharné à la recherche d'indices, un dessinateur qui s'investit plus que de raison : la toile d'araignée du Zodiac se tisse, en même temps que les relations entre les protagonistes.



policrière qui intéresse le cinéaste. L'impasse, et les caractères obsessionnels qu'elle développe chez les personnages liés à l'affaire. Avec brio, le film analyse comment la recherche d'un tueur insaisissable finit peu à peu par cannibaliser ses exégètes. Durant la séquence du générique, la caméra suit alternativement l'arrivée de Robert Graysmith au siège du *San Francisco Chronicle*, où il travaille comme dessinateur, et le parcours de la première missive envoyée par le Zodiac à ce même journal ; en quelques secondes, les destins se lient. La ville entière va bientôt apprendre que quatre meurtres – ou tentatives de meurtres – sont imputables à celui qui se fait appeler le «Zodiac», et parallèlement, le jeune et timide dessinateur va plonger le nez dans ce qui deviendra pour lui une enquête vitale. Après Paul Avery, qui termine cocaïnomanie et agoraphobe, et David Toschi, l'inspecteur chargé de l'affaire qui finit par l'abandonner, c'est Graysmith qui reprend le fil de l'enquête et tente de prouver la culpabilité du suspect idéal. Cette obsession le poussera à se déposséder de tout ce qu'il a, à s'enfermer dans une bulle passionnelle où sa seule lumière est la recherche de la vérité.

Construit comme un gigantesque jeu de pistes – le plus grand fabriqué par Fincher –, **Zodiac** s'amuse à opposer l'intelligence et la chance d'un tueur provocateur à l'impuissance manifeste des autorités. Le cinéaste porte un regard acerbe sur les impasses du système : médiatisation à outrance des faits et gestes de l'assassin, lourdeur procédurale des institutions policières et judiciaires, panique généralisée qui s'insinue dans les chaumières, obsession galopante des exégètes... Ce qu'aura réussi à instaurer le Zodiac va bien au-delà de la simple «performance», il s'agit bien plutôt d'un chaos généralisé ; telles des mouches, les enquêteurs se laissent coincer dans une toile d'araignée démesurée en forme de labyrinthe, dont les espoirs de sortie sont autant de leurres (les cryptogrammes qu'envoie le Zodiac aux journaux, censés révéler son identité, s'avèrent vides de sens ou indéchiffrables).

## «THIS IS THE ZODIAC SPEAKING»

Fincher pousse jusqu'à son terme l'idée d'un tueur invisible et insaisissable. Déjà dans **Seven**, John Doe s'amusait à torturer les inspecteurs Mills et Somerset en les poussant à un très organisé jeu de société grandeur nature. Dans l'imaginaire de Fincher, le tueur du Zodiac (dont les meurtres ont indirectement inspiré **Seven**) se décline

sous plusieurs noms : c'est John Doe, c'est Conrad Van Orton dans **The Game** (le commanditaire du jeu et frère de la «victime»), c'est l'énigmatique et très violent Raoul dans **Panic Room**. Disséminé à travers l'histoire du cinéma, le Zodiac a également servi de modèle au Scorpio de **L'inspecteur Harry**, dont l'extrait diffusé dans le film de Fincher sert d'ultime hommage historique.

L'insaisissable identité du Zodiac facilite sa multiplication : l'assassin est potentiellement n'importe où. Ce déploiement géographique et social de la menace est l'une des grandes thématiques de Fincher, qui s'en sert de motif cinématographique : chez lui, l'image ne donne jamais la totalité du sens au spectateur, et lorsqu'elle se révèle, par exemple lors d'un *twist* final, c'est pour mieux le confondre. Le Zodiac existe par procuration, à travers des signaux extérieurs : apparence physique (poids, forme du corps, coupe de cheveux), écriture et cryptologie (les missives qu'il destine aux journaux), voix grave et menaçante. Mais le visage manque – donc l'image principale, le référent absolu de l'homme. Dans **Assassin sans visage** (Richard Fleischer), le lieutenant Harry Grant, obsédé par un tueur dont personne ne peut décrire les traits, fait fabriquer un mannequin dépourvu de visage, espérant que la seule apparence corporelle pourra l'aider à reconnaître son coupable. Sur ce visage désespérément vide, n'importe quel détraqué peut vouloir coller sa photo – comme ce malade mental qui se fait passer pour le Zodiac au téléphone.

La séquence du taxi, centrale dans le film, nous dit déjà tout : tandis que le tueur s'éloigne tranquillement le long des rues de Presidio, le répartiteur de la police donne consigne d'appréhender un suspect «noir». Les policiers Don Fouke et Eric Zelms laissent alors partir l'homme qu'ils observent depuis un moment, et qui, indépendamment de la couleur de peau, correspond à la description. Dans une séquence ultérieure Fouke et Zelms viennent témoigner de leur erreur auprès de David Toschi. En décalage avec l'image «théorique» diffusée sur les ondes, le Zodiac échappe aux mains des autorités et saura s'en gargariser par la suite ; d'avoir trop porté crédit à leur fréquence radio – tout comme le spectateur porte trop attention à la bande sonore – les deux agents manquent poser enfin un visage sur ce corps impalpable. Réunir le son et l'image – de cette incapacité fondamentale, qui constitue le point nodal de la mise en scène, découle l'affaire interminable de l'insaisissable Zodiac. Et peut-être toute la carrière de Fincher.

ERIC NUEVO