UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Qu'est-ce qu'on réadapte? "Ocean's eleven" et l'esthétique de la finance

Goggin, J.

Publication date

2011

Document Version

Final published version

Published in

De la page blanche aux salles obscures: adaptation et réadaptation dans le monde Anglophone

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Goggin, J. (2011). Qu'est-ce qu'on réadapte? "Ocean's eleven" et l'esthétique de la finance. In A. Hudelet, & S. Wells-Lassagne (Eds.), *De la page blanche aux salles obscures: adaptation et réadaptation dans le monde Anglophone* (pp. 49-58). Presses Universitaires de Rennes.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

réadaptation de *Scottsboro* ose enfin dépeindre ce qui ne l'a encore jamais été, le destin des neuf jeunes Noirs, les vrais protagonistes de l'histoire.

Joyce Goggin

Qu'est-ce qu'on réadapte? *Ocean's Eleven* et l'esthétique de la finance¹

Selon André Bazin, « si le cinéma avait deux ou trois mille ans, sans doute verrions-nous plus clairement qu'il n'échappe pas aux lois communes de l'évolution des arts² ». Comme il le précise ensuite, cette évolution mène à l'élaboration d'un canon, qui implique des références intertextuelles à d'autres œuvres de la même tradition artistique ou de traditions proches, et une conscience de soi de plus en plus marquée. En deux ou trois mille ans, la peinture, la littérature et la musique ont produit des œuvres à la fois singulières et inscrites dans une tradition, jouant ouvertement de leur statut d'objets fabriqués. On peut citer les exemples de la tradition picturale du trompe l'œil, qui exploitait la capacité de l'observateur à accepter l'illusion, et l'accent mis, au XVIII^e siècle, sur la remise en cause des apparences. Un bon exemple de ce phénomène est le roman de Sterne, *Tristram Shandy*, texte étrange qui n'a de cesse de jouer avec son propre caractère fictionnel et son ontologie problématique par rapport à ce qu'on peut appeler « réalité ». Dans la tradition esthétique du XX^e siècle, cette tendance s'est manifestée par des gestes ludiques et auto-référentiels, produisant une floraison de re-crétions et de re-lectures, comme l'adaptation légère de *Pride and Prejudice* par Helen Fielding dans *Bridget Jones's Diary*.

Au cinéma, art qui s'est développé principalement au XX^e siècle, le processus de canonisation et la capacité d'auto-référentialité se sont affirmés à une vitesse impressionnante. En réalité, le cinéma a joué sur sa propre fictionnalité depuis ses tout débuts, en utilisant sa nature fabriquée comme reflet du média lui-même, et en admettant que son faux statut ontologique n'est qu'illusion. Selon Forrest et

• 1 – Traduction française par Ariane Hudelet.

• 2 – A. BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, 1947, p. 83.

réadaptation de *Scottsboro* ose enfin dépeindre ce qui ne l'a encore jamais été, le destin des neuf jeunes Noirs, les vrais protagonistes de l'histoire.

Joyce Goggin

Qu'est-ce qu'on réadapte ? *Ocean's Eleven* et l'esthétique de la finance¹

Selon André Bazin, « si le cinéma avait deux ou trois mille ans, sans doute verrions-nous plus clairement qu'il n'échappe pas aux lois communes de l'évolution des arts² ». Comme il le précise ensuite, cette évolution mène à l'élaboration d'un canon, qui implique des références intertextuelles à d'autres œuvres de la même tradition artistique ou de traditions proches, et une conscience de soi de plus en plus marquée. En deux ou trois mille ans, la peinture, la littérature et la musique ont produit des œuvres à la fois singulières et inscrites dans une tradition, jouant ouvertement de leur statut d'objets fabriqués. On peut citer les exemples de la tradition picturale du trompe l'œil, qui exploitait la capacité de l'observateur à accepter l'illusion, et l'accent mis, au XVIII^e siècle, sur la remise en cause des apparences. Un bon exemple de ce phénomène est le roman de Sterne, *Tristram Shandy*, texte étrange qui n'a de cesse de jouer avec son propre caractère fictionnel et son ontologie problématique par rapport à ce qu'on peut appeler « réalité ». Dans la tradition esthétique du XX^e siècle, cette tendance s'est manifestée par des gestes ludiques et auto-référentiels, produisant une floraison de re-crétions et de re-lectures, comme l'adaptation légère de *Pride and Prejudice* par Helen Fielding dans *Bridget Jones's Diary*.

