

Remerciements

Mes remerciements vont à Marc Atallah, Marine Borel, Charles-Antoine Courcoux, Selim Krichane, Raphaël Oesterlé et Benoît Turquety pour leurs commentaires, et à Michael Balavoine pour sa confiance.

Cet ouvrage a bénéficié du soutien de :

Université de Lausanne,
Faculté des Lettres,
Section d'histoire et esthétique du cinéma/Réseau Cinéma CH.



La Maison d'Ailleurs,
Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires.

Conception graphique et mise en page
Giganto, www.giganto.ch

Couverture

Je t'aime je t'aime (Alain Resnais, 1968), matériel promotionnel.
© Copyright Cinémathèque suisse

© Copyright 2014, Georg éditeur
M&H Département livre
Chemin de la Mousse, 46 – CH-1225 Chêne-Bourg (GE)

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation,
y compris par la photocopie, réservés pour tous les pays.

ISBN 978-2-8257-1017-3

Cinéma, machine à mondes

Essai sur les films
à univers multiples

Alain Boillat

Sommaire

Préface de Marc Atallah	13
Préambule	19
1 – Introduction aux « machines à mondes »	27
Entrée en matière à l'ère du « virtuel » :	
Alice au pays des nouvelles technologies	35
La science en fiction (et autres genres)	45
Moyen et objet de la représentation	48
La technologie en abyme : l'acte de création dans <i>Jurassic Park</i>	51
Espaces « insulaires » : aux limites de Pandora (<i>Avatar</i>)	56
Voyages immobiles en situation de « projection »	64
Corpus et période	72
Notes du chapitre 1	77
2 – La « diégèse » filmique et ses possibles	87
Prémices filmologiques d'une conception mondaine du cinéma	89
« Mondes possibles » et transfictionnalité	97
L'écart entre les mondes	101
Typologie des univers multiples	105
<i>Mondes exotiques</i>	106
<i>Mondes factices</i>	106
<i>Mondes surnaturels</i>	110
<i>Mondes mentaux et relation d'attribution</i>	112
<i>Mondes alternatifs</i>	120
<i>Mondes virtuels</i>	126
Commentaires conclusifs	130
Notes du chapitre 2	132

3 – Les mondes en film(s) : image et montage	139
Matière de l'image	143
La couleur est-elle diégétique?	147
Les possibles en séries (<i>Lost, Fringe</i>).....	169
Un monde de circuits imprimés (sur pellicule)	185
Un montage qui déraile : la figure de la boucle (<i>Je t'aime je t'aime</i> , 1968)	188
Agencements : le principe de l'alternance	203
D'un <i>Total Recall</i> l'autre : l'immersion comme indice.....	226
Notes du chapitre 3	241
4- Cyberspace : le monde-simulacre de la « matrice »	253
John et Neo : les signes d'un temps	254
Le simulacre urbain du cinéma postmoderne : <i>Dark City</i>	263
<i>Simulacron 3</i> : les mondes de la cyberculture	275
Le système informatique vécu de l'intérieur : <i>Tron</i> et son « héritage »	293
Notes du chapitre 4.....	308
5 – Un (autre) monde sans 11 septembre	313
L'imaginaire audiovisuel post-11 septembre	314
L'autre World Trade Center de la série <i>Fringe</i>	317
En deçà de l'effondrement urbain : une posture révisionniste	318
<i>Next</i> (le monde d'après) : de la nouvelle au film.....	323
Les possibles de l'impossible : un sentiment de « déjà vu »	328
Le fantasme d'une porte dérobée à l'inéluctabilité du code	334
Notes du chapitre 5.....	346
Conclusion.....	351
Notes de la conclusion.....	366
Index des films cités	369
Bibliographie	382

Préface

par Marc Atallah¹

¹ Directeur de la Maison d'Ailleurs - MER à l'Université de Lausanne.

Cela faisait des années que j'attendais de pouvoir me plonger dans un ouvrage rigoureux tel que celui que vous tenez entre vos mains. Des années que j'espérais voir un chercheur me guider au-delà des sempiternels lieux communs employés, en général de manière péremptoire, dans le champ de la critique francophone spécialisée depuis au moins un demi-siècle pour tenter de caractériser ce genre discursif protéiforme qu'est la science-fiction : j'en étais même arrivé à penser que celle-ci, n'en déplaise à quelques irréductibles fâcheux, n'avait jamais été un genre mineur, mais qu'elle semblait plutôt avoir eu de la peine à se voir approchée par des penseurs majeurs. Vous l'aurez compris, jusqu'à il y a peu, j'étais intellectuellement frustré : frustré par les clichés du type « La science-fiction est morte », « La science-fiction n'a jamais existé » (et son corollaire « La science-fiction existe depuis l'Antiquité ») ou, ce que l'on entend plus couramment, « La science-fiction est un genre populaire » ; frustré de constater que, fréquemment, ce type de poncifs écrits ou proférés avec aplomb paraît suffisant pour enrayer toute interrogation, toute nuance, toute réflexion. On affirmait, on imposait, personne ne réagissait : affaire classée, passons à autre chose. Quant à moi, eh bien, je n'arrivais pas à passer à autre chose – quitte, parfois, à encaisser, surpris, les remarques désobligeantes de certains collègues si convaincus d'avoir tout compris. Le vent tourne, enfin.

En un mot comme en cent, et je suis aujourd'hui heureux de voir cette avidité commencer à être comblée, j'étais avide d'une analyse minutieuse qui, d'une part, ne se donnait pas pour mission de réduire – ou d'étendre – la science-fiction à ce qu'elle n'était pas et, d'autre part, dépassait les trop nombreuses études thématiques, philosophiques, psychanalytiques ou sociologiques : on ne dit pas grand-chose en évoquant la caractérisation (sous-)générique du « cyberpunk », la prétendue connivence structurelle associant futurologie et science-fiction, la dimension éminemment maternelle d'un astronave en partance pour Alpha du Centaure, ou le fait que les œuvres de science-fiction ne sont que les reflets idéologiques du monde empirique au

sein duquel elles émergent. La science-fiction, pour moi, n'est pas d'abord un genre qui invente des thèmes, qui instaure des destins ou qui formule des critiques, même ingénieuses, du contexte sociohistorique; elle est d'abord un langage et, en sa qualité de langage, elle est nécessairement liée à certains codes herméneutiques – dont il conviendrait néanmoins de préciser la nature et l'étendue, ce qui n'est évidemment pas le but de cette préface.

Or, et tous les curieux des études critiques de la science-fiction le reconnaîtront, peu de chercheurs ont saisi ce constat qui, une fois posé, paraît relever du truisme; ils ont préféré, pour des raisons obscures, délaissé les récits et se réfugier derrière une posture victimisante, voire « ghettoïsante », qui, à n'en point douter, ne pouvait qu'agacer ou, à l'opposé (mais c'est un peu la même chose), faire sourire de manière condescendante les non-aficionados. Il y a certes eu, comme de coutume lorsqu'on est confronté à la nouveauté, quelques réticences institutionnelles face à des dispositifs que l'on ne connaissait qu'à travers certains titres et dont l'histoire nous était relativement obscure, mais la réputation de films tels que *Metropolis* de Fritz Lang, *2001: l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, *Stalker* d'Andreï Tarkovski ou encore *Melancholia* de Lars von Trier montre que des intellectuels de tous bords ont décelé, voire clamé avec véhémence la beauté de certaines productions usant du langage extraordinairement étendu de la science-fiction. Les critiques auraient dû être prudents: avant de postuler que le monde académique francophone donnait peu de crédit à leurs études uniquement parce qu'il refusait à ce langage le droit de cité, peut-être auraient-ils dû se pencher minutieusement, rigoureusement sur ce même langage, ce qui les aurait conduits à se plonger dans ses spécificités intimes; peut-être aurait-on dû arrêter de s'épuiser à discerner des particularismes génériques abscons – je pense par exemple ici à la distinction arbitraire, exclusivement thématique et peu opératoire, entre « rétrofuturisme », « steampunk », « dieselpunk », qui conduit nombre de « chercheurs » à discuter, scolastiquement, de l'appartenance d'un récit donné à l'une ou l'autre de ces catégories – et se donner les moyens d'esquisser une poétique du langage SF...

Le livre *Cinéma, machine à mondes* d'Alain Boillat est l'ouvrage que j'attendais depuis longtemps: l'argumentaire est lumineux et l'amplitude analytique illimitée; quant à la méthodologie employée, et c'est suffisamment rare dans les études sur la science-fiction pour que je le mentionne, elle est opératoire. En se donnant pour objectif principal d'établir une poétique des « films à mondes » – autrement dit: un repérage sémiotique conduisant à étudier le sémantique et ses ramifications herméneutiques –, Alain Boillat, d'une part, se penche sur des blockbusters hollywoodiens (et, partant, refuse

de limiter sa réflexion à des productions reconnues pour leur valeur esthétique) et, d'autre part, aborde la question trop souvent mise de côté dans le champ critique de la science-fiction du *style*, c'est-à-dire du *langage cinématographique* dans ses rapports avec la notion de monde. Pour le dire en d'autres termes, et pour reprendre la formule heureuse qu'il emprunte partiellement à Apollinaire via Albera, Alain Boillat inspecte intelligemment les modalités avec lesquelles le cinéma « *machine des mondes (de machines)* », ainsi que les incidences des propriétés stylistico-formelles de la représentation sur le statut ontologique d'un monde.

Ce qui est fascinant dans cet essai, outre la pertinence du développement, c'est de constater à quel point des récits comme *Total Recall*, *Matrix* ou *Dark City* peuvent donner naissance à une enquête passionnante, alors même que l'intelligentsia académique a tendance à rejeter ces films dans le réceptacle indistinct des « productions de masse » et que le « ghetto SF » lui-même ne s'est jamais attardé sur eux autrement que superficiellement. Il y a donc quelque chose de jubilatoire dans la lecture de cet ouvrage ambitieux : il ose pénétrer dans un « ailleurs » critique, celui-là même qui est délaissé par les études classiques sur le cinéma et par les chercheurs spécialisés dans le genre science-fictionnel.

En ce sens, et par extension, l'auteur du livre que vous allez découvrir est, pour moi, bien plus qu'un chercheur brillant : il est un mentor, puisqu'il nous montre la voie à suivre et nous indique comment aborder avec rigueur le *langage SF*. Mais ce n'est pas tout : il nous montre aussi, patiemment et avec cette générosité intellectuelle dont il n'est jamais avare, qu'il est possible, aujourd'hui puisque hier ne l'a pas fait, de conjuguer le discernement analytique le plus pointu avec des objets trop fréquemment postulés comme simplistes. Ce qui peut apparaître ici comme une évidence pour certains se transforme en *première* dans le domaine de la science-fiction : il y a de véritables richesses de sens à découvrir dans tous les récits sur lesquels notre regard se pose. Or l'essai que vous allez lire vous convaincra que ces richesses ne sont atteignables qu'à condition d'affûter nos outils critiques et de les utiliser avec autant d'adresse que de méticulosité : il importe peu de savoir que tel auteur ou tel réalisateur glisse un clin d'œil à l'un de ses prédécesseurs, mais il est ô combien intéressant de s'interroger sur la *signification* d'un tel clin d'œil. Voilà un des résultats à mon avis le plus puissant atteint par Alain Boillat : il nous rappelle que tout dispositif – c'est-à-dire toute alliance singulière entre le sémiotique et le sémantique – est une « machine à sens ». Une fois cela en tête, la science-fiction – ou plutôt les récits qualifiés par commodité de « science-fictionnels » – s'époussèteront des cendres dont on les a recouverts de force et révéleront que si on les a jugés morts, c'est peut-être

parce qu'on n'avait pas compris qu'un genre n'est vivant que si on accepte de le voir à la fois dans sa singularité, dans ses rapports aux autres genres et dans la diversité des interprétations auxquelles la complexité de son langage donne naissance. Autrement dit, et grâce à l'ouvrage d'Alain Boillat, je comprends enfin qu'au moment où un exégète dit « La science-fiction est morte », il avoue, par jeu de miroir invisible, que c'est son esprit critique qui s'est évanoui.

Cher Alain, je te remercie de m'avoir fait l'honneur – à moi, jeune chercheur, jeune directeur – de rédiger cette préface : ta confiance me touche. Je ne sais si les mots qui précèdent t'apporteront beaucoup, mais je peux déjà te confirmer que tes pages, elles, m'ont énormément enrichi : je comprends mieux, d'une part, ce que devrait être l'essence de la recherche intellectuelle et, d'autre part, comment offrir ses lettres de noblesse à cette science-fiction que toi et moi chérissons tant – sans nous confondre avec elle, bien heureusement.

Les critiques de SF devraient s'arrêter quelques instants et diriger leur regard vers la Suisse romande, l'Université de Lausanne et la Section de cinéma en particulier : ils y trouveraient ce renouveau qu'ils espèrent depuis si longtemps et que j'ai découvert avec délectation en lisant tes pages.

Yverdon-les-Bains, le 6 octobre 2013.

Préambule

Le présent essai se propose d'examiner la notion de « monde » au cinéma à partir de l'étude d'un certain nombre de films qui témoignent de questionnements contemporains relatifs au récit de fiction, aux réalités virtuelles, aux images générées informatiquement et aux univers qui se déploient à travers plusieurs supports médiatiques. Menées dans un souci d'envisager conjointement les motifs représentés et les modes de représentation, les analyses conduites ici portent sur des productions emblématiques d'une conception que l'on qualifiera de « mondaine », exacerbée dans des films où se côtoient deux ou plusieurs mondes distincts, définis par un écart variable au « réel ». La perspective qui est la nôtre consiste à élaborer une réflexion sur les modalités de la représentation cinématographique de technologies audiovisuelles, et à articuler le niveau de ce qui est représenté à l'écran avec les conditions de la genèse des films et de leur consommation à l'ère du numérique. En effet, les dispositifs de visionnement expérimentés par les personnages dans la fiction participent souvent d'une mise en abyme du « cinéma » (au sens large), interrogé dans son devenir par le biais d'extrapolations technoscientifiques qui donnent naissance aux mondes filmiques.

