

Plasticité

ISSN : 2967-0357

Éditeur : Mireille Raynal-Zougari

1 | 2019

Faites vos je(ux) !

Cartes hypnotiques dans Dr Mabuse, le joueur (Dr. Mabuse, der Spieler) (1922) de Fritz Lang

Alexia GASSIN

🔗 <http://interfas.univ-tlse2.fr/plasticite/274>

Référence électronique

Alexia GASSIN, « Cartes hypnotiques dans Dr Mabuse, le joueur (Dr. Mabuse, der Spieler) (1922) de Fritz Lang », *Plasticité* [En ligne], 1 | 2019, mis en ligne le 23 juillet 2019, consulté le 20 mai 2023. URL : <http://interfas.univ-tlse2.fr/plasticite/274>

Cartes hypnotiques dans Dr Mabuse, le joueur (Dr. Mabuse, der Spieler) (1922) de Fritz Lang

Alexia GASSIN

TEXTE

- 1 Au lendemain de la Première Guerre mondiale, l'Allemagne connaît une grave crise économique et politique, due tant aux conséquences du conflit qu'à l'instauration de la République de Weimar qui contribue à renforcer les dissensions entre l'État et le peuple. Le mécontentement général conduit, entre autres, à l'organisation de grèves et de manifestations dans lesquelles l'ensemble des corps de métiers exige des salaires plus élevés et de meilleures conditions de travail. Ces actions se voient cependant réprimées dans le sang, l'armée suivant les ordres de son ministre, Gustav Noske, et des militaires qui nient leur responsabilité dans la défaite allemande et dénoncent les abus du traité de Versailles . Comme le souligne l'historienne Ruth Glatzer, « une vague de haine et de violence déferle [alors] sur l'Allemagne en cette époque d'après-guerre » (GLATZER, 2000, 62), marquée par les assassinats de Rosa Luxemburg et Karl Liebknecht en janvier 1919 par l'ancienne Armée du Kaiser et par de très nombreux attentats extrémistes commis, par exemple, contre plusieurs représentants des partis de gauche et du centre, tels Kurt Eisner, Walther Rathenau et Matthias Erzberger. Cette frénésie atteint son apogée avec le putsch de Kapp dirigé par le général Walther von Lüttwitz en mars 1920 qui échoue néanmoins grâce à la résistance berlinoise (GLATZER, 2000, 64).
- 2 Outre les troubles politiques, Berlin est en proie à une situation économique désastreuse, consécutive à l'augmentation continue de la dette allemande pendant et après la guerre, engendrant la dévaluation de la monnaie, une inflation galopante (nourriture, loyer et charges, charbon, transports, billetterie, etc.) et la mise en place de nouveaux impôts et taxes (GLATZER, 2000, 96). Le manque, voire l'absence totale d'argent, conjugué à la montée du chômage et à la misère du peuple , renforce le malaise social, figuré par la croissance

de la criminalité et de la prostitution, le déclin de la moralité, la fondation de cabarets et Variétés, l'ouverture de clubs de jeu et de débits de liqueur et la consommation grandissante de morphine .

3 Cette nouvelle réalité socioéconomique donne naissance à une critique de la part du milieu artistique et intellectuel, diffusée tout particulièrement par les représentants de l'esthétique expressionniste qui affichent un grand intérêt, voire même une fascination , pour le thème de la grande ville industrialisée. Ce phénomène est tout d'abord visible chez les peintres Otto Dix, George Grosz et Max Beckmann dont les œuvres provocantes et violentes, telles que *Crime sexuel dans la rue Acker* (*Lustmord in der Ackerstraße*) (1916-1917), *Metropolis* (1917), *Hommage à Oskar Panizza* (*Widmung an Oskar Panizza*) (1917-1918), *La Nuit* (*Die Nacht*) (1918-1919), *Portrait de famille* (*Familienbild*) (1920), *Marchand d'allumettes I* (*Streichholzhändler I*) (1920), *Le Criminel sexuel* (*Der Lustmörder*) (1920) et *Crime sexuel* (*Lustmord*) (1922), sont destinées à faire réagir le spectateur. Il se retrouve également dans le cinéma expressionniste qui reprend l'animation et l'agitation, le plus souvent nocturnes, de la ville, ce qui apparaît de manière remarquable dans les films *De l'Aube à minuit* (*Von morgens bis mitternachts*) (1920) de Karlheinz Martin, *Le Fantôme* (*Phantom*) (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau et *La Rue* (*Die Straße*) (1923) de Karl Grune.