Au cinéma, art qui s'est développé principalement au XX^e siècle, le processus de canonisation et la capacité d'auto-référentialité se sont affirmés à une vitesse impressionnante. En réalité, le cinéma a joué sur sa propre fictionnalité depuis ses tout débuts, en utilisant sa nature fabriquée comme reflet du média lui-même, et en admettant que son faux statut ontologique n'est qu'illusion. Selon Forrest et

• 1 – Traduction française par Ariane Hudeler.

• 2 – A. BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, 1947, p. 83.

Koos, auteurs de *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practice*, c'est le cinéma hollywoodien des années 1930 qui commence implicitement à considérer le cinéma comme un média particulièrement capable d'adapter d'autres formes comme le texte, et de réadapter des films antérieurs. Les auteurs s'attachent notamment à l'exemple de *Stand In* qui, dès 1937, dépeint un studio de cinéma, et un personnage incarnant Abraham Lincoln. Dans le film, l'acteur qui joue Lincoln demande à un moment s'il est prévu de refaire un film de *La Bataille de Gettysburg*. L'acteur se réfère au film de 1913, mais sa remarque désinvolte suggère aussi, de manière plus troublante, qu'il pourrait parler de l'événement historique, reconnaissant ainsi trop ouvertement qu'Hollywood a toujours traité le passé comme un roman historique ininterrompu que l'on peut adapter, fidèlement ou non, selon le choix du réalisateur.

Au cours des décennies suivantes, Hollywood multiplie les remakes, pour des raisons diverses allant des avantages commerciaux de renouveler un succès du box-office jusqu'au désir personnel d'un réalisateur de s'attaquer à un texte classique. Dans les années 1980 apparaît une nouvelle forme de remake ou de réadaptation qui se distingue sensiblement des exemples précédents. Certains remakes des années 1980 commencent en effet à remettre en question les critères traditionnels de réalité, en choisissant des personnages et des univers plus éloignés de la réalité que ceux de Daisy Miller ou du Dr. Jivago. Nombre de films s'inspirent de personnages de dessins animés à succès comme Popeye ou Dick Tracy, ou du monde des jeux vidéos comme *Tron*, sous-entendant ainsi que si le mot peut être incarné, alors pourquoi pas Betty Boop ? Pourquoi est-ce qu'une adaptation de *Pride and Prejudice*, un roman qui nous demande de croire en une famille de papier située dans une Angleterre fictive du début du XIX^e siècle, semble toutefois moins éloignée de la réalité qu'un dessin animé ?

Hollywood produit aussi dans les années 1980 un grand nombre de remakes, qui se distinguent par l'impression troublante et post-moderne qu'ils donnent d'être conscients de ce qu'ils sont en train de faire. Ainsi, tandis que la version de 1959 de *Imitation of Life* ne reconnaît pas le film de 1934 du même titre, la production de 1978 de *Heaven Can Wait* salue à plusieurs reprises son prédécesseur de 1943 de manière ludique. Mais ce film va également plus loin en jouant sur l'image publique et la vie réelle de l'actrice Dyan Cannon (notamment son mariage avec Cary Grant), et propose également un jeu de mot sur le « canon » hollywoodien grâce à son nom de famille. Depuis lors, les réadaptations ne tentent plus de dissimuler leurs traces et de convaincre les spectateurs de leur originalité et de leur authenticité. La plupart des réadaptations contemporaines exploitent au contraire le pouvoir de séduction de cette politique de l'illusion, et posent ainsi la question du statut quasi ontologique et ambigu du cinéma, ainsi que du pillage du passé induit par les réadaptations.