Même si l'on se penche occasionnellement sur des films réalisés par des cinéastes communément hissés au rang d'« auteurs » (Alain Resnais, Michel Gondry, Woody Allen, Terry Gilliam), la majorité des exemples abordés – et ceux qui le sont de la façon la plus approfondie – appartiennent aux productions dominantes du cinéma hollywoodien de ces dernières années, et plus particulièrement à la science-fiction. Ce genre engage selon nous, comme on le verra, des enjeux proprement « mondains », et met fréquemment en scène des usages de machines imaginaires qui renvoient, par ricochet en quelque sorte (ou par métaphore dans les cas les plus concertés), au dispositif cinématographique. Ainsi privilégions-nous des blockbusters qui ont constitué des jalons dans l'histoire récente de l'utilisation des technologies numériques comme *Jurassic Park* ou *Avatar*, mais aussi des films qui, à notre sens, thématisent cette question en figurant des « machines à mondes » qui

permettent notamment de s'insinuer dans la mémoire d'un personnage (*Je t'aime je t'aime*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*), de substituer au passé la fiction (*Dark City* et la plupart des récits adaptés des œuvres de Philip K. Dick ou inspirés par elles), d'explorer les possibles narratifs d'un espace-temps donné (*Source Code*) ou d'être projeté, consciemment ou non, dans un monde parallèle (la série *Fringe*), factice (*The Game*, *Dark City*, *Resident Evil*) ou généré par une machine informatique (*Tron*, *Passé virtuel*). Il s'agit de construire un cadre théorique permettant la discussion de tels films jusqu'ici peu abordés dans cette perspective, sans nous limiter à un discours général et contextuel – la mise en évidence de l'intérêt « sociologique » de ce type de productions conduit souvent à l'absence de prise en compte de leurs propriétés formelles –, mais en prenant à bras le corps les « mécanismes » qui y sont à l'œuvre au niveau de l'agencement des éléments diégétiques, des processus d'immersion du spectateur et, ainsi, du discours que tient la fiction sur notre monde et sur la création même d'un monde.

Nous ne visons pas à singulariser les cas étudiés en décrétant qu'ils font montre d'une quelconque exceptionnalité esthétique – ce type de discours, dominant dans l'espace francophone, conduit souvent à négliger de tels films, qui obéissent à d'autres impératifs –, mais à montrer comment ils s'inscrivent, pour certains de façon tout à fait ingénieuse, dans des paradigmes qui régissent aujourd'hui notre rapport à la fiction, au récit et aux usages médiatiques (en particulier aux jeux vidéo). Le choix de ne pas privilégier une approche auteuriste explique que nous n'ayons pas systématiquement indiqué dans le corps du texte le nom du réalisateur, mais uniquement la date de sortie du film. Ces films sont le fruit d'un travail collectif, et les éléments participant à la création d'un monde sont souvent le fait d'interventions diverses réparties tout au long de la chaîne de production, du designer au monteur truquiste, en passant par l'équipe de scénaristes et de *storyboarders*. Le lecteur trouvera cependant le nom des réalisateurs dans l'index alphabétique des films en fin d'ouvrage, assorti du titre en langue originale.

Nous entendons donner ici une suite à l'un des pans de l'approche proposée dans notre ouvrage *La Fiction au cinéma* (paru en 2001) en élargissant l'étude à certains développements récents des théories de la fiction et aux productions filmiques qui, apparues au cours d'une décennie qui a connu la généralisation du numérique, ont manifestement témoigné d'une tendance à présenter un univers fractionné en plusieurs sous-parties ou, inversement, à permettre une expansion mondaine de grande ampleur, au-delà des limites d'un seul long-métrage.

Le premier chapitre, introductif, pose les termes de notre problématique au niveau du genre cinématographique (la science-fiction), de l'objet sur

lequel portent les analyses des représentations (les « machines à mondes ») et des postulats théoriques permettant d'appréhender la dimension mondaine d'une production filmique. Nous discutons en quoi ces axes de pertinence choisis pour délimiter notre corpus nous paraissent déterminés par la situation intermédiaire contemporaine. Afin d'ancrer notre propos dans une analyse de film détaillée, nous adossons cette entrée en matière à un commentaire du film *Resident Evil: Retribution* (2012) et de sa bande-annonce, puis à l'examen de la manière dont l'imagerie numérique est pensée dans *Jurassic Park* et *Avatar* (dans lesquels elle est plutôt occultée, déplacée, en vertu d'une oscillation entre technophilie et technophobie, utopie et dystopie, qui caractérise la plupart des films de notre corpus). Ces études de cas nous permettront en outre de poser concrètement certains partis pris méthodologiques qui sous-tendent l'ensemble de l'ouvrage, et qui consistent à dégager des éléments signifiants dont on peut montrer qu'ils sont révélateurs de modalités d'inscription dans le film du dispositif de projection du film. Cette introduction a également pour objectif d'établir des généalogies en observant à la fois des continuités sur le plan diachronique et des spécificités propres à la formulation actuelle de certains paradigmes. Aussi, la reprise de motifs issus de Philip K. Dick dont nous traiterons en plusieurs occasions est fréquemment adaptée à un discours formulé à propos de la technologie d'aujourd'hui.

Le deuxième chapitre est consacré à la notion, centrale au vu de notre propos, de « diégèse » (que nous veillerons à distinguer du terme « récit » tout en l'envisageant dans sa nécessaire complémentarité à celui-ci) et aux théories des « mondes possibles » issues du champ des études littéraires. Nous revenons sur l'ensemble des concepts proposés par les théoriciens de la filmologie des années 1950 qui nous paraissent pertinents pour rendre compte de phénomènes mondains, et nous établissons une typologie des mondes servant de cadre aux discussions ultérieures. Les notions et principes définis dans ce chapitre plus théorique (« l'écart minimal », l'« attitude propositionnelle », la figure de la « métalepse », etc.) fournissent quelques premières clés pour aborder les films à mondes multiples à travers leurs modes d'agencement. Le rôle endossé par l'exacerbation de la subjectivité d'un personnage en tant que facteur de création d'un monde y est notamment abordé à partir du célèbre exemple du *Cabinet du Dr Caligari*, et les mondes mentaux sont pensés dans leurs parentés avec les mondes virtuels. Les mondes alternatifs sont envisagés dans une optique plus traditionnellement narratologique, mais les variantes qu'ils occasionnent sont comparées en fonction du statut ontologique des mondes auxquels elles donnent naissance et qui ne s'actualisent pas tous avec la même prégnance. Les mondes virtuels ne sont pas

uniquement associés aux images produites informatiquement, mais également à la projection de personnages dans un monde ostensiblement issu d'une représentation préexistante, par exemple picturale.

L'accent mis dans les deux premiers chapitres sur le contenu référentiel des films pourrait conduire à mésestimer les spécificités formelles induites par une conception (pluri)mondaine du cinéma. C'est pourquoi le chapitre 3, qui constitue le cœur de notre essai, est le lieu d'interrogations relatives au langage cinématographique, c'est-à-dire à la manière dont la facture même des films peut être affectée par le caractère plurimondain de ceux-ci. La discontinuité d'un film tel que *Je t'aime je t'aime* trouve en effet une motivation dans l'utilisation, par les personnages, d'une « machine à mondes » dans le cadre d'une expérience qui est aussi celle du spectateur du film, confronté à des bégaiements qui enraient le développement narratif. En prenant appui sur l'étude d'une nouvelle de Philip K. Dick, « La fourmi électrique », nous constaterons combien le *montage* (cinématographique) est fantasmatiquement associé à la création d'un monde. En faisant fond sur divers acquis de la théorie du cinéma que nous envisagerons à nouveaux frais en fonction de la perspective mondaine qui est la nôtre – en particulier la question du montage alterné –, nous verrons dans quelle mesure l'image peut, en elle-même (notamment grâce à la coprésence du noir/blanc et de la couleur) ou via certaines pratiques de montage, connoter une appartenance à un monde donné.

Notre propos vise ici à créer un trait d'union entre *monde* et *style*, à observer comment le premier (niveau sémantique) se définit ontologiquement à travers le second (niveau syntaxique). L'examen de certains principes structurants à l'œuvre dans les séries *Lost* et *Fringe* nous permettra par ailleurs de montrer, en revenant notamment à la *Théodicée* leibnizienne, combien la préséance accordée à la dimension mondaine se situe au cœur de certaines réalisations à grand succès de ces dernières années, et, surtout, comment cette conception mondaine favorise de façon particulièrement « efficace » la logique sérielle. Matrices à récits, les mondes constituent aujourd'hui l'un des fondements de l'industrie du cinéma, dont l'intégration horizontale a conduit à l'exploitation de franchises à travers différents médias ; l'étude des fonctionnements sériels permet de mettre en évidence cet aspect de la question, certes motivé par des impératifs strictement commerciaux, mais qui n'en a pas moins induit, ces dernières années, des innovations certaines, et qui a sinon inauguré, du moins popularisé des formes d'expérimentations ludiques sur le récit.

Afin de saisir ce qui caractérise les représentations très contemporaines des mondes multiples, nous comparerons *Total Recall*, célèbre exemple de

film à « twist » mettant en scène une « machine à mondes » aliénante, avec son récent remake *Total Recall: mémoires programmées*. On observera notamment comment le film de 2011 témoigne, en accord avec la nature paradoxale des liens instaurés par ce type de productions à la technologie, d'un attachement accru à la notion de « trace » dont on pourrait croire *a priori* qu'elle a été invalidée par la généralisation des supports digitaux. Distribué et rejoué sur deux films réalisés à vingt ans d'écart, l'univers plurimondain de *Total Recall* se prête bien à une corrélation entre les caractéristiques diégétiques et narratives d'un film et l'évolution des technologies numériques. Il en va de même de *Tron*, dans lequel un créateur de mondes est captif du programme informatique qu'il a conçu, puisque ce film de 1982 a donné lieu récemment, en 2010 également, à une suite intitulée *Tron: L'Héritage*.

Aussi, c'est sur cet exemple prototypique de l'opposition à l'œuvre dans *Tron* entre le monde réel et un monde virtuel que nous achèverons notre chapitre 4, après avoir abordé des cas plus ambigus dans lesquels le statut même de la « réalité » est questionné, en particulier dans des films dont le héros n'a d'abord aucune conscience de l'artificialité de son environnement, puis, une fois celle-ci révélée, tente de maîtriser la machine qui est à la source de l'illusion. Nous procéderons dans un premier temps à une comparaison entre *Dark City* et *Matrix* ; les parentés et différences repérées nous permettront d'aiguiser les outils proposés pour penser ce type de films à mondes multiples dans le contexte postmoderne d'un recyclage de motifs narratifs et iconographiques, d'une anhistoricité qui, ici, est exploitée par le récit dystopique. Une attention particulière sera accordée à une œuvre « matricielle » : le roman *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye, adapté pour la télévision allemande dans les années 1970 (*Le Monde sur le fil*) puis par Hollywood l'année même de la sortie du premier *Matrix* (*Passé virtuel*). La cyberculture est avant tout, on le verra, une affaire de mondes.

En abordant *Dark City*, nous soulignerons la parenté existant entre certaines configurations urbanistiques représentées au cinéma et la notion de monde, la mégapole démesurée et évolutive se présentant comme un labyrinthe des possibles. Aussi, l'imaginaire même de la destruction d'une cité conçue sur le modèle de Manhattan s'inscrit dans une réflexion sur les mondes : le chapitre 5 examine comment certaines productions hollywoodiennes se sont inscrites dans un processus d'exorcisation du traumatisme engendré par les attentats du 11 septembre 2001, drame qui a joué un rôle crucial aux États-Unis dans l'essor d'intrigues complexes permettant paradoxalement à des « scénarios-catastrophes » d'endosser le rôle d'*alternatives* à la catastrophe. Ce dernier chapitre offrira l'occasion d'investiguer les implications idéologiques d'univers plurimondains dans lesquels le héros

affirme son pouvoir démiurgique en dominant une machine. De tels films (*Déjà vu*, *Source Code*...) interrogent ainsi, au même titre que la plupart des productions envisagées dans cet essai, la place de l'humain au sein d'imaginaires technologiques suscités par l'entrée de l'image dans le « monde » du digital.

1

**Introduction aux
« machines à mondes »**

« Je pense que pour raconter, il faut avant tout se construire un monde, le plus meublé possible, jusque dans les plus petits détails. Si je construisais un fleuve, deux rives et si sur la rive gauche je mettais un pêcheur, si j'attribuais à ce pêcheur un caractère irascible et un casier judiciaire pas très net, voilà, je pourrais commencer à écrire, en écrivant en mots ce qui ne peut pas ne pas arriver. »

Umberto Eco, *Apostille au Nom de la rose*¹.

Alors que les acteurs de cinéma jouent aujourd'hui devant des écrans bleus ou verts dans un espace « meublé » rétroactivement grâce à l'insertion infographique d'un décor choisi parmi la quasi-infinité des possibles offerts par la machine informatique, la sensibilité des créateurs et du public à l'égard de la notion de « monde », et par voie de conséquence à l'égard de la pluralité des mondes, s'est considérablement accrue. La description proposée par le théoricien et romancier Umberto Eco de la genèse d'une œuvre littéraire de fiction vaut aussi pour les scénaristes et réalisateurs de cinéma lorsqu'ils font reposer leur film sur les caractéristiques d'un univers figuré par des images et des sons à partir de la « page blanche » d'un écran d'ordinateur. On sait ce que, depuis notamment la réalisation de films de science-fiction tels que *La Planète des singes* (1968) ou *La Guerre des étoiles* (1977), la mise en chantier d'un film à gros budget par Hollywood doit aux dessins de production, dont l'objectif est de convaincre les instances de financement de la crédibilité et de l'intérêt visuel du monde représenté². Le récit procède en effet partiellement de ce type de représentations qui nourrissent l'univers du film, en dépit du statut inaugural traditionnellement conféré au stade de l'écriture (elle-même susceptible d'être pensée dans les termes d'Umberto Eco, c'est-à-dire en tant que résultante d'une mise en place première des lois d'un monde).

La politique des « franchises » conduite par Hollywood de manière particulièrement massive et assidue depuis un peu plus d'une décennie relativement aux films de superhéros³ – productions qui se placent régulièrement parmi les plus grands succès du *box-office* de tous les temps – est symptomatique d'un intérêt croissant de l'industrie à l'égard de mondes plutôt que de récits : peu importe si l'on raconte, à quelques années d'intervalle seulement, la même histoire, qu'il s'agisse de la « naissance » de Spiderman ou de celle de Hulk (*Spider-Man*, 2002/*The Amazing Spider-Man*, 2012; *Hulk*, 2003/*L'Incroyable Hulk*, 2008). Le cinéma hérite dans de tels cas de la logique du « *reboot* » qui prévalait déjà dans le milieu de l'édition des *comic books*⁴.