4 Néanmoins, selon les historiens du cinéma, le long-métrage qui témoigne le mieux de la réalité de l'époque demeure le chef-d'œuvre de Fritz Lang, *Dr Mabuse, le joueur* (*Dr. Mabuse, der Spieler*), composé de deux parties , respectivement intitulées 1. *Une image de notre temps* (1. *Ein Bild der Zeit*) et 2. *Inferno*, une pièce sur les hommes de ce temps (2. *Inferno, ein Spiel von Menschen unserer Zeit*), constituées de six actes et dont les premières ont eu lieu à Berlin les 27 avril et 26 mai 1922. À sa sortie, le film connaît un franc succès que les journalistes estiment mérité, comme nous pouvons le noter dans la critique suivante de la revue *Vorwärts* : « Ce tonnerre d'applaudissements s'adressait en premier lieu au cinéaste Fritz Lang et au photographe Carl Hoffmann. Car sur le plan de la technique de régie et de la photographie, on a de nouveau réalisé ici quelque chose d'extraordinaire » (p-s, 1922).

Sur un scénario de Thea von Harbou et de Fritz Lang d'après le roman éponyme de l'écrivain luxembourgeois Norbert Jacques, le long-métrage raconte l'histoire du docteur Mabuse, interprété par Rudolf Klein-Rogge, psychanalyste réputé et grand criminel, qui se sert de ses pouvoirs d'hypnose et du jeu de cartes pour imposer sa volonté non seulement à ses patients et aux membres de son organisation criminelle, mais aussi et surtout à l'ensemble de la société dans le but de montrer sa suprématie au monde entier. Mabuse « terrorise [ainsi] une société dépravée, dont il applique scrupuleusement la règle du jeu » (HENRY, 1971, 32). Au vu de ce synopsis, il n'en apparaît que plus évident que l'ensemble du film soit placé sous le signe du jeu, ce que nous constatons tout d'abord dans le titre même du long-métrage, *Dr Mabuse, le joueur*, puis dans la déclaration de Mabuse au sujet de l'expressionnisme, le mouvement artistique majeur du début du XXe siècle embrassant aussi bien la peinture, la sculpture, la musique et la littérature que le cinéma : « L'expressionnisme est un jeu – mais pourquoi pas ? Aujourd'hui, tout est un jeu ! » Par conséquent, il n'est pas étonnant de rencontrer « des gens obsédés par le jeu et le fait de tuer le temps. Leur jeu n'a ni début ni fin ; ils semblent vouloir fuir le passé et le futur, se laisser aller dans un monde de chance, acceptant tout ce qui leur arrive » (BARLOW, 1982, 115).

La prédilection de Mabuse pour le jeu nous est confirmée dès la première scène du film où le personnage bat des cartes, arborant des gestes précis qui mettent en avant ses qualités « de contrôle et de pouvoir » (GUNNING, 2008, 99) et ses talents de joueur. Cependant, il s'avère que les cartes mélangées par le protagoniste représentent en réalité des photographies de personnes figurant les nouveaux acteurs de la République de Weimar, notamment le spéculateur boursier au chapeau haut-de-forme, le buveur délirant à l'entrée d'une maison de rapport, le colporteur juif au coin de la rue, le rentier barbu dans sa limousine de luxe chic, l'industriel moustachu au monocle, le souteneur, le psychiatre, l'hypnotiseur, le Chinois qui fume de l'opium dans son tripot (ELSAESSER, 1999, 98).