Pourtant, jusqu'à récemment, les études cinématographiques ont généralement associé l'adaptation au processus qui consiste à transférer un récit textuel en film. Par conséquent, l'analyse menée sur l'adaptation filmique s'est le plus souvent concentrée sur l'explication du processus de transfert d'une histoire d'un média à l'autre, dans des approches générales ou spécifiques. Les études théoriques généralistes du processus de l'adaptation se sont souvent attachées aux divers degrés de fidélité au texte source, pour offrir ensuite des définitions de ce qui pourrait être vu comme adaptation *per se*, transfert direct, intertextualité, etc.³ Lorsque les critiques se concentrent sur un film spécifique, le sens commun les conduit souvent à s'attacher à la manière dont le film s'acquitte de sa tâche – parvient-il à reproduire l'esprit ou l'atmosphère du texte ? Le réalisateur transpose-t-il le récit dans une autre époque, dans un autre lieu ? Le réalisateur a-t-il respecté le texte « source » ? Néanmoins, nombre d'auteurs ont critiqué les études de l'adaptation qui ne remettent pas en question le modèle source, comme James Naremore, Kamilla Elliott, et plus récemment, Linda Hutcheon. Pourtant, tous ces auteurs, à l'exception peut-être d'Elliott, s'accrochent toujours au canevas de base du texte source et proposent des suggestions pour définir la déviance. Ainsi, malgré leur approche critique, ces études tendent à répondre à la question du « combien » tout en évitant, ou en ignorant la question du « pourquoi ».

En choisissant de m'inscrire dans cette problématique (*pourquoi* produit-on un certain type de réadaptation à un moment donné, qu'est-ce qui est réadapté exactement ?) je m'attacherai à des réadaptations dont l'antécédent textuel est presque évanescant : la série *Ocean's Eleven*. À l'origine de ces films, on trouve la version du *Rat Pack* en 1960, adaptée d'une nouvelle ou d'un vague concept écrit pour Franky, Joey, Sammy et Dean. Depuis que le *Rat Pack* de George Clooney s'est approprié *Ocean's Eleven* en 2001, le film a donné lieu à deux suites : *Ocean's Twelve* (2004) et *Thirteen* (2007), et la fin ne semble pas en vue. En expliquant pourquoi le concept *Ocean* est un matériau si fertile pour les remakes, j'espère aussi expliquer pourquoi et comment l'économie et l'idéologie orientent la culture de réadaptation à divers moments de l'histoire de ces films.

Ocean's Eleven 1960

En dépit des critiques selon lesquelles ce premier film manque cruellement d'intrigue et ne sert que d'outil de promotion pour ses stars, il faut aussi apprécier le film pour ses prises de positions remarquablement post-modernes, qui l'inscri-

• 3 – B. McFARLANE, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford, Clarendon Press, 1996, p. 23-27.

vent ainsi à l'avant-garde du cinéma d'Hollywood. Je m'attacherai ici au choix de Las Vegas comme cadre, en lien avec son histoire surprenante : du simple point d'eau pour cow-boys jusqu'à sa reconversion en zone thématique pour l'industrie multimilliardaire du jeu. Ce haut lieu du divertissement en plein désert fut à l'origine un camp mormon au XIX^e siècle, sur la route de Salt Lake City. Utilisée comme ville étape jusqu'à ce que la population indigène ne chasse ces occupants en 1858, Las Vegas demeure ensuite un obscur poste avancé jusqu'en 1928, lorsque le projet de construction du Hoover Dam, à une cinquantaine de kilomètres de là, est accepté. Les entrepreneurs tentent vite de transformer la ville en terrain de jeu pour les ouvriers du chantier qui peuvent ainsi dépenser leur argent de poche grâce au jeu (légal), et à la prostitution (un peu moins légale).