Ce qui compte avant tout, c'est de maintenir l'intérêt du public pour un ensemble de composantes d'un monde donné. Henry Jenkins, qui a étudié cette tendance à notre époque du « transmédia », constate que « le *storytelling* est devenu, de plus en plus, l'art de construire un monde, car les artistes créent des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou même un seul média⁵. » Dans le cas des films de superhéros, ces mondes sont empruntés à ceux proposés par l'industrie des *comic books*, dans une logique de ressassement qui fait partie intégrante d'un processus concerté de création d'une mythologie. Les récits ainsi démultipliés sont rassemblés « sous la bannière » d'une icône (le héros), et ce également dans le sens patriotique du terme, c'est-à-dire en tant qu'affirmation d'une culture populaire américaine et des valeurs qui lui sont associées. Identifiables, ces figures superhéroïques circulent d'une production ou d'un médium à l'autre en demeurant relativement stables ; cette permanence fonde une stéréotypie qui est garante du plaisir de la redondance du consommateur de productions sérielles, dont Umberto Eco a envisagé l'activité de réception dans le cas des *comics* de Superman, qu'il considérait comme la source d'un plaisir de la réitération⁶. Car en s'échappant des pages de *comic books* pour gagner l'écran de cinéma ou les étals des magasins de jouets, le superhéros se définit par un fragment de monde qui lui est propre, et qu'il s'agira de convoquer de façon plus ou moins similaire dans chaque récit : Spiderman, dont nombre de traits demeurent fixes (il s'agit d'un éternel adolescent), tisse ainsi sa toile entre des personnages (la jeune fille dont il est épris, son oncle et sa tante), des lieux (la mégapole où pointent les gratte-ciel, la chambrette, le lycée) et des attributs (son costume, ses pouvoirs comme celui de « voler » ou de projeter un filet de soie gluante). Il en va de même pour Superman, Batman ou Captain America, tous affublés ne serait-ce que d'un équipement ou de pouvoirs qui leur sont propres et dont découlent les situations narratives (souvent résolues précisément grâce aux traits qui assurent la singularité du héros). Certes, les récits ou manifestations médiatiques singulières contribuent à préciser et à densifier le monde (Superman s'est ainsi mis à voler à la suite du récit de ses aventures sur les ondes, dans le cadre d'une série d'émissions radiophoniques), mais ce dernier n'en constitue pas moins le point de départ d'infinis recyclages : si l'entreprise Disney a décidé fin 2012 d'acquérir pour quelque quatre milliards de dollars la société de production Lucasfilm, c'est en grande partie en raison de la franchise « *Star Wars*⁷ », qui offre un énorme potentiel de déclinaisons sous diverses formes (cinéma, télévision, jeux vidéo, parcs à thème, produits dérivés en tous genres...) à partir du monde instauré par George Lucas et ses équipes – alors que la firme ILM (« Industrial Light and Magic »), également

rachetée par Disney, élabore les effets spéciaux nécessaires à actualiser ce monde. La généralisation d'une stratégie de production de blockbusters consistant à réaliser des prequels (*Star Wars épisodes I-III*, 1999-2005; *Star Trek*, 2009; *X-Men : Le Commencement*, 2011; *Prometheus*, 2012) ou des sequels (*Le Seigneur des anneaux – Les Deux tours*, 2002; *Le Retour du roi*, 2003; *Spider-Man 2 et 3*, 2004 et 2007; *Star Trek into Darkness*, 2013) – et même, le plus souvent, une combinaison des deux – a contribué, à notre époque où les grandes chaînes de télévision payantes telles que HBO investissent massivement dans des séries souvent ambitieuses, à augmenter le nombre de récits prenant place à l'intérieur d'un monde prédéfini dont de nombreux invariants traversent ainsi plusieurs épisodes d'un même « cycle⁸ ». L'univers devient ainsi, sur le plan des investissements tant commerciaux qu'affectifs, l'un des identifiants les plus importants.

Toute pratique sérielle, du roman-feuilleton apparu dans les années 1830-1840 avec la presse à fort tirage aux séries de bandes dessinées ou télévisées de la seconde moitié du xx^e siècle, induit ce type de phénomènes; toutefois, en termes de modes de production, ils ne se réduisent plus aujourd'hui à la série B, mais s'observent dans des blockbusters vus à travers le monde par des millions de spectateurs. Le récent succès phénoménal de *Avengers* (2012), fruit d'une stratégie d'exploitation sérielle de grande envergure, confirme cette tendance; or ce film obéit à la logique dite du « *cross-over* » qui, issue des *comics*, consiste à rassembler dans une même histoire plusieurs héros dont les aventures sont habituellement publiées séparément, et donc à jouer sur l'imbrication de « mondes » distincts⁹.

En outre, les espaces vidéoludiques en 3D polygonale et au fort degré de photoréalisme ont ouvert la voie depuis quelques années à l'exploration d'univers qui deviennent un enjeu commercial de cette industrie, ainsi qu'en témoignent notamment la vente d'ouvrage du type « *The Art of...*¹⁰ », les extensions à télécharger, les possibilités ludiques de déblocage de composantes diégétiques (personnages, tenues, armes...), les produits dérivés pour collectionneurs et les déclinaisons à travers plusieurs volets ou sur différents supports médiatiques. Les productions massivement diffusées par l'industrie des jeux vidéo dans lesquelles l'utilisateur exploite l'interactivité du dispositif en découvrant, au gré d'un parcours plus ou moins contraint, divers environnements souvent empruntés aux *topoi* des genres cinématographiques, contribuent, elles aussi, à la popularisation d'une conception des médias audiovisuels que nous proposons de qualifier de « mondaine ». Grâce à des interfaces plus ou moins diégétisées, le jeu transmet régulièrement des données portant sur les lois de son monde, parallèlement ou conjointement aux règles régissant l'activité du joueur, et parfois indépendamment de l'avancée

du récit. Ainsi, pour prendre un exemple parmi d'autres, le *gameplay* de la trilogie du jeu *Mass Effect* (2007-2012) est-il conçu de telle sorte que le joueur puisse accéder à tout moment, dans le menu, à l'encyclopédie du monde de science-fiction dans lequel il s'est immergé (il s'agit d'une interface composée de textes et d'images) et qu'il puisse, en jouant, sélectionner un énoncé parmi différentes répliques proposées lorsqu'il interagit verbalement avec d'autres personnages (dont certaines ne sont disponibles qu'en fonction de son « comportement » antérieur). Or ces répliques, dont la variabilité a pour but de conférer au joueur une impression de liberté¹¹, se répartissent clairement entre des phrases performatives qui débouchent sur une action – et, donc, qui font avancer le récit – et d'autres qui conduisent les interlocuteurs à transmettre des informations supplémentaires sur l'univers vidéoludique (cette description du monde n'exclut pas nécessairement le narratif, les états de choses étant expliqués par le biais de récits ancestraux qui nourrissent la dimension mythologique de cet univers). La diégèse se voit dès lors « meublée » avec plus de densité et, par conséquent, crédibilisée, en dépit de l'écart instauré par le genre de la science-fiction avec notre monde. Cette scission entre monde et récit dont témoigne ostensiblement la « roue des dialogues » de *Mass Effect* s'inscrit à notre sens dans un nouveau paradigme qu'il nous paraît utile d'explorer dans la perspective d'une étude des représentations cinématographiques émanant d'un contexte culturel dans lequel l'industrie des jeux vidéo tient aujourd'hui une place majeure (et inversement, puisque les adaptations vidéoludiques d'œuvres cinématographiques sont progressivement passées d'une pratique de la citation ponctuelle à une référence plus complète sous la forme d'une restitution des mondes filmiques)¹².

La notion de « conception mondaine » sera progressivement élaborée dans le présent essai en partant de ses diverses formulations telles qu'on peut les dégager des productions cinématographiques elles-mêmes, pour la plupart des films de grande consommation. On pourra ainsi mettre au jour le discours tenu implicitement par ces films sur la notion de « monde », et alimenter une réflexion sur les formes et les fonctions de la fiction cinématographique contemporaine.

Tandis que le cinéma dominant s'est institutionnalisé dans le courant des années 1910 sous l'égide de la forme narrative¹³, nous faisons l'hypothèse selon laquelle cette dernière, comprise au sens d'un mode d'agencement chronologique et causal des actions sur l'axe horizontal du déroulement temporel du film¹⁴, tend aujourd'hui, dans un certain type de productions, à être subordonnée (ne serait-ce que provisoirement) à l'instauration des référents mêmes de la représentation. L'accent se serait ainsi déplacé de la temporalité – si souvent examinée par les narratologues de tous bords – à la

spatialisation des composantes dites « diégétiques ». Ce primat de l'espace est illustré à un micro-niveau par ce que nous tenons pour l'un des « plans¹⁵ » emblématiques du cinéma contemporain de la généralisation des effets spéciaux numériques (au même titre, ou presque, que le célèbre « *bullet time* » de *Matrix*, 1999¹⁶) : il s'agit d'un passage du film *Fight Club* (1999) (FIG. 1-6) montrant la pièce représentée sur la page d'un catalogue IKEA se déployer pour, littéralement, « meubler un monde » (au sens d'Umberto Eco). Le héros, Jack (Edward Norton), apparaît dans le champ pour l'habiter, l'espace d'un instant ; au gré d'un panoramique révélateur d'une volonté de « comprendre » un espace dont la facticité est pourtant affichée, les différents éléments du mobilier surgissent progressivement dans l'image, assortis de leur appellation, descriptif et prix (mentions écrites qui relèvent généralement au cinéma de la pure « extradiégéticité ») ; cette construction progressive à partir d'une pièce vide renvoie à la psychologie du personnage (un acheteur compulsif) et thématise l'acte d'instauration d'un monde (dans un contexte strictement consumériste). L'appartement de Jack se confond avec l'image publicitaire, occasionnant une fusion de deux plans de réalité¹⁷ qui préfigure l'immersion fantasmatique du spectateur dans l'esprit schizophrène du protagoniste. Le slogan « *Use your imagination* » figurant sur le catalogue consulté par Jack alors que, assis sur les w.-c., il commande des articles par téléphone – séquence à laquelle répondra par la suite une seconde conversation téléphonique, reflet inversé de celle-ci¹⁸ –, s'il renvoie pour l'instant à l'ameublement d'un intérieur totalement associé à une marque, portera par la suite sur la création d'une utopie anarchique pensée comme l'envers d'une société de consommation aliénante.

Le récit, certes, ne s'élabore pas moins à travers de telles représentations ; nous n'appelons pas, en effet, à opposer *récit* et *monde* comme deux catégories mutuellement exclusives, mais à les envisager comme deux faces d'une même pièce – si sonnante et trébuchante pour l'industrie que jamais on n'envisagerait d'en isoler complètement l'un des versants ! –, le premier ne pouvant s'établir qu'en capitalisant sur les données comprises dans le second, tandis que, inversement, le développement narratif favorise l'expansion du monde ou, comme dans les films que nous étudierons, organise le passage d'un monde à l'autre.

La notion de « diégèse », issue du champ de la théorie du cinéma – nous reviendrons sur cette origine et la définition de ce concept au chapitre 2 –, est très répandue dans l'étude du récit littéraire en raison de la fortune rencontrée par les écrits de Gérard Genette ; toutefois, ce terme qui renvoyait à l'idée de « monde » (filmique) a bien souvent été considéré de façon réductrice comme un synonyme de « récit », abrogeant une distinction à notre



FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3



FIG. 4

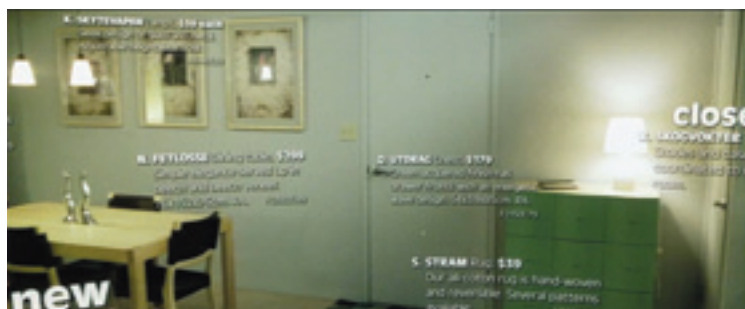


FIG. 5



FIG. 6

sens productive. Nous désignerons quant à nous par l'adjectif « diégétique » tout ce qui se rapporte au monde ou à l'un des mondes représentés dans un film donné (personnages et leurs propos, lieux, accessoires...) et par « mondain » toute démarche visant à envisager prioritairement la représentation en tant que pourvoyeuse de mondes. Aussi, c'est en se penchant sur les modes de structuration de certaines diégèses spécifiques que nous proposons de définir, en fonction d'un certain nombre de paradigmes dominants, ce qui relève plus généralement d'une logique mondaine. Le corpus serait toutefois trop vaste si nous ambitionnions de considérer tout film dans lequel se côtoient plusieurs mondes; il nous faut donc, dans un premier temps, définir ce que nous entendons par « pluralité de mondes », et préciser notre approche en introduisant la notion de « machine à mondes », critère décisif dans la sélection des films et dans l'élaboration du propos théorique que nous développerons à partir de ceux-ci.

Afin de familiariser d'entrée de jeu notre lecteur avec la problématique des « machines à mondes » plus amplement explicitée dans la suite de l'introduction, nous amorçons la réflexion à partir de l'étude d'un cas symptomatique d'une conception mondaine, en l'occurrence une bande-annonce d'environ une minute et demie pour une production hollywoodienne récente.

Entrée en matière à l'ère du « virtuel » : Alice au pays des nouvelles technologies

L'un des *trailers* diffusés dans les salles pour promouvoir la sortie de *Resident Evil: Retribution* (2012), production germano-canadienne qui constitue le cinquième volet d'une série cinématographique issue de la lucrative licence japonaise de l'éditeur de jeux vidéo Capcom, nous paraît révélateur, dans sa façon de « programmer » le film à venir, d'une conception mondaine du cinéma qui prévaut, selon nous, dans tout un pan de la culture de masse actuelle. Il débute par une voix *over* qui appâte le spectateur avec la promesse d'une immersion dans le monde de la fiction :

La technologie transforme notre monde, et grâce à elle tout ce qui était impossible autrefois... devient possible. Avec les progrès fulgurants de la technologie d'aujourd'hui, imaginez à quoi ressemblera notre monde... demain¹⁹.