Ce premier plan tend donc à nous signaler que Mabuse joue aussi bien aux cartes qu'avec la vie d'êtres humains, ce que le protagoniste précise à la fin de la première partie du long-métrage lorsqu'il déclare à la comtesse Told : « à la longue, rien n'est intéressant dans ce monde ! – sauf une... Le jeu avec les êtres et les destins humains ». En effet, nous apprenons dès le début du film que Mabuse prend

l'apparence des figures de ses cartes, procédant à une transformation à l'aide d'un maquillage et d'un déguisement adaptés qui lui permettent d'usurper l'identité de ses victimes pour les voler et/ou les tromper en leur faisant voir une réalité erronée. Cette métamorphose nous montre que Mabuse est « aussi un acteur » (GUNNING, 2008, 99), une idée confirmée par la présence de perruques dans la pièce où il est assis et qui ressemble à une loge d'artiste.

- 6 Le spectateur a d'ailleurs été prévenu du caractère duel du jeu de cartes dès le lancement du film pour lequel l'UCO-Film GmbH (Berlin) de la Decla Bioscop, l'une des principales sociétés de production cinématographique allemande sous la République de Weimar, met en place une stratégie publicitaire particulière consistant à utiliser des cartes pour présenter les acteurs et les personnages du film, le jeu de cartes prenant une dimension humaine. De cette façon, Mabuse figure le roi de cœur, la comtesse Dusy Told (Gertrude Welcker) la dame de cœur et Edgar Hull (Paul Richter) le valet de cœur tandis que le procureur Norbert von Wenk (Bernhard Goetzke) incarne le roi de trèfle, Cara Carozza (Aud Egede-Nissen) la dame de pique et le comte Told (Alfred Abel) le valet de carreau. Le choix des différentes couleurs, même s'il peut aussi s'agir d'un pur hasard, peut s'expliquer par la dimension ésotérique que prend parfois le film, par exemple au moment où les Told et Mabuse se retrouvent à une séance de spiritisme organisée par l'une de leurs connaissances ou encore lors de la conférence du professeur Sandar Weltmann sur la force de suggestion des fakirs hindous. La cartomancie s'étant fortement généralisée au début du XXe siècle, nous pouvons penser que Mabuse et Dusy Told représentent de fausses figures de cœur dans la mesure où, selon l'art divinatoire, ces dernières sont censées incarner des êtres bienveillants, ce qui n'est pas le cas ici. De fait, les deux personnages, qui souffrent chacun à leur manière d'un problème d'ego, s'amusent du malheur de leur entourage et mènent les personnes qui les admirent à leur perte. Quant à Hull néanmoins, il symbolise bien le jeune homme naïf et fougueux qui se laisse emporter par ses affects : amoureux de Cara Carozza, il ne se méfie pas de ses agissements douteux et sera assassiné suite à ses intrigues. En ce qui concerne les autres personnages, le procureur von Wenk est bien un personnage bénéfique qui essaie de combattre

la pègre pendant que Cara Carozza incarne une femme de mauvaise vie, douée néanmoins d'une grande sensibilité vis-à-vis de l'homme qu'elle aime, Mabuse. Enfin, le valet de carreau Told, supposé symboliser le « messenger », se laisse abuser par les pensées subliminales de Mabuse qui l'incite à tricher et à se suicider afin de s'approprier le nouvel objet de son désir, la comtesse Told, et de se débarrasser de l'époux de cette dernière qu'il considère comme son rival.