Néanmoins, ce n'est que quand Bugsy Siegel, chef d'entreprise mafieux, apporte l'air conditionné à Las Vegas, que la ville devient une station lucrative et un lieu de villégiature prisé par les stars d'Hollywood et par le grand public. La popularité de Siegel auprès des stars du cinéma dans les années 1940 marque le début d'une synergie longue et profitable entre Hollywood et Las Vegas, comme en témoignent des films promotionnels comme *Las Vegas Nights* (1941). La mort de Siegel en 1947 laisse un vide de pouvoir, et en 1952 Howard Hughes tente de prendre le contrôle, en produisant *The Las Vegas Story*. Dès les années 1960, le milliardaire excentrique reprend les rênes, en achetant discrètement plusieurs casinos : le Desert Inn, puis le Castaways, le Silver Slipper, le Frontier, le Stardust, et enfin le plus célèbre, le Sands, résidence secondaire du Rat Pack de Sinatra.

Le Sands sert aussi de décor à *Ocean's Eleven* en 1960 qui, selon un critique, « fonctionne comme un film de voyage de célébrités qui donne à Las Vegas le cachet et le glamour d'Hollywood [...] en se concentrant avant tout sur l'aura de Frank Sinatra et de ses acolytes⁴ ». Le film contient en effet plusieurs courtes apparitions de grandes stars, et s'inspire de spectacles créés par Howard Hughes, comme ceux de Ronald Reagan et Debbie Reynolds qui se produisaient alors dans ses casinos. En ce sens, le premier *Ocean* est une sorte d'adaptation de l'un des spectacles du Rat Pack. Comme les quatre acteurs se produisent également dans les casinos du *strip* pendant le tournage du film, les spectateurs de l'époque font ainsi l'expérience d'un frisson avant-gardiste de conscience de soi post-moderne et de fictionnalisation de la « vraie vie ». Cet humour, qui fonctionne en exposant son propre mode de construction, est complété par de brèves apparitions de stars comme Red Skelton, dans son propre rôle, et Shirley MacLaine, dont la phrase improvisée « Je suis tellement saouls que je crois que je vais devoir m'accrocher à

• 4 - M. GOTTDIENER, C. COLLINS et D. R. DICKENS, *Las Vegas : The Social Production of an All-American City*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd., 1999, p. 71.

quelque chose pour rester allongée » était une réplique célèbre de Dean Martin à l'époque. En d'autres termes, le film s'affirme comme film et même si les acteurs jouent un rôle, ils sortent fréquemment de leur personnage pour faire comprendre aux spectateurs qu'ils savent très bien qu'ils sont de célèbres comiques.

Ocean's Eleven 2001

Tout comme le *Ocean* de 1960 était marqué par l'influence de Hugues, le remake de 2001 et ses suites se réfèrent ouvertement et sciemment au style de management de Steve Wynn, l'entrepreneur qui tire actuellement les ficelles à Las Vegas. Wynn est arrivé dans une période où l'esprit d'entreprise semblait particulièrement terne et anonyme, à la fin des années 1970 et dans les années 1980, époque où la ville était surtout connue pour être la capitale mondiale du mauvais goût. Wynn, alors jeune manager du secteur des machines à sous et du keno, a décidé de donner un nouveau look et un nouvel esprit à Las Vegas en développant des hôtels-casinos inscrits dans des parcs d'attraction thématiques destinés aux familles, comme le Treasure Island et l'Excalibur, ainsi que dans des simulacres de capitales culturelles comme Paris, New York, Venise et Bellagio. Pour assouvir ses rêves mégalomaniaques, Wynn a également construit un projet permettant de faire de la place pour le progrès et le gain, grâce à ce qu'un journaliste a appelé « l'un des spectacles les plus impressionnants de Las Vegas – l'implosion d'hôtels⁵ ». Depuis l'arrivée de Wynn dans le business, une liste impressionnante de casinos a été détruite par implosion, spectacle enregistré en vidéo et vendu ensuite partout dans la ville⁶.

Le profil de Wynn l'entrepreneur est constamment visible dans *Ocean's Eleven* 2001 et dans ses suites, à travers le personnage de Terry Benedict interprété par Andy Garcia. Comme Steve Wynn, Terry Benedict a commencé modestement, il collectionne les œuvres d'arts, il est obsédé par la sécurité et la surveillance, et surtout, il organise l'implosion de casinos et en fait des événements médiatiques⁷.