Le monde dans lequel prendra place le récit post-apocalyptique et horrifique attendu par les spectateurs familiers des films précédents de la série et des jeux vidéo est envisagé comme l'un des *possibles* du nôtre : la science-fiction – genre dont Éric Dufour dit qu'il a cela de particulier qu'il « thématise son monde comme monde²⁰ » – est explicitement posée comme une extrapolation technoscientifique à partir de la situation présente. Dans la première phrase, la science est envisagée de façon positive, le texte *over* étant ponctué d'interventions *in réjouies* d'usagers d'appareils de télécommunication ; dans la seconde, située au milieu du *trailer*, elle est vue au contraire comme une menace. Avant le basculement dans la dystopie, le spectateur est incité à *imaginer* : un pont est ainsi tendu vers la fiction à partir d'un ancrage initial dans un type de discours factuel, celui de la publicité pour les opérateurs de télécommunication que le *trailer* parodie (ton de la voix, musique, mise en scène des interpellations). Lorsqu'on nous dit que les technologies « ont changé notre monde », le discours est sciemment ambigu, puisqu'il porte à la fois sur les appareils montrés à l'écran dans le *trailer* (console de jeux vidéo portable, tablette tactile, appareil photo numérique, cellulaire...), sur les expériences scientifiques menées par les adversaires de l'héroïne dans la fiction et, de façon plus souterraine et peut-être inconsciente, sur les conditions de production même de la représentation filmique. Car si on peut penser que cette adresse introductive renvoie à la création infographique (l'environnement que le spectateur est invité à imaginer prend ensuite forme sur l'écran), un travelling arrière continu nous dévoile autre chose que le dispositif cinématographique : plusieurs usagers lambda de nouvelles technologies tiennent en main un appareil muni d'un

écran, et prononcent invariablement, en pointant du doigt l'image de petit format, la formule « Je m'appelle... (John, Anna, Yumiko, Phong), et *ceci est mon monde* ». L'autodésignation, héritée des pratiques vidéoludiques et des précédents épisodes de la série²¹, ne porte pas seulement sur le prénom des locutrices et locuteurs (alternance des genres à laquelle s'ajoute la variété politiquement correcte des nationalités, des États-Unis à la Chine), mais également sur ce qui les entoure, puisque chacun se réfère, en usant d'un déictique²², à *son monde*, se l'appropriant par l'acte même de désignation et par l'inscription de l'environnement dans un petit écran. Chacun des intervenants a besoin d'une médiation technologique pour se présenter, comme dans les réseaux sociaux où la construction du Moi (extension du prénom) s'effectue via diverses représentations. Le plan (illusoirement) unique sur lequel s'ouvre cette bande-annonce – travelling *arrière* qui suggère non un mouvement d'immersion mais de retour à une situation cadre, soit au lieu d'ancrage de l'énonciation principale, celle d'Alice – s'articule autour de seuils marqués par une succession continue d'emboîtements : à partir de la deuxième personne qui s'exprime en regard caméra, le locuteur, d'abord montré plein cadre, est ensuite lui-même compris dans le petit écran de l'appareil tenu en main par l'intervenant suivant (FIG. 7-10). Ce jeu de poupées russes est caractéristique d'une logique mondaine, d'autant qu'ici les représentations enchâssées, réduites à la présentation d'un « monde », ne sont aucunement narratives. L'ambivalence du rapport à la technologie qui innerve le cinéma dominant à l'ère du numérique apparaît de façon patente dans cette bande-annonce : alors que le récit raconté par *Resident Evil* oppose son héroïne au contrôle économique et politique exercé par une multinationale œuvrant dans le domaine de la biotechnologie, « Umbrella Corporation » – un terme qui fait écho à la société Umbrella-Rosenblum ayant produit l'adaptation par Michael Radford du célèbre roman dystopique 1984 de George Orwell –, ce *trailer* s'affiche comme un placement de produits pour le compte de la marque Sony. S'y opère cependant un détournement lorsque l'image lumineuse et contrastée s'assombrit, et que nous gagnons une autre face de notre planète, représentée comme l'envers d'un décor touristique, d'une imagerie de type Facebook où chaque utilisateur propose (ou croit proposer) « sa » vision : la jovialité stéréotypée des premières images en devient rétrospectivement effrayante de naïveté au vu de la menace que représentent pour l'humanité, dans le film, certaines avancées technologiques.

L'héroïne des épisodes cinématographiques de *Resident Evil* filmés en prises de vue réelles, Alice (Milla Jovovich), énonce comme les autres « speakers » avant elle son prénom suivi de la formule « Ceci est mon monde », avant que ne se succèdent de courts extraits du film. On le voit, l'œuvre



FIG. 7



FIG. 8

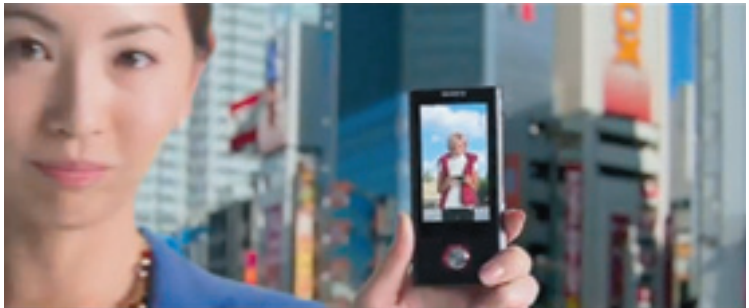


FIG. 9



FIG. 10

cinématographique est explicitement associée à la notion de « monde ». Contrairement aux précédents présentateurs qui, eux aussi, étaient centrés dans le cadre et nous regardaient dans les yeux, Alice, placée littéralement sous les feux de la rampe (elle est encadrée par les projecteurs de l'armée) et en attente d'action comme un avatar à l'ouverture d'un jeu vidéo (FIG. 11), ne tient en main aucun appareil électronique permettant de capter ou de visionner des images : désormais, c'est le cinéma lui-même qui prend le relais de ce type d'appareils, évinçant les représentations allègres et doucereuses véhiculées par les moyens de télécommunication pour imposer l'environnement insolite et hostile d'un film de science-fiction. Il est remarquable que le déplacement du quotidien au monde du film, métaphore de toute fiction, s'effectue ici par le truchement de technologies récentes, et conduite à l'inévitable effacement de celles-ci dès lors qu'il s'agit d'absorber le spectateur dans le monde du film (ou de lui donner envie de le faire).

Le trailer de *Resident Evil: Retribution* cristallise différents aspects du cinéma de grande consommation actuel que nous nous proposons d'examiner : l'assimilation du long-métrage à un monde qui excède le film lui-même grâce, d'une part, aux quatre épisodes précédents (sortis entre 2002 et 2010) et à deux films d'animation 3D (2008 et 2012), d'autre part aux déclinaisons de la franchise à travers différents supports (jeux vidéo, *comic books*, jeu de rôle, jouets...) ²³ ; l'exhibition de la médiation technologique (les écrans de petit format inclus dans le champ) en tant que moyen d'enchâsser les univers et de glisser de l'un à l'autre ; le renforcement de l'immersion grâce à la familiarité supposée du public avec certaines technologies audiovisuelles contemporaines. Cette bande-annonce ne suggère guère ce que *Resident Evil: Retribution* racontera ²⁴, mais prend soin d'ancrer le film dans le contexte technologique contemporain, et de signifier à quel point son monde diverge de notre quotidien. Nous sommes en présence d'un cas « d'hypermedia » au sens de Bulter et Grusin, dans la mesure où l'imagerie digitale, paradoxalement, « cherche à atteindre le réel » (ou, dans notre cas, l'immersion dans un monde) « en multipliant les médiations, de sorte à créer un sentiment de complétude, une satisfaction de l'expérience qui peuvent être pris pour le réel ²⁵ ». Ici, la mise en scène d'usagers de « machines à (montrer des) mondes » naturalise les effets numériques qui ont été utilisés pour générer les images de la bande-annonce et du film. Lorsque Alice s'adresse à nous, la médiation technologique préalablement exhibée se poursuit, mais elle est désormais occultée, partie intégrante du pacte de la lecture fictionnelle. Enjoins à nous identifier à la jeune femme aux prises avec l'hostilité de son milieu, nous acceptons le fait que, le temps d'un film, « ceci soit notre monde ».



FIG. 11

La logique mondaine affichée dans la bande-annonce préfigure en outre certaines particularités de cet épisode : l'héroïne homonyme du personnage de Lewis Carroll – repris à la même période au cinéma par Tim Burton, l'imagerie numérique se mettant au service du merveilleux (*Alice au pays des merveilles*, 2010) – sera cette fois confrontée non seulement aux abominations issues de la chimie génétique, mais elle devra également s'extraire d'un labyrinthe contrôlé par une machine informatique. Dans le prologue de *Resident Evil: Extinction* (2007), la réitération d'une même séquence d'événements²⁶ à l'issue systématiquement fatale pour Alice trouvait son explication dans un facteur génétique, comme le comprenait le spectateur lorsqu'il découvrait un charnier de corps strictement identiques : le personnage qu'il avait pris pour Alice n'était que l'un de ses multiples clones – rejetons d'une production standardisée, condamnée au recyclage – destinés à rejouer *ad libitum*, tel un avatar de jeu vidéo²⁷, une même étape d'un programme d'entraînement. *Resident Evil: Retribution* poursuit cette idée, les composantes du multiple et de la facticité affectant désormais non seulement l'identité corporelle, mais aussi l'environnement. En effet, séquestrée dans les laboratoires souterrains d'Umbrella Corporation, Alice est soumise à une série de tests par une intelligence artificielle qui maîtrise les espaces qu'elle traverse comme autant de paliers vidéoludiques. Les lieux ne sont pas virtuels, mais factices, fruits d'une simulation visant à recréer les conditions de contamination en centre urbain de l'utilisation d'une arme bactériologique (ainsi que les conditions du recours à une autre arme, défensive : Alice elle-même). Les images de la base souterraine dématérialisée sous la forme d'un schéma informatique en trois dimensions renvoient, à l'instar des corps en mouvement se détachant sur des murs blancs quadrillés qui évoquent les images naguère obtenues grâce à la chronophotographie, aux techniques infographiques et à la *motion capture* utilisées dans chaque plan ou presque. Le laboratoire parfois montré sous la forme d'un agglomérat de pixels constitue

en fait un espace englobant composé de *petits mondes* : Tokyo y jouxte New York, qui se trouve à deux pas de Moscou ; ainsi, certaines scènes précédemment montrées dans la série sont rejouées dans cette réplique miniature. Les subdivisions du décor endossent le rôle, habituellement conféré au montage alterné, qui consiste à nous faire passer d'une ville à l'autre. Aussi, pour changer de piste narrative après que l'équipe de héros s'est scindée en deux, le film use par moments, comme dans les menus de DVD ou de jeu vidéo, d'une représentation cartographique stylisée informatiquement sur laquelle un déplacement est reporté, rappelant que tout ce que nous voyons est le produit d'une machine informatique, d'un *map design* 3D. Ce mode de représentation pourrait nous inciter à associer des images rendues momentanément abstraites – sous la trame de l'histoire apparaît la trame de l'image numérique, comme à la fin de *Matrix* (mais, ici, sans que cette représentation schématique soit rapportée à un personnage)²⁸ – au « regard » imputé à l'intelligence artificielle qui surveille chaque action. Toutefois, dans un cas précis au moins (FIG. 12-14), c'est bien le « narrateur » du film qui nous guide ailleurs, interposant entre la représentation filmique et le spectateur une interface visuelle (certes héritée de celles utilisées dans le monde du film) qui remplace les traditionnels effets optiques indiquant le changement de séquence (fondu au noir, fondu enchaîné, etc.) et que seul, sans doute, un spectateur habitué aux changements de niveaux des jeux vidéo peut recevoir sans trop se distancer du récit en cours. L'espace soudain s'autonomise, s'affiche comme une construction : l'image numérique représente un monde lui-même factice, peuplé successivement de clones identiques, élaborés à partir d'un nombre restreint de modèles (en l'occurrence, les principaux acteurs du film).

Paradoxalement, le clone, motif pourtant désindividualisé, contribue à notre sens à « dévirtualiser » par contraste l'univers qu'il habite : même si l'effroi gagne Alice et sa petite fille lorsqu'elles pénètrent dans l'usine où des clones sont massivement produits à leur effigie (FIG. 15-16), ces simulacres sont perçus par le spectateur comme des êtres de chair et de sang, non comme le produit d'une imagerie numérique (contrairement aux personnages de *Resident Evil: Damnation*, 2012). Cette séquence fait écho à plusieurs films contemporains dans lesquels un personnage, mêlé à une foule de répliques anthropoïdes identiques créées à son image, doit *se distinguer*, en tant que héros, de ces alter ego produits à la chaîne (*Alien, la résurrection*, 1997 ; *Toy Story 2*, 1999 ; *À l'aube du sixième jour*, 2000 ; *Terminator Renaissance*, 2009 ; la piste science-fictionnelle de *Cloud Atlas*, 2012) ; certains consacrent, comme dans cet épisode de *Resident Evil: Retribution*, une séquence spécifique à la confrontation des héros humains à un espace de « stockage » où



FIG. 12



FIG. 13

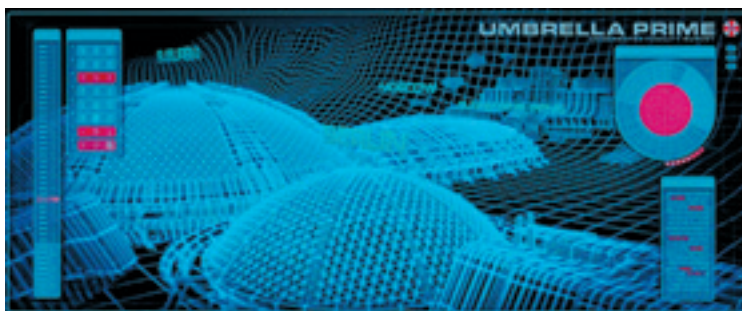


FIG. 14

s'agglomèrent les unités anonymes d'une armée, qu'il s'agisse de robots (*Star Wars I: La Menace fantôme*, 2001; *I Robot*, 2004; *Total Recall: mémoires programmées*, 2012) ou de clones (*Star Wars II: L'Attaque des clones*, 2002; *Moon*, 2009). Dans de tels cas, la concrétude machinique de la production industrielle naturalise, à l'intérieur du monde représenté, l'artefact numérique sur lequel repose la représentation. Dans *Matrix Reloaded* (2003), le pullulement vertigineux des doubles de l'agent Smith renvoie de façon plus directe à leurs conditions de production dans la mesure où, dans la diégèse,



FIG. 15



FIG. 16

ils sont le fait d'une machine informatique, miroir à peine déformé d'une « projection » du cinéma. De telles répliques d'un même personnage, soit de l'une des composantes majeures de l'univers diégétique – exceptionnellement élargie au décor lui-même dans *Terminator 2* lorsque le robot se fond littéralement dans son environnement en imitant les textures de chacun de ses éléments –, n'implique en général pas la mise en place d'un pluri-univers : tous les « avatars » habitent le même monde et sont soumis à des lois identiques à celles de leur modèle, même si leurs capacités, par exemple physiques, leur permettent de les subir diversement (comme dans *Clones*, 2009). Il arrive toutefois que la réplique d'un personnage soit l'indice d'une pluralité de mondes (*Star Trek*, 2009 ; *Tron : L'Héritage*, 2010) ou de la transformation d'un état actuel du monde (*Next*, 2007, voir chapitre 5) ; *Resident Evil : Retribution* joue avec la possibilité d'un pluri-univers tout en exhibant la facticité de l'Ici qui se donne pour un Ailleurs. En faisant parcourir successivement un même espace-temps à plusieurs répliques de l'héroïne, ce dernier tend à s'autonomiser dans ses caractéristiques mondaines, qui demeurent stables en dépit de variations narratives. À cet égard, le film est à l'image de la base souterraine d'Umbrella Corporation, laboratoire destiné à des exercices de simulation.