- 7 Au vu de ces remarques, nous pouvons constater que les jeux de masques et de cartes témoignent d'une complémentarité certaine dans la mesure où le déguisement de Mabuse permet au psychanalyste d'hypnotiser les joueurs lors de longues parties de cartes. Trois scènes mettant en gros plan le regard de Mabuse se révèlent particulièrement significatives à ce sujet. Premièrement, après l'avoir fixé une grande partie de la soirée, Mabuse, alias Hugo Balling, aborde Edgar Hull à la sortie d'un spectacle aux Folies Bergères. À l'aide d'un regard soutenu accompagné d'un serrement de main, il lui fait croire qu'il est l'un de ses amis. Hull ne peut donc pas refuser d'emmener Mabuse au club 17 + 4 où ce dernier s'occupe de la banque, assis face à Hull qui est pris de violents maux de tête et perd beaucoup, malgré les avertissements de son entourage. Balling pousse ainsi Hull à la défaite alors même que celui-ci a de bonnes cartes mais ne sait plus les reconnaître en raison de l'altération de son libre-arbitre. Ici, le jeu de cartes vise pourtant un autre but que l'enrichissement direct de Mabuse qui a un autre plan : provoquer la rencontre entre Hull et son « espionne » Cara Carozza, ce qui permettra à cette dernière d'infiltrer Mabuse plus facilement dans certains clubs de jeux fermés. Deuxièmement, une fois introduit dans le milieu interdit du jeu, Mabuse est amené à jouer contre une femme russe qui, ayant perdu tout son argent, finit par jouer l'un de ses colliers de perles acheté pour cinquante mille dollars à la bijouterie Tiffany à New York. Une fois de plus, le regard hypnotique de Mabuse déstabilise la joueuse qui agit contre sa volonté, comme elle le sous-entend à la fin de la partie : « J'en avais seulement 3... Je voulais acheter – mais je ne pouvais pas ! – Il m'a regardé avec ses yeux méchants – comme un diable !!! » (« Ich hatte nur 3... Ich wollte kaufen – aber ich konnte nicht ! – Er hat mich angesehen mit seine böse Augen – wie eine Teufel !!! »). Elle ajoute également : « Oui... il

avait des yeux méchants – comme ceux d'une bête féroce ». Troisièmement, afin de démasquer « le grand inconnu », c'est-à-dire Mabuse, le procureur von Wenk accepte de jouer contre le protagoniste, sans l'avoir cependant préalablement identifié. Là encore, Mabuse utilise son regard perçant pour faire perdre le procureur, mais dans le but de lui donner plus de force, il sort de leur étui des lunettes chinoises spéciales venant de la ville de Tsi-Nan-Fu et les fait réverbérer de façon à éblouir von Wenk. En raison d'une forte somnolence, ce dernier doit alors faire un très gros effort sur lui-même pour refuser de prendre les cartes tendues par Mabuse et clamer un « non » haut et fort. Ce veto provoque aussitôt la grande fatigue de Mabuse dont la concentration a été mise à rude épreuve et qui n'a plus d'autre choix que de ranger ses affaires et de quitter la salle de jeux.

- 8 Ces trois scènes contribuent à accentuer le caractère diabolique de Mabuse qui se sert de ses pouvoirs hypnotiques pour transformer ses victimes en marionnettes dont il tire les ficelles à son gré . Le jeu de cartes devient alors l'adjuvant matériel des nombreuses manipulations opérées par le protagoniste. Devant l'importance fondamentale des cartes, nous ne nous étonnerons pas de trouver une correspondance dans les cartes de visite ou les billets (petits mots ou argent) qui permettent une nouvelle fois de tromper les futures proies du protagoniste, ce dont témoignent trois exemples significatifs.

D'une part, comme nous l'avons déjà évoqué, après sa défaite, Hull se voit dans l'obligation de signer une reconnaissance de dettes à Balling, rédigée sur l'une de ses cartes de visite. En retour, Balling tend à Hull sa propre carte de visite sur laquelle il a noté son adresse afin que Hull puisse lui apporter l'argent prêté. Cet échange de cartes de visite n'est en fait qu'un moyen de provoquer la rencontre entre Cara Carozza et Hull qui se rend à l'hôtel Excelsior dès le lendemain pour régler sa dette mais n'y trouve pas le Balling de la veille. D'autre part, Hull se voit un autre jour apporter par son domestique la carte de visite du procureur Wenk qui souhaite le rencontrer pour lui parler d'une affaire importante. Surpris, Hull le fait entrer et Wenk lui demande alors de le faire entrer dans les clubs de jeux privés afin de trouver le tricheur qui s'enrichit au jeu de cartes depuis plusieurs mois. Victime lui aussi de ce criminel, Hull accepte de l'aider.