• 5 - Voir « Next DI implosion planned. Tower to come down by Halloween; Wynn Las Vegas expansion on tap », *Las Vegas Sun*, 27 avril 2004. <http://www.lasvegassun.com/sunbin/stories/business/2004/apr/27/516758770.html>.

• 6 - L'une de ces vidéos s'intitule *Explosé à Las Vegas*, et contient les chapitres « Pyrotechnie des Dunes », « Sands à couper le souffle », et « La terre tremble à l'Hacienda ».

• 7 - Le coffre-fort de *Ocean's Eleven* 2001 fait aussi référence à son obsession de l'amélioration des systèmes de sécurité. Dans son hôtel-casino le plus récent, Wynn Las Vegas, on donne aux joueurs des jetons dotés d'une identification par fréquence radio, ce qui rend la détection de faux jetons plus facile, permet de suivre les joueurs à la trace, et empêche la triche. Voir http://www.news.com/Vegas-casino-bets-on-RFID/2100-7355_3-5568288.html?tag=sas.email.

J'ai, dans un autre article, étudié le lien entre la collection d'art de Wynn et *Ocean's Eleven* (Goggin 2007). On remarque que la collection d'art est un trait important de *Ocean's Twelve*. Par exemple,

Ocean's Eleven 2001 met en scène le moment où Steve Wynn/Terry Benedict appuie sur un détonateur au Treasure Island, déclenchant des feux d'artifice qui donnent l'illusion qu'il a en réalité bombardé le Desert Inn, et suscité son implosion. Comme Wynn est également responsable de la destruction impopulaire du *Sands* en 1996, un film dans lequel un personnage « Wynnien » se fait arnaquer permet de se moquer gentiment d'un homme très riche et puissant⁸. Dans une veine similaire, *Ocean's* 2001 contient une séquence de récits enchâssés qui racontent des tentatives de casses à Las Vegas dans les années 1950, 1960 et 1980 (les années de la mafia, l'époque Hugues, le développement du *strip*, le boulevard des casinos), qui ressemblent au coup que Clooney et ses acolytes espèrent réussir dans le film. Ceci constitue, encore une fois, un exemple de regard oblique et entendu de la part d'Hollywood vers certains des grands moments de l'histoire et de l'économie d'une ville qui lui est si intimement liée.

Tandis que *Ocean's* 2001, comme ses prédécesseurs, met en scène son propre statut de ré-adaptation, il thématise aussi l'argent comme phénomène culturel et comme sujet du film. L'argent est le moteur des minces intrigues qui sous-tendent tous ces films, toutes centrées sur le vol de grosses sommes aux casinos. Mais les films représentent aussi les stratégies d'entreprise et les mécanismes mis en œuvre par Hollywood pour faire de l'argent, proposant ainsi un point de vue intéressant sur le fonctionnement du marché depuis les années 1960, sur le statut de la spéculation, du jeu, ainsi que sur la circulation des richesses.

Comme je l'ai déjà mentionné, le film « original » de 1960 se fondait sur un concept inventé par les écrivains George Clayton et Jack Golden Russell, et inspiré par le Rat Pack et par Las Vegas. Johnson et Russell ont également écrit *Ocean's Eleven* 2001 pour le Rat Pack de Clooney, non sans ignorer la valeur nostalgique et l'avantage économique et culturel de leur contribution. En d'autres termes, le remake d'*Ocean's Eleven* et les suites qu'il a engendrées, reconnaissent sans problème qu'ils servent à faire la publicité de stars populaires inscrites dans une tradition, plutôt que de prétendre être des adaptations d'un quelconque antécédent de qualité (de culture élitiste). Cela montre que l'auto-référentialité devient, dans ces films, rien moins que leur fonction, si bien qu'au final, ce sont bien la culture et les stars de Las Vegas que les films *Ocean's* ré-adaptent.

on aperçoit des imitations de Renoir, Monet et Klimt dans le bureau de Benedict, et le casse vise notamment un œuf Fabergé conservé dans un musée des Beaux-Arts. L'art occupe également une place de choix dans *Ocean's* 13.