La production du monde de *Resident Evil: Retribution* est déplacée sur la création d'un semblant d'univers multiple orchestré par un ordinateur diégétique, ce qui témoigne de l'impact des effets spéciaux actuels sur la conception mondaine des univers filmiques. Dans ce film, les espaces sont montrés indépendamment du récit : Alice les découvre tout d'abord vides ou figés, avant que, soudainement, ils ne s'animent à l'instant où la voix féminine de l'ordinateur annonce « Séquence Tokyo initialisée », et que le manège ne se mette en branle pour une nouvelle « attraction » – il s'agit en l'occurrence d'une reprise de la séquence inaugurale de *Resident Evil: Afterlife*, 2010, tous les épisodes précédents de la série étant rejoués de façon condensée dans cet opus dont le sur-place semble suggérer la vanité de toute variation dans le contexte d'une surexploitation des principes sériels. Les composantes de l'ameublement du monde priment sur la dimension narrative, subordonnée aux éléments préalablement disposés dans un espace donné. On comprend que la bande-annonce ait consisté en la mise en exergue des enjeux mondains de *Resident Evil: Retribution*, qui s'apparente fortement à *Truman Show* (1998) tout en proposant une pluralité d'environnements pensés dans le cadre de l'imagerie de synthèse : là où l'antihéros de Weir était confiné à un unique espace nettement circonscrit et produit par une savante mise en scène destinée à la diffusion cathodique (la manipulation y était orchestrée en direct depuis une sorte de table de montage), l'instance de production et de réception des images est totalement « virtualisée » dans *Resident Evil: Retribution*. À travers sa musique d'accompagnement, le trailer revendique (pour le public fan du moins) une filiation avec le corpus des « films à mondes », puisqu'il reprend la bande originale composée par Daft Punk pour le récent *Tron: L'Héritage*, suite du film *Tron* qui, en 1982, faisait date en recourant à des images créées informatiquement dans le but de représenter la « projection » de personnages (acteurs « réels ») à l'intérieur d'un jeu vidéo (voir chapitre 4).

Comme l'illustre *Resident Evil: Retribution*, la popularisation d'une conception mondaine doit beaucoup, au cinéma, à la généralisation du traitement de l'image par ordinateur. Certes, les effets spéciaux antérieurs à l'ère numérique, comme les procédés de transparence ou de projection frontale, soulevaient déjà des enjeux liés à l'insertion des protagonistes de l'action (avant-plan) dans un décor (arrière-plan), parfois associé à un « monde ». Cependant, la question du rapport instauré entre le corps de l'acteur et l'environnement dans lequel il prend place constitue aujourd'hui une préoccupation centrale, les équipes responsables des images conçues informatiquement (usuellement dénommées en anglais CGI, acronyme pour *Computer Generated Images*) – s'employant à suturer la greffe de manière optimale afin

de plonger le spectateur dans différents mondes. C'est pourquoi de nombreux films actuels sont *travaillés*, à divers titres et sans doute plus en profondeur que dans des réalisations antérieures à la commercialisation des jeux vidéo (ou, du moins, à la diffusion de l'imaginaire véhiculé par eux et à leur propos dès les années 1960-1970), par une conception mondaine, et entendent répondre aux attentes d'un public dont l'intérêt pour ce type de problématique est aiguisé à la fois par la récurrence de formes narratives ouvertes à la déclinaison des possibles (*via* des films tels ceux réalisés par Alain Resnais, Raoul Ruiz, David Lynch, Charlie Kaufman, etc.)²⁹ et par sa familiarité avec les « nouvelles » technologies (ou avec les discours et représentations qui s'y rapportent), en particulier les jeux vidéo de type « bac à sable » où l'avatar de joueur parcourt, des heures durant, l'univers du jeu. Distribué sur différents médias, « *Resident Evil* » est un exemple de produit associé à un monde plus qu'à un récit ; il est d'ailleurs actuellement question, dans les magazines et blogs spécialisés dans les productions vidéoludiques, de l'éventualité que Capcom en vienne à proposer, au sein de cette franchise, un jeu « à monde ouvert »³⁰.

L'étude des multi-univers comme principe d'organisation filmique nous permet d'être au cœur des enjeux actuels d'un cinéma dont les traits se sont dessinés au début de la décennie passée, alors que ce médium est aujourd'hui en pleine reconfiguration au niveau de ces modes de diffusion et doit négocier son rapport à d'autres productions médiatiques massivement consommées comme les jeux vidéo. Comment les « films à mondes » fonctionnent-ils en termes de structure, d'esthétique visuelle, de narration, de pratiques de montage et d'immersion du spectateur ? Les rapports entre le temps et l'espace s'y négocient-ils de façon spécifique ? Quelle vision de notre monde transmettent-ils à travers les chatoiements de leurs effets de trompe-l'œil ? Quels outils interprétatifs se montrent pertinents pour les aborder ? Quels sont les modes de représentation choisis pour dépeindre, au sein de la fiction, des « machines à mondes », et en quoi témoignent-ils des implications liées au tournant de la généralisation des images générées informatiquement au milieu des années 1990 ? Comment s'y *réfléchit* le dispositif cinématographique, promis à d'imminentes mutations, à l'heure où les environnements vidéoludiques tendent à modéliser le rapport d'un grand nombre de consommateurs à la fiction ? Ce sont là quelques-unes des questions auxquelles nous entendons fournir certaines réponses à travers l'étude de la structure et des représentations proposées par des films à mondes multiples emblématiques. Nous tenterons ainsi de déplacer certaines questions usuelles de la narratologie vers une dimension plus référentielle et sémantique, y compris en examinant l'idéologie véhiculée par les discours filmiques.

La science en fiction (et autres genres)

Dans les cas d'œuvres favorisant la dimension mondaine, les principes de mise en texte, valorisés par une tradition qui remonte à la rhétorique classique et standardisés dans le champ du cinéma par les manuels de *storytelling* ainsi que par les processus d'évaluation institutionnelle des demandes de soutien à la production, s'inclineront partiellement devant le pouvoir affabulateur des « créateurs de mondes » qui se sont notamment illustrés dans le domaine de la culture populaire. On ne s'étonnera donc guère que le genre de la science-fiction dont relève *Resident Evil*, si propice à l'utilisation d'effets spéciaux (numériques), soit particulièrement bien représenté dans les productions étudiées ici. En effet, la pensée qui sous-tend la conception de mondes alternatifs est fille de la science du xx^e siècle : le fait que la physique quantique admette théoriquement la superposition simultanée de deux états opposés d'une même chose n'a pas été sans incidence sur la manière d'envisager la fiction, que cela soit par l'industrie du divertissement ou par les théoriciens (en particulier Marie-Laure Ryan). Par ailleurs, la science-fiction formule des hypothèses narratives à partir de l'état actuel des sciences et des technologies : que se passerait-il si chaque habitant de la planète vivait par androïde interposé en demeurant constamment dans un caisson de téléguidage à domicile (*Clone*, 2009), ou si la durée de vie de chaque individu, indiquée à même l'épiderme par un compteur digital, était strictement limitée pour tous ceux qui n'auraient pas les moyens de prolonger leur espérance de vie en achetant du temps (*Time Out*, 2011)? Elie During souligne cette dimension mondaine de toute œuvre de science-fiction en disant qu'il est essentiel à ce genre de « produire des fictions de monde qui soient moins des mondes fictifs que des *conjectures* », dont l'effet « est de remettre en jeu des visions du monde, en testant la consistance des univers qu'elles produisent³¹ ». « Notre » monde tel qu'il existe sur un plan politique, social, culturel ou éthique constitue le point de départ de ces spéculations où se réfléchissent ses devenir possibles, et qui nous mènent, à travers la fiction, vers un *ailleurs*. *L'espace* urbain, « sur-naturel », cosmique, intérieur, généré informatiquement, etc., y règne en maître, à l'échelle d'une cité, d'une planète, d'une galaxie, d'un esprit ou du *World Wide Web* ; il s'agit d'un espace *autre*, distinct de l'environnement quotidien figuré par les représentations réalistes. Comme dans le cas de la « Zone » décrite dans le roman des frères Strougatski *Pique-nique au bord du chemin* (1972) adapté au cinéma par Tarkovski (*Stalker*, 1979), la délimitation d'un espace circonscrit à parcourir ou à occuper y est centrale : il s'agit de franchir des frontières, d'arpenter le sol de l'imaginaire, d'y découvrir des objets dont la manipulation obéit à d'autres lois.

On pourrait dire qu'un tel objectif incombe au lecteur de tout récit d'aventures, chaque nouvelle contrée découverte augmentant la « pluralité » mondaine de l'œuvre. En effet, qu'est-ce finalement que le « genre » de l'aventure dans lequel s'inscrivent la plupart des récits populaires, si ce n'est la découverte d'un *autre monde* ? Matthieu Letourneux a montré, à propos de la littérature romanesque, que le récit d'aventures – genre dont l'essor est contemporain de l'émergence d'un rapport consumériste aux produits culturels – se définit précisément par une opposition entre le réalisme et l'imaginaire ou, à l'intérieur même des histoires racontées, entre le quotidien que le héros doit quitter puis retrouver (à l'instar du lecteur au cours de son voyage à travers le roman) et le monde, improbable mais fascinant, de l'aventure. Une tension résulte alors de la collusion d'un ancrage dans la réalité avec une imagination totalement débridée :

Cette inscription d'un univers en tension procède certes du désir naïf de présenter comme possible l'incroyable, mais elle s'explique surtout par un jeu constant sur les frontières : comme le dépaysement et l'événement aventureux, le *romance* [au sens anglo-saxon, soit un type de roman moins soucieux de vraisemblance que le *novel*] est une machine à fantasm³².

La notion de « dépaysement », centrale et productive dans la démonstration de l'auteur, peut être envisagée comme la transgression d'une frontière avec un autre monde, ou du moins avec une autre partie de la diégèse caractérisée par un degré accru de fictionnalité.

Au cinéma également, on ne compte plus les « nouveaux mondes » découverts par d'héroïques explorateurs dans des récits dont les auteurs n'ont pas attendu l'ère de l'infographie pour proposer la représentation d'un ailleurs : l'île aux monstres préhistoriques du *Monde perdu* (1925) ou de *King Kong* (1933), la cité majestueuse des différentes versions de *L'Atlantide* (dès 1921) et de *Horizons perdus* (1937), l'intérieur du corps humain (*Le Voyage fantastique*, 1966 ; *L'Aventure intérieure*, 1987) ou les autres satellites et planètes du système solaire (*Le Voyage dans la lune*, 1902 ; *Aelita*, 1924 ; *La Femme dans la lune*, 1929 ; *Destination... Lune!*, 1950) offrent quelques-uns de ces lieux exotiques parcourus par le cinéma de genre. Toutefois, quel que soit l'impact des effets spéciaux utilisés, ce type de films ne se distingue pas fondamentalement des romans de Jules Verne, Conan Doyle, Pierre Benoît ou Robert Louis Stevenson dont ils se réclament plus ou moins explicitement. Là où le médium s'affiche dans ce qui lui est propre, en tant que *dispositif* dont nous concevons les spécificités comme un ensemble de propriétés définissant les interactions entre la *représentation* audiovisuelle, la *machinerie* nécessaire

pour la produire et le spectateur qui la reçoit³³, c'est lorsque les aventures des personnages découlent, de façon plus littérale que ne l'entend Letourneux, d'une « machine à fantômes » qui leur ouvre les portes d'un autre monde. Dès lors, cet ailleurs s'émancipe complètement d'un rapport de contiguïté spatiale avec le monde de référence de la fiction (le monde « premier », qui fait office de « réel » pour les personnages et, souvent, pour le spectateur), nous incitant à le penser en termes de conditions d'accessibilité plutôt que comme le point d'arrivée d'un déplacement. La science-fiction, souvent, narativise des utopies technoscientifiques ; or, pour Louis Marin, « le mode de discours propre à l'utopie est la description : il s'agit de dresser un tableau, une représentation, de projeter, dans le langage, une présence parfaite et totale de l'esprit³⁴ ». Le genre n'exclut pas le récit, mais il s'y manifeste une forte prégnance de la dimension mondaine. Ces mondes « utopiques » qui possèdent leurs propres lois d'organisation seront, dans les cas qui nous intéresseront, le produit d'une « machine à mondes », incarnation diégétique du cinéma.

En raison de l'importance que nous accorderons au paramètre technologique, nous privilégierons le genre de la science-fiction sur celui du fantastique, même si la figuration de « l'au-delà », récurrente dans ce dernier, procède fréquemment d'une scission entre deux mondes, comme dans *Beetlejuice* (1988), *Fantômes contre fantômes* (1996), *Sixième sens* (1999) ou *Les Autres* (2001). Le merveilleux, quant à lui, naturalise généralement le changement de monde, même s'il se peut que l'espace-frontière soit mis en évidence, à l'instar du motif emblématique du pont utilisé dans *Brigadoon* (1954) : au-delà de cet édifice de pierre, les chasseurs égarés en forêt découvrent un monde coloré, espiègle et utopique, où la communication s'effectue en chantant. En motivant ainsi certaines conventions du genre auquel il appartient, ce film souligne combien la comédie musicale pourrait être, elle aussi, envisagée dans une optique mondaine, les moments chantés et dansés se caractérisant par un degré d'écart variable au monde « premier³⁵ ». Un film comme *Brigadoon*, rattaché par Rick Altman au sous-genre de la « comédie-contes de fées » qui « commence souvent en propulsant un membre du couple de sa vie quotidienne banale dans un univers féerique³⁶ », montre combien l'idéologie fondamentalement escapistes de la comédie musicale prédispose ce genre à l'élaboration d'un autre monde, soit de façon réaliste (la scène et les coulisses d'un spectacle), soit en recourant au merveilleux – rappelons que *Le Magicien d'Oz* (1939) est, lui aussi, un film musical, et la petite Dorothy ne s'étonne nullement d'être accueillie en chanson par la « gentille sorcière » et le peuple des nains auxquels elle fait le récit de ses mésaventures en passant progressivement du parlé au chanté –, soit

enfin en imprégnant la représentation de la subjectivité d'un personnage (composante fantasmagorique exacerbée, dans les marges du genre, par Lars Von Trier dans *Dancer in the Dark*, 2000). Les mondes enchantés de la comédie musicale se prêtent toutefois moins, on s'en doute, à la mise en scène de dispositifs audiovisuels utilisés comme instruments de création mondaine.