Quelques secondes après le départ de Wenk, le domestique annonce à Hull l'arrivée de Cara. Ravi, Hull froisse la carte de visite de Wenk et la fait tomber dans une assiette de chocolats. Lorsque son amant part lui chercher quelques coussins supplémentaires, Cara aperçoit la carte qu'elle prend dans ses mains et sur laquelle elle voit le nom de Wenk. Prise d'angoisse, elle demande des explications à Hull et prévient Mabuse du danger représenté par les recherches du procureur. Enfin, le billet placé au milieu du bouquet de fleurs déposé pour Cara Carozza dans sa loge n'est pas le mot doux d'un admirateur, comme nous pourrions nous y attendre. Il s'agit au contraire d'une injonction de Mabuse par laquelle il ordonne à Cara de se rendre à l'hôtel Excelsior où il lui a réservé une chambre. Là-bas, sa mission consiste à sortir de la chambre au moment où Hull sort de celle du vrai Hugo Balling. Ces billets sont le principal moyen de communication entre Cara et Mabuse, un procédé qui fonctionne parfaitement jusqu'au jour où Cara, dans sa hâte, fait tomber un mot sur le fauteuil d'Hull. Lorsqu'il trouve la carte, Hull veut aussitôt la redonner à Cara mais, pris d'un doute, il finit par la lire. Il voit alors que l'invitation de Cara à se rendre dans un nouveau club privé est en réalité un ordre de Mabuse et un piège dangereux puisque Cara doit tout faire pour que Wenk ne vienne pas.

- 9 L'ensemble de ces remarques nous amène à conclure que le jeu de cartes revêt deux significations. Au sens propre, il permet à Mabuse de s'enrichir en faisant perdre les joueurs contre qui il joue en leur montrant les cartes de manière inexacte. Au sens figuré, il contribue à renforcer la suprématie du protagoniste aux multiples visages sur le reste du monde. Le jeu de cartes devient alors un corrélat du motif de l'automate, cher aux romantiques et repris par l'esthétique expressionniste, qui permet d'accentuer la réification des personnages qui perdent leur volonté et leur libre-arbitre. Il souligne en effet la transformation des personnages en objets, ces derniers faisant partie des outils de prédilection du cinéma expressionniste dans la mesure où ils participent directement à l'action et influent fortement sur le comportement des personnages. Comme l'indique Norbert Grob, « important [...] est le pouvoir des objets qui entourent les individus et sont placés sur le même niveau qu'eux ; parfois les menaçant, parfois faisant avancer l'action autour d'eux » (GROB, 2003, 99). La chosification est d'autant plus forte qu'elle se retourne

contre Mabuse à la fin du film : après une partie de cartes ultime et « infernale » (COURTADE, 1984, 149) contre des fantômes des êtres dont il a la mort sur la conscience, Mabuse s'enfonce dans la démence, brassant les billets, le regard encore plus vide et hagard que celui des faux-monnayeurs aveugles. Cette scène s'oppose à la première scène du film, le protagoniste ayant perdu sa superbe et ses gestes précis de joueur professionnel et de grand tacticien. Elle aboutit même à l'apparition d'une figure de Moloch, anticipant le film *Metropolis*, qui avale Mabuse. Les dédoublements multiples du protagoniste conduisent ainsi à un dédoublement final et irrévocable, symbolisé par sa folie.

- 10 Pour finir, le jeu de cartes comme instrument de déshumanisation permet également de dénoncer les dérives du modernisme causées par la Première Guerre mondiale, à savoir l'enrichissement des spéculateurs et des profiteurs de guerre, le besoin d'échapper à l'ennui et à la réalité du quotidien par la fréquentation des cabarets, Variétés et clubs de jeu et l'envie de vivre des sensations fortes pour oublier sa vie parfois trop rangée.