• 8 – Dans un geste sentimental, Warner Brothers a inclus des images de l'implosion du *Sands* comme bonus du DVD, en hommage au vieux casino qui avait servi de décor à *Ocean's Eleven* 1960. Voir Simpson : <http://www.lasvegassun.com/sunbin/stories/business/2004/apr/27/516758770.html>.

Jeu, spéculation et esthétique

Ainsi, sans être le moins du monde littéraire, le ressort de l'intrigue des films *Ocean* est le cambriolage de casino, et ce détail les distingue des autres films de gangsters. Ce qui différencie le vol des gains de l'industrie du jeu, c'est l'association de longue date, très profitable mais embarrassante, entre la spéculation, la finance et le jeu⁹. Penchons-nous maintenant sur cette économie de la finance, dont fait éminemment partie la production de remakes et de suites à Hollywood, et sur la manière dont ces deux phénomènes sont liés à l'industrie du jeu. J'établirai un rapide tableau des événements marquants dans l'économie des États-Unis et du monde, qui ont eu un impact direct ou indirect sur la production et les réadaptations de ces films.

L'argent, instance dans laquelle le marché financier est visualisé, subit une modification radicale en 1933 lorsque les États-Unis décrètent l'abandon de l'étalon-or pour le commerce intérieur. En 1971, Richard Nixon abandonne également l'étalon-or pour le commerce extérieur. À ce moment-là, le papier-monnaie commence à circuler pour lui-même, sans le filet de sécurité indicel de l'or pour l'étayer. Ainsi, comme Brian Rotman l'a expliqué, le papier-monnaie ne prétend plus représenter une quantité de métal précieux qu'il garantissait auparavant, et donc « un billet d'un dollar présenté au trésor des États-Unis donne le droit à son propriétaire de demander seulement le remplacement dudit billet¹⁰ ». C'est-à-dire que l'argent ne représente plus l'étalon-or censé être plus stable, mais sert plutôt de remake de lui-même, sans prétendre se référer à un antécédent plus tangible¹¹.

L'analyse que fait Jean Baudrillard des anciennes tours jumelles du World Trade Center à New York fournit un bon exemple de la manière dont l'économie s'exprime dans nos cercles culturels. Dans *Simulacres et Simulations*, il explique que les tours jumelles étaient l'icône parfaite de l'économie financière des États-Unis, et reflétaient le rôle que le papier-monnaie a pris à partir de 1971, date à laquelle les tours ont été construites¹². Tout comme le papier-monnaie, les tours ne rappel-

• 9 – Sur la relation entre le jeu et la spéculation, et sur l'effort considérable effectué depuis des siècles pour maintenir une distinction entre ces deux pratiques, voir M. DE GOEDE, *Virtue, Fortune and Faith A Genealogy of Finance*, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2005, et plus particulièrement « Finance, Gambling, and Speculation », p. 47-85.

• 10 – B. ROTMAN, *Signifying Nothing: The Semiotics of Zero*, Stanford, Stanford University Press, 1987, p. 89.

• 11 – Je souhaite insister ici sur le fait que je ne postule pas le retour d'un « réel » illusoire, ni que l'étalon or était plus ou moins arbitraire que la monnaie papier qui ne se réfère plus à l'étalon-or. Je tente de démontrer que ce moment historique marque un tournant dans l'ordre de la représentation.

• 12 – Selon Baudrillard, New York est la seule ville dont l'architecture ait toujours instantanément, « et avec une fidélité prodigieuse », reflété « la forme réelle du système capitaliste » (136).

lent et ne reflètent rien d'autre que leur jumelle identique, et deviennent ainsi des « signes purs », signifiant la « fin de toute référence originale », se dupliquant l'une l'autre à l'infini, se mirant « chacune dans l'autre comme dans un miroir et culmin[ant] dans un vertige de similitude¹³ ».