Moyen et objet de la représentation

Dans *L'Empire du pseudo*, Richard Saint-Gelais fait remarquer que de nombreux romans de science-fiction font preuve d'une modernité certaine sur le plan narratif qui n'est pas forcément attendue dans un tel genre populaire, mais que celle-ci ne fonctionne pas au détriment de la fonction référentielle dans la mesure où les caractéristiques formelles y sont motivées diégétiquement par l'utilisation de ce qu'il appelle des « gadgets métanarratifs », machines à voyager dans le temps et autres inventions permettant de modifier les lois du monde et, par là, celles de la fiction elle-même³⁷. Le constat qu'il énonce à propos des œuvres romanesques vaut tout autant pour les films dont nous traitons :

L'ingéniosité métanarrative, en science-fiction, vise moins la mise en évidence de l'écriture [...] que l'intensification de l'illusion jusqu'au point où elle s'autodénonce, en un mouvement réflexif par lequel l'imaginaire se prend à son propre jeu, de façon à la fois euphorique et paradoxale³⁸.

Ce paradoxe nous confronte à la conjonction d'un geste réflexif (la désignation du dispositif cinématographique dans la représentation même à laquelle il donne lieu) et d'une immersion mondaine décuplée ; il est d'autant plus marqué dans notre corpus que nous accordons une attention toute particulière à des films où le passage d'un univers à l'autre est justifié par de tels « gadgets ». Ces artifices, qui peuvent apparaître comme des procédés de pure convention dans une représentation véhiculée par le seul langage verbal, prennent toutefois, selon nous, une toute autre dimension dans le cas des médias audiovisuels, où la technologie figurée à l'écran se fait le miroir des machines qui servent à la représenter. Une problématique relativement étrangère à l'examen de corpus littéraires³⁹ s'impose donc ici : alors que la science-fiction se définit principalement par la description du rapport entre l'homme et la technologie, cette dernière est essentielle dans le processus de fabrication et de consommation des représentations cinématographiques. À cet égard, l'approche que nous proposons ici consiste à corréler les conditions technologiques de production des représentations audiovisuelles à l'ère des images de synthèse (ou des réalisations témoignant d'un imaginaire

similaire, même si elles sont antérieures à la généralisation de cette technologie dont il se peut qu'elles anticipent les usages) avec les caractéristiques du (ou des) monde(s) proposé(s) par les films, et, le cas échéant, avec le fait même que ces films proposent une pluralité de mondes. Il va de soi que l'imaginaire déployé dans un film de science-fiction est en partie modelé (si non contraint) par les possibilités techniques dont disposent les techniciens en charge des effets spéciaux : même si ces trucages sont parfois développés en vue de répondre aux besoins du créateur, certaines normes s'installent qui, à une époque donnée, dessinent l'horizon des possibles en termes de motifs représentés et de modes de représentation.

Or on observe parfois, sans que le film ne se veuille nécessairement « réflexif », une forme de « diégétisation » – c'est-à-dire de transfert dans le monde même du film, sous une forme perceptible par les personnages – de telles préoccupations, fût-ce pour assurer la cohérence et la continuité d'un univers à travers plusieurs films d'une même série dont la réalisation, séparée par plusieurs années, diffère beaucoup sur le plan des moyens technologiques mis en œuvre. Par exemple, *Terminator 2 – Le Jugement dernier* (1991) et *Terminator 3 – Le Soulèvement des machines* (2003) inscrivent l'apport des CGI qui ont été développées après la réalisation du premier volet de la série en 1984 dans la facture même de la machine de combat anthropomorphisée qui poursuit l'héroïne et son fils : désormais, la boîte de métal imposante (à l'image de la musculature de Schwarzenegger) issue de l'industrie lourde (ainsi que le connote notamment le bruitage des chocs) et bardée de circuits électriques est remplacée, dans le rôle de l'ennemi tenace, par un cyborg qui ignore les lois de la matière, imitant d'autres textures, changeant d'état (du solide au liquide) ou répliquant la forme de n'importe quel objet ou individu après l'avoir touché (l'apparence féminine du cyborg de *Terminator 3* a représenté une variation notable par rapport aux stéréotypes de *genre*)⁴⁰. Alors que l'endosquelette métallique exhibé dans la séquence finale du film de 1984 évoquait l'artifice des « animatroniques⁴¹ », ou plus généralement les techniques d'animation de maquettes ou de marionnettes (par manipulation directe, télécommandée ou grâce à la technique de l'« image par image »), le « T-1000 » protéiforme s'inscrit ostensiblement dans un nouveau paradigme. Dans le deuxième épisode, le robot incarné par Schwarzenegger fait explicitement référence à cette nouveauté lorsqu'il décrit son rival comme étant plus perfectionné que lui car bénéficiant de la technologie du « métal liquide », formule qui pose verbalement un équivalent diégétique, imaginaire, de la technologie à l'œuvre dans la genèse du film (quant à elle niée en tant que telle dans ce type de productions obéissant aux normes de la « transparence »)⁴². Un élément du monde (en l'occurrence un personnage)

est défini par des caractéristiques dont la condition de possibilité réside dans une technologie mise au service du cinéma. Certes, le protagoniste de *Terminator 2* est une machine, de sorte qu'il présente, en quelque sorte, une isomorphie avec l'appareil cinématographique lui-même. La série *Alien* offre, quant à elle, un exemple organique (ou du moins semi-organique, tant le monstre conçu par Giger se situe, dans son apparence, à la frontière entre le vivant et la machine) de ce type d'allusion « méta-technologique » dans son troisième volet (*Alien 3*, 1992). Lorsque Ripley (Sigourney Weaver) raconte aux détenus d'une prison haute sécurité ce qu'elle sait de la créature qui l'a assailli à l'infirmerie et qui rôde dans les couloirs de l'institution pénitentiaire, elle précise : « Je n'en avais jamais vu d'exactlyement pareil. Il bouge différemment. » Extraite du contexte narratif, cette réplique met en évidence une différence qui vaut également sur le plan des modes de représentation : le spectateur, lui non plus, n'a jamais vu « l'alien » bouger ainsi (dans les deux précédents épisodes). En effet, le prédateur se meut autrement dans cet épisode-ci car les concepteurs des effets spéciaux ont bénéficié d'avancées technologiques en recourant à des logiciels de figuration du mouvement. Le temps d'une courte réplique, le personnage prend acte des implications des CGI sur son monde, il effectue un processus d'adaptation à la nouveauté technologique qui est également demandé au spectateur.

On pourrait dire que cette projection/transposition des conditions de possibilité de la genèse du film à l'intérieur du monde qu'il représente tient de la « mise en phase » au sens de Roger Odin, du moins en ce qui concerne l'idée que la relation au spectateur puisse être inversée sur l'interaction entre des éléments diégétiques⁴³, renforçant ainsi la participation de ce dernier. Car c'est bien là, comme nous l'avons déjà noté, l'un des paradoxes⁴⁴ des films abordés ici : alors que les « machines à mondes » figurées mettent en abyme le cinéma lui-même, et par conséquent contribuent à afficher la nature illusionniste de la représentation, leur ancrage diégétique favorise au final l'adhésion du spectateur et l'impression de réalité, le passage d'un monde à l'autre effectué par les personnages devenant aussi, de façon illusoirement « naturelle » (c'est-à-dire, aussi, non technologique), celui du spectateur. Nous reviendrons sur ces questions au cours de l'étude comparée des deux versions de *Total Recall* (chapitre 3), mais nous proposons de discuter dans un premier temps cette problématique à partir d'un film qui la pose avec plus d'évidence, et dont il n'est pas anodin qu'il constitue l'un des jalons dans l'histoire du développement des effets spéciaux numériques : il s'agit de *Jurassic Park* (1993), premier volet d'une série à succès qui est tout à fait emblématique du « cinéma des attractions » contemporain.

La technologie en abyme : l'acte de création dans *Jurassic Park*

À sa sortie en 1993, *Jurassic Park* de Steven Spielberg constitue une vitrine des possibilités offertes par les effets spéciaux numériques combinés aux traditionnelles animatroniques⁴⁵, le motif des monstres préhistoriques s'inscrivant dans la filiation de films réalisés grâce à la technique de l'animation image par image comme *Le Monde perdu* (1925), *King Kong* (1933/1976) ou *Godzilla* (1954)⁴⁶ tout en s'en démarquant par son réalisme (ou plutôt par les nouvelles normes qu'il pose en ce domaine), notamment au niveau de la continuité des mouvements. Fable frankensteinienne sur la création, *Jurassic Park* accorde une place centrale à la notion de « monde » et peut être vu comme une mise en abyme des usages de la technologie pratiqués par l'industrie du cinéma. En effet, comme le dit bien son titre, ce long-métrage est une sorte de parc d'attractions, en l'occurrence conçu par un rêveur qui a « dépensé sans compter » pour bénéficier des dernières technologies, ainsi que le répète naïvement, à plusieurs reprises, le personnage du millionnaire Hammond interprété par Richard Attenborough (acteur qui est significativement aussi cinéaste), démuni face à la tournure tragique prise par les événements. Après une séquence inaugurale dans laquelle un groupe d'hommes tente de maîtriser un animal de grande dimension enfermé dans une cage (situation qui permet de s'en tenir à une représentation métonymique d'un monstre qui demeure hors-champ, dans la tradition du cinéma d'horreur de série B), la genèse même de l'image des dinosaures qui peuplent le film y est thématifiée. En effet, l'équipe du paléontologiste Alan Grant (Sam Neill) tente de recréer une image vidéo d'ossements de vélociraptor découverts dans la roche en utilisant des ondes radar (FIG. 17-18)⁴⁷. Cette mise en scène inaugurale de l'avènement d'une image est, on s'en doute, absente du roman de Michael Crichton qui, en tant qu'écrivain, est moins concerné par de telles préoccupations « médiatiques »⁴⁸. Pour reprendre les catégories du sémioticien Charles Sanders Peirce⁴⁹, on peut dire que le passage du fossile à une représentation visuelle totalisante, règne de l'icône, résonne chez Spielberg avec la question de la disparition, à l'ère du numérique, de la composante *indiciaire* propre aux techniques analogiques, où l'image pouvait être conçue comme « l'empreinte » d'une réalité qui avait été présente devant l'objectif. Tel le corps du Christ révélé sur le Saint Suaire grâce à la photographie, empreinte devenue impression⁵⁰, l'image de l'animal antédiluvien apparaît sur l'écran du moniteur : au niveau de son récit, *Jurassic Park* s'inscrit indubitablement dans le paradigme de la *trace*, alors même que les dinosaures exhibés dans des séquences spectaculaires – précisément préparées par des signes avant-coureurs qui relèvent de l'indice (qu'il s'agisse de l'empreinte gigantesque de pas dans le sol ou de la vibration qui agite la



FIG. 17



FIG. 18

surface du liquide dans un verre d'eau) – sont le résultat des calculs d'une machine informatique, et ont donc été « miraculeusement » élaborés sans contact aucun avec le représenté de l'image, disparu depuis des millénaires.

Plus tard dans le film, on apprend qu'Hammond satisfait ce désir de re-création visuelle en partant d'une trace : la génétique lui permet d'utiliser l'ADN des dinosaures pour leur redonner vie et en faire un spectacle destiné aux visiteurs de ses installations. Comme on nous le précise dans une séquence pseudo-documentaire enchâssée, l'équipe de scientifiques qu'il a recrutée utilise d'ailleurs, dans une phase intermédiaire, une « reproduction en images virtuelles » de la séquence d'ADN. Pourtant, le bestiaire du film n'est pas présenté comme le résultat d'opérations informatiques : pour les personnages auxquels le spectateur est incité à s'identifier, ces animaux disparus depuis plusieurs dizaines de millions d'années qui peuplent un petit

monde circonscrit aux pourtours d'une île naissent dans des œufs, et non d'une combinaison de pixels. Spielberg consacre d'ailleurs une séquence à l'éclosion d'un œuf sous le regard de la figure « paternelle » de Hammond, tandis que, dans le roman, aucune naissance n'a lieu lors de la visite effectuée dans la salle des incubateurs⁵¹. La naissance, quoique assistée et basée sur la technique du clonage, est montrée dans sa composante naturelle, les explications qui lui sont relatives garantissant la vraisemblance de l'univers fictionnel. La recréation de races éteintes menée par Hammond menace de rendre le travail du paléontologue superflu, comme ce dernier l'indique avec humour⁵². C'est bien d'une « révolution technologique » dont il est question dans *Jurassic Park* qui, pour sa réalisation, a vu les informaticiens supplanter les techniciens d'effets spéciaux mécaniques (et cela également au niveau du son, puisque le film est le premier à bénéficier du format haute définition « DTS »). Son récit portant sur la création d'un monde, il n'est pas étonnant qu'il se fasse l'écho de la genèse filmique. Contrairement à *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (1991), dans lequel les images informatiques permettaient de figurer des corps dans toute leur étrangeté en transgressant les frontières de l'humain (changement de sexe, liquéfaction, etc.), Spielberg *naturalise* complètement l'utilisation de la technologie numérique. Il y a « *remédiation* » (au sens de Bolter et Grusin⁵³) de l'infographie par la biotechnologie, l'accès à la première, inscrite dans le paradigme de la nouveauté, étant « médiatisé » par le contexte plus « naturel » de la seconde. Si *Jurassic Park* thématise l'usage du numérique, c'est donc au gré d'un déplacement vers la biologie, associée au vivant (et, partant, au « réel »).

Dans le film de Spielberg, la technologie figurée comme parente du cinéma est celle du système de surveillance du parc, qui permet d'effectuer le « montage » des différentes attractions jalonnant la visite (dans des véhicules munis de caméras) depuis une salle de contrôle aux parois tapissées d'écrans, similaire à celle du démiurge Christof (Ed Harris) dans *Truman Show* (1998). Or, justement, ce dispositif audiovisuel dysfonctionne, la nature reprenant ses droits – elle « trouve sa voie », comme le disent les scientifiques du film en constatant que les prédateurs ont développé un moyen de se reproduire naturellement – pour plonger le spectateur, apparemment sans médiation technologique aucune, dans un « monde perdu » archaïque. L'inefficacité des machines informatiques du parc renforce elle aussi l'éviction (ou le refoulement) de la composante technologique au niveau diégétique.

Précisons que les studios Universal d'Hollywood ouvrent en 1996 une attraction titanesque basée sur *Jurassic Park*, le film prévoyant dans son récit même non seulement la construction d'un site (la structure du film est organisée comme une visite), mais plus généralement l'exploitation de produits

dérivés (par exemple lorsque les hôtes se déplacent dans un entrepôt où s'entassent des jouets à l'effigie des monstres du parc) ; par ailleurs, en tant que « monde miniature » possédant ses propres lois (celles d'une époque révolue), le film de Spielberg se prête bien à une conversion en monde vidéoludique à arpenter : ainsi n'est-ce pas un hasard si l'éditeur Electronic Arts initie en 1997-1998 sa stratégie de négociation des droits d'adaptation de films avec trois produits tirés de la franchise « *Jurassic Park* »⁵⁴. La réflexivité du film, sous couvert d'une remise en cause des intentions du personnage de Hammond qui incarne notamment les abus des promoteurs de la culture de masse (dans le deuxième volet de la série, il est remplacé par les financiers qui dirigent sa société), contribue incidemment au renforcement d'une franchise qui fonctionne précisément selon les principes décriés dans l'histoire racontée. Nous sommes par conséquent aux antipodes de la critique idéologique associée, dans les années 1970, aux pratiques réflexives : à l'ère « postmoderne », la distance participe de l'amusement et sert le capital.