BIBLIOGRAPHIE

- BARLOW, John D., *German Expressionist Film*, Boston, Twayne, 1982.
- COURTADE, Francis, *Cinéma expressionniste*, Paris, Veyrier, 1984.
- EISNER, Lotte H., *L'Écran démoniaque*, Paris, Éric Losfeld, *Le Terrain Vague*, 1965.
- ELSAESSER, Thomas, *Das Weimarer Kino - aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin, Vorwerk 8, 1999.
- ELSAESSER, Thomas, *Weimar Cinema and After*. London, Routledge, 2000.
- F-n., « Dr. Mabuse, der Spieler », 28 février 2015, <URL : <http://www.filmportal.de/node/50051/material/768870>>.
- GLATZER, Ruth, *Berlin zur Weimarer Zeit. Panorama einer Metropole 1919-1933*, Berlin, Siedler, 2000.
- GÖBEL, Walter, *Abiturwissen. Die Weimarer Republik*, Stuttgart, Klett, 1997.
- GROB Norbert, « « Bringing the Ghostly to Life » Fritz Lang and His Early Dr. Mabus Films », in *Expressionist Film*. NRochester, Camden House, 2003.
- GUNNING Tom, « Fritz Lang's Dr. Mabuse, the Gambler (1922) : Grand Enunciator og the Weimar Era », in ISENBERG, Noah, (coord.), *Weimar Cinema-*

New York, Columbia University Press, 2008.

HENRY, Michael, *Le Cinéma expressionniste allemand*, Paris, Éditions du Signe, 1971.

KRACAUER, Siegfried, *Von Caligari zu Hitler*, Frankfurt-am-Main, Suhrkamp, 1984.

MEIDNER Ludwig, « Das Neue Programm. Vorwort der Redaktion », in *Kunst und Künstler*, 1914, n° 6, Berlin, p. 299-314.

p-s., « Dr. Mabuse, der Spieler, 2. Teil », 28 février 2015, <URL : <http://www.filmportal.de/node/20107/material/741414>>.

ROBERTS, Ian, *German Expressionist Cinema*, London, Wallflower, 2008.

SCHNEIDER, Roland, *Histoire du cinéma allemand*, Paris, Éditions du Cerf, 1990.

WOLLENBERG, Hans, « Dr. Mabuse, der Spieler », 28 février 2015, <URL : <http://www.filmportal.de/node/50051/material/768864>>.

RÉSUMÉS

Français

Au lendemain de la Première Guerre mondiale, l'Allemagne connaît un profond marasme économique et politique engendrant un regain de criminalité, la création de clubs de jeu et la consommation croissante de morphine. Cette nouvelle réalité socioéconomique donne naissance à une critique de la part du milieu artistique et intellectuel expressionniste dont l'exemple le plus remarquable demeure le film de Fritz Lang *Dr. Mabuse, der Spieler (Dr. Mabuse, le joueur)* (1922). Dans ce long-métrage, Mabuse, psychanalyste réputé et grand criminel, se sert de ses pouvoirs hypnotiques et du jeu de cartes pour imposer sa volonté au reste de la société. Le jeu de cartes revêt alors deux sens : premièrement, il permet au protagoniste de s'enrichir en faisant perdre les joueurs contre qui il joue ; deuxièmement, il contribue à asseoir la suprématie du protagoniste qui possède un jeu de cartes particulier figurant l'ensemble des individus qu'il souhaite voler et/ou réduire à néant en les déshumanisant.

English

After the First World War, Germany faces a deep economic and politic stagnation generating a renewal of crime, the creation of clubs of game and the increasing morphine consumption. This new socio-economic reality gives birth to a critic on behalf of the expressionist artists and intellectuals. The most remarkable on this subject is the film of Fritz Lang *Dr. Mabuse, der Spieler (Dr. Mabuse, the Gambler)* (1922). In this film, Mabuse, a famous psychoanalyst and a great criminal, makes use of its hypnotic powers and the deck of cards to impose his will on the rest of the society. The deck of cards has two meanings: firstly, it makes it possible to the protagonist to enrich himself while making lose the players against whom he plays; secondly, it contributes to sit the supremacy of the protagonist who has a

particular deck of cards representing the individuals that he wishes to steal and/or reduce to nothing by dehumanizing them.

AUTEUR

Alexia GASSIN