Une fois l'argent affranchi de l'étalon-or, un marché financier dérégulé est devenu possible, dans lequel des constructions économiques tels que les produits financiers dérivés, et les obligations à fort rendement mais à risque très élevé sont mis sur le marché¹⁴. Comme Baudrillard, Mark C. Taylor explique que l'argent influence, et même dicte l'esthétique, et qu'il est ainsi impossible de comprendre la culture contemporaine sans prendre en considération les marchés financiers. On le voit par exemple, selon lui, dans le développement d'une relation forte entre Las Vegas et Wall Street, chacune ayant valeur de métonymie des pratiques financières qui y ont lieu. Ceci s'applique aussi à la manière dont ces deux centres se représentent, à cette esthétique de la finance multipliant les manifestations numériques de « produits financiers dérivés, devises virtuelles et de e-money ». Selon Taylor, on ne peut pas « comprendre le Wall Street des années 1970 et 1980 » sans Las Vegas, et plus précisément, sans considérer les évolutions récentes, où « jouer sur le marché [est devenu] une nouvelle forme de divertissement de masse », exactement comme un voyage à la capitale du jeu. Taylor va même plus loin en affirmant qu'à la fin des années 1990, « Wall Street était devenu encore plus excitant que Las Vegas parce que les enjeux étaient tellement plus grands et le jeu tellement plus rapide¹⁵ ».

La logique du marché du « monde réel » s'affirme de la même manière dans *Ocean's Eleven* 2001, sous plusieurs formes. En premier lieu, elle réadapte le soi-disant film « original » de 1960, qui n'est pas plus original ou authentique que l'étalon-or. La seule chose qui était peut-être en un sens « authentique » était le semblant de référentialité inhérent dans cette logique. Mais Ocean et ses amis ne sont pas des imbéciles et, même en 1960, ils savaient qu'il valait mieux dévaliser un casino qu'une banque, surtout dans la nouvelle économie où les casinos sont

J. BAUDRILLARD, *Simulacres et Simulations*, Paris, Galilée, 1985, p. 75-79. Voir aussi ROTMAN, *op. cit.*, p. 88-97.

• 13 – J. BAUDRILLARD, *op. cit.*, p. 136-137. Cf. Gary PERCESEPE, *The Mississippi Review* : « The most interesting thing about [the Twin Trade Towers] was that there were two of them, and the way they were positioned [...] at the perfect angle in relation to the other [...] they seemed to echo one another other, an exercise in architectural repetition. » « Ce qu'il y avait de plus intéressant chez elles », a depuis écrit Baudrillard, « c'est qu'elles étaient deux, et que, de la manière dont elles étaient positionnées [...] à l'angle parfait l'une de l'autre [...] elles semblaient l'écho de l'autre, un exercice de répétition architecturale. » <http://www.mississippireview.com/2004/Vol10No1-Jan04/1001-0104-00-percesepe-intro.html>.

• 14 – Pour l'anecdote, on a beaucoup parlé du fait que Steve Wynn ait financé la construction du casino Mirage en 1989 grâce à de telles obligations, rapprochant ainsi clairement le jeu et la finance.

• 15 – Taylor 8, 184, 207, 221.

plus fiables puisqu'ils se doivent d'« avoir en réserve une somme d'argent suffisante pour couvrir chaque jeton joué sur le tapis » à n'importe quel moment¹⁶. Par conséquent, les casinos sont aujourd'hui plus efficaces pour créer l'illusion de sécurité que les banques, tandis que Wall Street, plus rapide et plus risqué, menace d'éclipser Las Vegas comme capitale de divertissement financier.