La naturalisation de l'effet spécial par une motivation diégétique telle qu'on l'observe dans la fiction familiale et patriarcale de Spielberg peut être comparée avec profit à la représentation de la *mise au monde* de créatures dans un film de science-fiction plus récent, *Hunger Games* (2012), qui témoigne, quant à lui, d'une inscription très nette de ce motif dans le paradigme infographique contemporain, au point d'en devenir incohérent au niveau de la logique diégétique préalablement posée (ou comparativement au monde proposé dans le roman dont il est une adaptation). Les analogies avec *Jurassic Park* sont nombreuses : l'héroïne et ses concurrents se défendent contre une nature hostile au sein d'un espace délimité, quadrillé par des caméras de surveillance ; la centrale où s'opère le montage de ces images – et non seulement l'enregistrement en direct, puisqu'elles sont retransmises à des téléspectateurs (comme dans *Truman Show* ou *Running Man*) – constitue également une instance de « scénarisation » du jeu, certains éléments artificiels de la forêt pouvant être télécommandés, à l'instar des clôtures dans *Jurassic Park*. Grâce à un montage alterné qui établit un rapport de simultanéité entre les actions des joueurs et les discussions des manipulateurs devant leurs écrans – car, ici, les situations périlleuses sont sciemment provoquées –, nous assistons à une séquence surprenante qui nous montre comment ces techniciens en blouse blanche, mi-informaticiens, mi-vétérinaires (fils des réparateurs sur cyborgs du parc à thèmes de *Westworld*, 1973), créent numériquement, pixel par pixel, des monstres canins, puis, une fois que ces bêtes fantastiques ont obtenu la même consistance que les autres éléments du film, les projettent dans le jeu (FIG. 19). Ce passage de *Hunger Games* est emblématique de l'influence des technologies numériques actuelles sur la conception mondaine du cinéma.



FIG. 19

Significativement, dans le roman homonyme de Suzanne Collins, il en va tout autrement : le récit étant conté dans son entièreté à la première personne par l'héroïne Katniss, le lecteur n'a nullement accès aux coulisses du jeu. « Des mutations génétiques » : tels sont les premiers mots du chapitre 25 de *Hunger Games*, qui débute par le surgissement de la meute des chiens monstrueux. Cette expression montre à quel point la spéculation fictionnelle s'appuie, dans le roman, sur des bases différentes. La narratrice reconnaîtra d'ailleurs dans ces monstres certains attributs des autres participants, attestant que le principe d'une dénaturation de l'humain ne passe pas, contrairement au film, par le stade d'une image. En mettant en scène la matérialisation d'une image générée par ordinateur, l'adaptation cinématographique de *Hunger Games* fait peser le doute sur le petit monde enchâssé du jeu : devrions-nous dès lors comprendre que l'intégralité de cet espace spectacularisé, y compris les personnages (que nous avons pourtant vus hors du jeu, dans leur quotidien), est le produit d'une machine ? Ce n'est de toute évidence pas ce qui est signifié, mais ce choix scénaristique pour le moins curieux est l'indice de la popularité rencontrée de nos jours par l'idée d'une hybridation mondaine que le cinéma contemporain met constamment en jeu lorsque la performance de l'acteur est insérée dans un environnement créé informatiquement.

Si le parc de Spielberg peut être considéré dans son ensemble comme une « machine à mondes », la comparaison avec la séquence des molosses virtuels de *Hunger Games* pointe la nécessité d'une distinction entre la mise en abyme des conditions de production de l'imagerie de synthèse et une métaphore de la fiction présentée sous la forme d'une mise en scène d'un environnement par des instances diégétiques, comme dans certains films à complot tels que *The Game* (1997), *The Truman Show* (1998), *Arlington Road* (1999), *House of 9* (2005), *Resident Evil : Retribution* (2012), ou dans la première partie du film d'horreur *La Cabane dans les bois* (2012). Par ailleurs, la diégèse de *Jurassic Park* n'est pas véritablement scindée en plusieurs sous-ensembles

obéissant à des lois distinctes. Il s'agit donc, dans notre perspective, de s'interroger sur la différence éventuelle entre l'autonomisation d'un espace associé par les personnages à un monde en soi et la mise en œuvre, par le film, d'une articulation entre des mondes multiples dont le degré de « réalité » n'est pas identique. Avant d'apporter un éclairage général sur la distinction entre ces deux régimes, nous discuterons l'exemple du film *Avatar* (2009) qui, à notre avis, joue sciemment avec une certaine perméabilité entre le *film comme monde* et le *film à mondes*.

Espaces « insulaires » : aux limites de Pandora (*Avatar*)

Le motif de l'insularité convoqué par *Jurassic Park* est récurrent dans les films où se dessine un monde second, irrémédiablement coupé de tout, terrain de jeu possédant ses propres lois, ses maîtres et ses victimes, à l'instar des mondes progressivement découverts par les protagonistes de la série *Lost* (2004-2010) après le crash de l'avion, ou, dans un registre plus léger, par Philemon, un héros de bandes dessinées qui parcourt, avec le « naufragé du A », le monde onirique des lettres (chaque île correspondant à l'une des lettres du mot « océan Atlantique »). Le motif n'est pas nouveau, de nombreux récits ayant exploité ce type d'espace pour mettre en scène des « expériences » diverses en vase clos – chaque petit monde fonctionnant, on l'a vu avec *Resident Evil: Retribution* et *Jurassic Park*, comme un *laboratoire* de la fiction. Ainsi le roman de H. G. Wells, *L'Île du Dr Moreau* (1896), adapté à plusieurs reprises au cinéma, libère-t-il les monstres produits par la chirurgie et soumis à « la Loi » stipulée par le docteur éponyme. *L'Invention de Morel* de Bioy Casares (1940) corrèle plus explicitement, dans une sorte d'allégorie des médias audiovisuels, l'île déserte avec une « machine à mondes » qui reproduit de façon immuable et déshumanisante les mêmes scènes, le voyageur (et le lecteur) ne prenant que peu à peu conscience du statut de simulacre de la figure féminine dans laquelle il projette une psychologie, tel un spectateur de cinéma face à l'image bidimensionnelle d'une actrice à l'écran. Ce roman a sans conteste exercé une influence séminale sur des œuvres qui placent un personnage dans un environnement factice dont le « ressort » est révélé par une entrée dans l'antre d'une machine, à l'instar du film *Dark City* (1998) sur lequel nous reviendrons au chapitre 4. On pourrait dire que *L'Année dernière à Marienbad* (1961), qui se caractérise par une perméabilité des niveaux de réalité, constitue un pan plus « réaliste » (mais non moins fantasmatique) de ce récit de science-fiction peuplé de fantômes dont les vaines actions sont vouées à une itération infinie⁵⁵.

Deux films coréalisés par Ernest B. Schoedsack au début des années 1930, *La Chasse du comte Zaroff* (1932) et *King Kong* (1933), exploitaient le

potentiel narratif de l'insularité, lieu d'une lutte pour la survie et, dans le second, espace de rencontre entre le récit fictionnel d'aventure et le documentaire ethnographique. Dans la science-fiction, ce sont des planètes qui se transforment en îlots flottants éloignés de tout, surfaces habitables spatialement restreintes, ainsi que le spectateur le comprend en même temps que le héros dans le finale de *Dark City* (1998) ou dans *Predators* (2010). Même si ces lieux sont tout sauf accueillants, ils s'inscrivent dans la tradition du genre utopique dont ils prennent le contre-pied – il s'agit d'un « non-lieu » (« *u-topos* »), celui des possibles –, dont le corpus « classique », constitué dès le *xvi*^e siècle dans une perspective littéraire et philosophique, est composé de nombreuses œuvres prenant une île pour cadre, sorte de matérialisation physique « idéale » de l'allégorie, de modèle réduit de nos sociétés⁵⁶ (l'île d'Utopia chez Thomas More, de Naudely chez Lesconvel, de Bensalem chez Francis Bacon, etc.). Dans l'une des gravures illustrant l'édition de 1727 des *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift, roman organisé autour d'une série de voyages séparés par une page se présentant comme une carte des mers permettant de situer chaque nouvelle île visitée, un atoll lévite à l'horizon : il s'agit de Laputa, une ville munie d'un système antigravitationnel qui constitue la première halte de Gulliver lors de son troisième voyage (FIG. 20). Or, à notre époque où certains jeux vidéo ont systématisé la nécessité d'un repérage topographique sur la carte de leur monde⁵⁷, on retrouve un paysage fantastique analogue dans *Avatar*, lorsque l'équipe de soldats s'aventure en hélicoptère dans la brume de Pandora : une fois les vapeurs dissipées, l'époustouflant spectacle des « montagnes flottantes » qui surplombent la luxuriante planète s'offre à leurs yeux ébahis (FIG. 21). L'attraction spectaculaire résulte précisément du fait que ces terres font fi des lois de l'attraction. Au-delà de la parenté iconographique, la reprise du motif de l'utopie de Swift – dont on retrouve une déclinaison miniature dans les fragiles cabanes flanquées d'un arbre et construites sur un monticule suspendu dans l'air représenté dans les créations des artistes de La Fratrie (les frères Berchiche)⁵⁸ – est selon nous révélatrice du fait que le film de James Cameron, bien qu'associé dès son titre aux « réalités virtuelles », appartient bien plus à la grande famille des voyages imaginaires. Une différence est toutefois à noter qui témoigne du caractère rétrograde de l'imaginaire d'*Avatar* : chez Swift, l'antigravitation est artificielle, elle est le produit du savoir-faire des Laputiens⁵⁹ perpétuellement inquiets (en raison, nous dit Swift, d'un excès de connaissances scientifiques) et qui vouent un culte à la technologie, alors que dans *Avatar*, il s'agit à l'inverse d'un phénomène naturel que le discours du film oppose diamétralement aux machines des colons et des marines.



FIG. 20
© Copyright Maison d'Ailleurs.



FIG. 21

Afin de ne pas associer tout récit de voyage à un univers plurimondain, il nous paraît intéressant de nous pencher sur l'organisation des espaces géographiques et fantasmatiques d'*Avatar* – d'examiner ses *limites*, à la fois au niveau des frontières à partir desquelles s'organise sa topographie imaginaire qu'à celui de ses capacités à créer une pluralité de mondes –, un film tout entier mis au service de la technologie numérique dont il visait à poser de nouveaux standards. En effet, pensé comme une vitrine de l'efficacité de l'infographie et de la 3D (le succès du film a grandement contribué à la généralisation de celle-ci), *Avatar* se devait d'offrir un monde à contempler dont la magnificence serait à la hauteur de la performance technologique et, en même temps, la ferait oublier en substituant progressivement, sur la base d'un canevas initiatique éprouvé, le genre de la *fantasy* à la science-fiction, le sanctuaire de « Mère nature » aux machines de guerre⁶⁰. Cette dimension « écologiste » n'interdit toutefois pas que la nature elle-même soit pensée selon un modèle technoscientifique, la relation mutuelle entre les arbres de la planète Pandora étant désignée sous le terme de « réseau global » ; cette comparaison atteint son paroxysme à la fin du film, lorsque la technologie du caisson permettant l'investissement psychique par l'usager d'une « poupée » à l'effigie des natifs est remplacée par le lien osmotique à une végétation magique. Si le héros, Jake Sully (Sam Worthington), recourt, pour se connecter à son avatar, le guider et ressentir à travers lui, à une machine qui tient à la fois du caisson de conservation et du scanner (Fig. 22), les plans consacrés à la monstration de cet appareillage sont brefs, et les explications verbales sommaires et peu techniques. La discrétion en ce qui concerne cet argument de science-fiction anticipe l'éviction symbolique de la composante machinique à laquelle procédera le récit. Contrairement aux œuvres cyberpunk qui, à l'instar de *Matrix* (1999), nourrissent une phobie à l'égard d'univers produits par une machine de calcul aliénante, *Avatar* valorise la disparition du corps humain, la perte de soi.

En effet, comme le signifie son titre habilement choisi, *Avatar* renvoie explicitement aux réalités virtuelles habitées par le double d'un *gamer*. Dans le vocabulaire des jeux vidéo, le terme fait office de pont entre le monde du joueur recourant à une interface et le monde de la représentation vidéoludique. L'étymologie sanscrite du terme « avatar » (descente, incarnation de Vishnu sur terre) dit bien une forme de transformation du statut ontologique (du divin à l'humain). Aujourd'hui, cette notion convoque, dans certains discours médiatiques, tout un imaginaire anxigène lié à l'addiction suscitée par les jeux en ligne dans lesquels les *gamers* risqueraient de se perdre à force d'y passer un temps considérable⁶¹ ; d'ailleurs, Jake en vient à ne plus se doucher et à oublier de manger pour demeurer plus longtemps



FIG. 22

dans la peau bleue de son avatar, et confesse avoir une vision complètement biaisée du temps qui s'est écoulé depuis son arrivée. Pourtant, *Avatar* ne se confronte pas vraiment à cette thématique – même si on peut considérer qu'il s'agit là de l'une des lectures possibles du film, axée sur la notion même d'« avatar »⁶² –, ou du moins feint de ne pas le faire, son discours se perdant dans l'entrecroisement de valeurs distinctes attribuées respectivement à la science-fiction et au surnaturel.