L'idée selon laquelle l'économie est devenue plus risquée que le jeu d'argent est également présente implicitement dans *Ocean's Twelve*. Dans cette suite, Terry Benedict réclame à Danny et ses amis les 160 millions de dollars dérobés initialement, plus les intérêts sur trois ans, ce qui amène la somme finale à 190 millions de dollars, « à supposer que Benedict leur fasse le meilleur taux ». Il s'agit d'un calcul qu'on nous rappelle à plusieurs reprises dans le film, mais également du « fait » que l'argent est placé en dépôt fiduciaire jusqu'à ce que l'équipe d'Ocean (chaque membre de ladite équipe devant maintenant précisément 17,34 millions – « ce sont les intérêts qui tuent », comme dit Damon avec cynisme) se mesure à François Toulour pour dérober un œuf Fabergé inestimable. En parlant de l'argent du casino volé en jargon financier et en supposant qu'il génère des intérêts comme n'importe quel autre argent, le film insinue que banquiers, propriétaires de casinos, et voleurs sont tous plus ou moins dans le même business.

De la même manière, la logique du remake et des suites de *Ocean* peut être perçue comme une extension de la synergie actuelle entre jeu d'argent et finance publique, qui s'est affirmée en Occident. Je fais ici référence à la tendance toujours plus forte de générer des fonds pour les pensions de retraite, les assurances santé et l'éducation publique grâce aux loteries et casinos¹⁷. Sur une plus vaste échelle, la génération de fonds par les places financières, les échanges de *futures* et les opérations de couverture de risque ont tous plus de points communs avec le jeu d'argent qu'avec son cousin censément plus sage, la spéculation, tandis que la pratique de l'investissement elle-même a subi des modifications importantes, en particulier en ce qui concerne la notion même de ce qui constitue l'investissement. Comme l'a expliqué l'économiste Jim Davies, là où autrefois des garanties tangibles telles que l'immobilier, l'équipement ou les stocks représentaient 78 % des garanties des entreprises hors-finance aux États-Unis, au moins 70 % des échanges aujourd'hui se fondent sur des biens non-tangibles comme la propriété intellectuelle ou les incorporels¹⁸. En d'autres termes, l'argent est devenu de plus en plus abstrait,

• 16 – C'est une réplique de Clooney lorsqu'il présente son plan au début du film. En fait, la loi est légèrement différente. Voir the Nevada Gaming Commission's regulation 6.150, « Minimum bankroll requirement ».

• 17 – Sur le transfert du risque vers l'individu, voir Ulrich Beck's *Risk Society*, « On the Logic of Wealth Distribution and Risk Distribution », p. 19-51.

• 18 – Voir *The Wall Street Journal* (4 novembre 2002). Cité dans David, 20.

surtout depuis l'abandon de l'étalon-or, tandis que la tendance à la dérégulation du marché qui a continué dans les années 1970 a rendu le commerce tout aussi abstrait. Et si l'on considère que Hollywood est l'un des principaux porte-parole de cette économie, il devient évident que les films *Ocean* assimilent le jeu à la finance à travers le choix de Las Vegas comme décor, et par les nombreuses manières dont ils présentent l'économie.

Dans son commentaire du film *Tron*, une des premières adaptations de jeu vidéo, le réalisateur Steven Lisberger déclare qu'une partie de sa motivation pour réaliser le film était de rendre compte de ces « sommes d'argent faramineuses qui s'échangent » à Hollywood. Dans cet article, j'espère avoir démontré que les films *Ocean's Eleven* rendent compte de l'argent facile, tout en participant au besoin d'Hollywood de définir un canon, et en articulant un certain nombre de changements économiques majeurs ayant eu lieu depuis les années 1960. Ces changements vont de l'abandon de l'étalon-or à l'ascension des marchés financiers, qui ont fortement contribué à stimuler le développement de ce que Susan Strange a appelé le capitalisme de casino. Situés à Las Vegas, « mauvais » cousin de Wall Street et miroir narcissique d'Hollywood, les films *Ocean's* représentent ces développements et proposent le jeu d'argent comme le revers comique et romantiquement rebelle de ces marchés spéculatifs. J'espère avoir également montré comment la conscience de soi surdéterminée et post-moderne qui constitue « l'intrigue » et la fonction de ces films illustre parfaitement la culture du simulacre économique qui les a engendrés, dans laquelle la notion d'antécédents littéraires et le concept d'origine sont régulièrement convoqués, pour être immédiatement déconstruits.