Grâce au tour de passe-passe qui consiste à prôner l'immersion totale tout en conférant à ce monde une *nature différente*, le discours d'*Avatar* évite de s'interroger sur le passage d'un monde à l'autre. Un renversement survient exactement au milieu du film, de sorte que la structure syntaxique du développement narratif donne l'impression d'une scission mondaine. Sur un gros plan des yeux de Jake s'ouvrant après que ce dernier a manipulé l'avatar, le héros déclare en voix *over*, en cet hémistiche du film : « Tout s'est inversé maintenant. Comme si le vrai monde était dehors, et le rêve ici. » Les termes utilisés, empruntés à l'isotopie d'une subjectivité immersive, pourraient laisser croire que le monde divisé d'*Avatar*, comme dans des films mettant en scène des usagers de jeux vidéo tels que *Le Cobaye* (1992), se structure autour d'une opposition entre le réel et le virtuel. Toutefois, il n'en est rien : la planète Pandora est tout aussi « réelle » que les gigantesques machines de guerre ou « moissonneuses » des humains déployées sur cette même planète (même si l'on peut considérer que la dimension magique participe d'un plus haut degré de fictionalité). L'image de synthèse est d'ailleurs indifféremment utilisée pour figurer les engins des colons et la faune et la flore de Pandora. À ce titre, il est sans doute plus cohérent que la 3D n'ait pas été spécifiquement réservée aux séquences consacrées à Pandora,

mais qu'elle homogénéise l'ensemble des séquences – contrairement à *Tron : L'Héritage* (2010), où l'idée initiale, finalement non respectée au début du film, était de cantonner la 3D au monde situé à l'intérieur du jeu vidéo (voir chapitre 4). Jake télécommande l'enveloppe charnelle d'un indigène, comme le fait la population de *Clones* (2009) ou l'ancien boxeur interprété par Hugh Jackman dans *Real Steel* (2011). Ce dernier, relié à un robot de combat, affirme toutefois sa présence corporelle en effectuant à distance les gestes mimés par la machine anthropomorphe, tandis que Jack reste passivement allongé dans un caisson. Or ce double physique n'appartient pas à un autre ordre de réalité, mais se situe simplement dans un autre espace, voisin mais difficile d'accès. On ne retrouve pas, en dépit du caractère utopique de Pandora, l'univers virtuel des jeux que le spectateur associe dans le contexte médiatique actuel au terme d'« avatar », contrairement à celui que présentent des films français comme *Gamer* (2001) ou *Holy Motors* (2012), dans lesquels les personnages, filmés à l'intérieur de la diégèse grâce à la technique de la *performance capture*, sont montrés par ailleurs (ou, chez Carax, simultanément) sous la forme de leur alter ego numérique aux excroissances prothétiques.

Avatar puise cependant dans l'imaginaire d'une immersion totale dans les mondes virtuels en signifiant une *compréhension* croissante du héros, au sens à la fois de l'entendement rationnel et de l'intégration panthéiste. Car faire passer la forêt vierge, la faune et le peuple de Pandora pour un autre monde, c'est accentuer leur caractère extraordinaire, féérique, et suggérer (sans l'afficher) que cette splendeur, devant laquelle le spectateur, à l'instar des personnages, est supposé s'extasier, constitue le fruit (moins défendu que la boîte de Pandore) d'une technologie qui fait office de passerelle. Autrement dit : d'un *média*. C'est une preuve de la confiance placée en l'efficacité de l'image numérique : sachant à quel point les standards évoluent vite dans ce domaine, la thématization du pouvoir sidérant des paysages infographiques ne va pas sans risques. Le caractère spectaculaire de ces vues est néanmoins signifié de diverses manières, notamment dans le choix des échelles de plan, de la musique, des mouvements d'appareil et dans les répliques mêmes des protagonistes.

La notion d'« avatar » suppose l'établissement d'une frontière et postule un rôle déterminant de celle-ci dans la structuration de la diégèse filmique : ici le Même, là l'Autre. Pour instituer cette division spatiale, *Avatar* ne postule pas une conception mondaine, mais recourt à des référents culturels plus anciens, d'ordre narratif : l'histoire de la découverte des Amériques, de Pocahontas et de la conquête de l'Ouest. En effet, Jake s'inscrit dans la longue lignée de ces personnages de Blancs familiers des autochtones qui servent d'intermédiaires lors de négociations entre les colons et les Indiens,

le peuple de Pandora (les Na'vis) étant lui aussi menacé de dépossession territoriale et de génocide. On pense par exemple aux personnages interprétés par John Wayne dans *La Charge héroïque* (1949) et par James Stewart dans *La Flèche brisée* (1950), modèles pour la construction du héros Blueberry dans le premier cycle indien de la bande dessinée de Charlier et Giraud (dont l'adaptation cinématographique *Blueberry, l'expérience secrète*, 2004, propose une variante chamanique et immersive somme toute fort proche de la fable écologique de Cameron). De façon plus évidente encore, *Avatar* fait allusion au rôle de Kevin Costner dans *Danse avec les loups* (1990) lorsque l'être piloté par Jake lance un « *Let's dance* » à l'animal volant qu'il tente d'apprivoiser. Le détournement de la posture de réhabilitation de l'Indien dont les étapes jalonnent l'histoire du genre western se manifeste même dans le choix de faire parler les Na'vis dans une langue fictive crédible : en effet, la conservation de la langue originale des tribus amérindiennes a constitué, dans le western, un gage d'authenticité ethnologique et de respect pour la culture des indigènes. C'est donc bien plus le « mythe de la frontière » du XIX^e siècle qui irrigue le film que l'idée, contemporaine de sa sortie et suggérée dans le titre et la campagne promotionnelle, d'une frontière entre les mondes. Cependant, la « frontière » entre ces deux conceptions, justement, est ténue – l'une jouant souvent l'autre dans le genre de la science-fiction, envisagé par certains comme une réactualisation du western –, et les auteurs du film jouent avec celle-ci pour revivifier un contenu traditionnel. En particulier, l'isotopie mondaine est fréquente dans les dialogues, par exemple lorsqu'il est question d'une opposition entre le « vrai monde » et le « rêve », ou quand le colonel effraie ses troupes en précisant que, « au-delà de cette barrière », règnent les « lois de Pandora ».

Le motif de l'avatar soulève une question qui touche également au dispositif cinématographique, et plus précisément au rapport entre le spectateur et le héros auquel il est incité à s'identifier. Laurent Guido articule les facettes de cet enjeu du film en ces termes :

Si un film comme *Avatar* célèbre l'avènement possible d'une post-humanité, il cristallise aussi certaines potentialités des médias visuels contemporaines. L'immersion des spectateurs dans le cinéma en 3D numérique fait effectivement écho à l'expérience vécue par le héros lorsqu'il se projette, semi-conscient, dans sa marionnette de synthèse. Partant, *Avatar* réactive une dimension fondatrice de la machinerie cinématographique, celle-ci ayant été à ses débuts pensée sous l'angle du développement prothétique du corps humain [...] ⁶³.

Envisagées dans le rapport au corps de son utilisateur, les « machines à mondes » figurées dans les films ainsi que la machine-cinéma elle-même à l'ère des images de synthèse s'inscrivent dans la tradition d'une réflexion sur les outils destinés à perfectionner les capacités motrices et perceptives de l'homme qui culmine avec la cybernétique et la génétique ; sans doute la vogue des films de superhéros, dont les personnages possèdent une force physique hypertrophiée, est-elle aujourd'hui l'une des expressions majeures de cet imaginaire (dont les deux cadres de référence, la technoscience et la mythologie, sont réunis dans *Avatar*), et ce d'autant plus que la référence au médium des *comic books* convoque un ancêtre similaire, la chronophotographie. *Avatar* prône une dissolution du corps dans l'environnement, soit, au niveau de la représentation, une maximisation de l'immersion, en adéquation avec les discours promotionnels sur les technologies dont il s'est fait le véhicule. Il est à cet égard révélateur qu'au moment de la sortie du Blu-ray d'*Avatar*, la publicité pour un téléviseur plasma 3D de Panasonic montrait un spectateur quitter son fauteuil et être aspiré par l'écran sur lequel le film de James Cameron était visionné.

Toutefois, en dépit de l'humanisme dont le film veut se parer, la logique d'appropriation du corps de l'autre dissimule mal un fondement impérialiste : « *You're mine!* », s'exclame le héros qui, dans l'enveloppe de son avatar, réussit à dompter l'animal, avant de réaliser une prouesse analogue avec la jeune Na'vi, puis avec l'ensemble de la communauté des indigènes.

À ce titre, l'ouverture du film, qui correspond à l'entrée en fonction et en fiction du soldat sur Pandora, est exemplaire. Le théoricien du cinéma Roger Odin, dans le prolongement de la sémiologie mais avec une ouverture sur l'acte de communication, avait attiré l'attention sur l'importance des génériques et débuts de films ; l'exemple classique qu'il utilisait opposait le *lire* de cette phase intermédiaire qu'est le générique au *voir* de la mise en place de la diégèse⁶⁴. Dans *Avatar*, un tel seuil n'existe pas, la plongée est immédiate : après le bref logo de la 20th Century Fox, aucune mention écrite n'est présente, et la voix *over* du héros nous guide, dans un rapport de proximité certain – on pense ici, au vu du sujet, au *Nouveau monde* de Malick (2005), dont le film de Cameron constitue une sorte « d'avatar » science-fictionnel –, sur l'avancée en travelling avant du premier plan du film, qui dévoile une étendue sylvestre d'où se dégagent des volutes de fumée blanche (et non les flammes des explosions au napalm, comme dans les images d'*Apocalypse Now*, 1979, que cette ouverture subjective rappelle fortement). Le narrateur nous le dit : cette vue aérienne rapide qui s'échoue dans les branchages est onirique, il l'a rêvée sur son lit d'hôpital, après avoir été amputé de la jambe. Le rapport d'immédiateté instauré par la voix et le plan immersif est

contredit par le texte : il s'agit en fait du passé du personnage. Il est toutefois intéressant que ce passé fantasmé soit converti, au tout début du film, dans l'immédiateté d'une vision : c'est bien dans un rêve, nous dit-on, que la caméra nous conduit. Plusieurs gros plans sur l'œil de Jack annoncent le retour au corps réel après utilisation de l'avatar : Jake se réveille d'un sommeil artificiel, mais, précise-t-il, il n'a pas rêvé. Sortant de sa « couveuse », il naît au film, en double du spectateur, comme cela sera le cas lorsque, néophyte, il apprendra à connaître l'environnement de Pandora. De courts plans en *flash-back* montés en alternance expliquent sa présence dans la base orbitale, avant de nous faire découvrir la *fantasy* de Pandora. On y apprend que Jake est là pour remplacer son frère décédé peu avant son départ. Déjà, avant même de se projeter imaginairement dans son avatar (comme le Jefferies d'Hitchcock de l'autre côté de la cour), il est l'ersatz d'un autre. La proposition faite autrefois par l'un des responsables du programme retentit over sur les images du présent : « *It would be a fresh start, in a new world.* » Cette promesse est énoncée à la fois comme l'injonction « *Go West, Young Men, Go West* » d'Horace Greeley aux temps de la conquête de l'Ouest et comme l'expression concrète d'une conception mondaine dont le film n'est qu'un... avatar.

Voyages immobiles en situation de « projection »

En examinant des films tels que *Jurassic Park* ou *Avatar*, nous avons montré en quoi la conception mondaine à l'œuvre au cinéma est tributaire de traditions littéraires et culturelles bien antérieures à l'ère des « réalités virtuelles⁶⁵ ». Il n'en demeure pas moins que la série cinématographique *Resident Evil* et une séquence de *Hunger Games* nous ont permis de dégager certains paradigmes plus intimement liés, sur le plan des modes de figuration, à la situation contemporaine des images de synthèse. Il ne faut certes pas se leurrer quant à la supposée « nouveauté » des effets (spéciaux) produits : la plupart des motifs représentés, de la multiplication d'un même personnage dans l'image au changement de niveau mondain, se trouvent dans le cinéma de Georges Méliès dès les années 1890, où ils étaient obtenus grâce à des trucs comme la surimpression multiple ou l'arrêt de caméra. À l'instar des auteurs du collectif *Cinéma et dernières technologies*, « nous pensons [...] que lesdites "dernières technologies" ne font en fait jamais rien d'autre que réactiver de très anciennes questions de représentation ». Toutefois, nous sommes loin de partager leur point de vue, on l'aura compris, lorsqu'ils affirment, en se demandant s'il faut parler « d'innovations en matière de procédures techniques (problème de support) ou d'inventions en matière de formes de représentation (problèmes d'esthétique) », que

« glisser de l'un à l'autre, impliquer l'un par ou dans l'autre est évidemment une erreur⁶⁶ ». Sans tomber dans le téléologisme ou le technocentrisme, il nous paraît au contraire « évident » que l'examen, certes mené dans une perspective plus anthropologique et sémantique qu'esthétique, de la réactivation de questions de représentation – et dans notre cas de questions relatives à la façon d'appréhender la fiction – implique sinon des glissements, du moins des corrélations lorsque ces dernières sont stipulées par les données diégétiques elles-mêmes, c'est-à-dire mises en scène en fonction d'un imaginaire technologique qui est pensé, vendu et consommé comme s'il était spécifique à notre époque (ce qui est le cas d'*Avatar* notamment), et à propos duquel les productions filmiques proposent un discours (fût-il attendu) sous la forme d'une création (pluri)mondaine.

En nous focalisant sur les représentations cinématographiques d'un appareillage technologique futuriste permettant d'accéder à un autre monde, et par là dupliquant les effets de la « machine cinéma » elle-même, c'est à de perpétuels allers-retours entre « dernières technologies », motifs figurés et mode de figuration que nous invitons le lecteur. La science-fiction est dans de tels cas envisagée comme le lieu d'une « projection » du cinéma⁶⁷. Ainsi, dans *Le Congrès* (2013), l'opération de scannage du corps et des expressions du visage de l'actrice Robin Wright (qui y joue son propre rôle) visant à faire d'elle un avatar réutilisable dans n'importe quel film (y compris de science-fiction, comme l'exige le producteur au moment de la signature du contrat de cession de droits) ouvre-t-elle la voie à une radicalisation de l'imaginaire du « cinéma » en tant que pourvoyeur de mondes. Cette vision fantasmatique du « 7^e art », significativement prédite par le médecin d'un enfant atteint de cécité, culminera, après un bond de vingt ans dans un futur justifié différemment selon le monde à partir duquel on se place (échéance du contrat de la comédienne ou fin de la congélation artificielle de son double dessiné)⁶⁸, avec l'abolition de toute médiation machinique (comme à la fin d'*Avatar*) : les usagers, habitants d'un monde dystopique, n'accèdent dès lors à l'autre monde (figuré en dessin animé) plus qu'en stimulant leur imagination grâce à une drogue – usage individuel qui néanmoins permet l'utopie collective, à l'instar des internautes branchés sur le Web⁶⁹. La cécité du fils de l'héroïne (comme le handicap du héros d'*Avatar*) n'est dès lors plus un obstacle à une immersion mondaine totale, gérée par une ancienne compagnie de production de films et présentée comme l'avenir du cinéma (argument absent du roman de Stanislas Lem dont s'inspire le scénario du film d'Ari Folman). Même si, *in fine*, la « machine à mondes » du *Congrès* se dissout dans la fiole d'un chimiste et dans le corps des usagers, les passages d'un univers à l'autre renvoient à la fonction sociale et psychique du cinéma.

Les films à mondes multiples qui convoquent un facteur technologique proposent inévitablement, de manière plus ou moins assumée, un discours sur les usages médiatiques d'aujourd'hui. La création de ces *mondes possibles* s'appuie, somme toute, sur les *possibilités du cinéma* telles qu'on les spéculait à une époque donnée, et auxquelles les machines chimériques figurées dans les films à mondes renvoient plus ou moins métaphoriquement.

Afin de resserrer notre propos sur de tels *imaginaires cinématographiques* (dans le double sens où, à la fois, ils sont véhiculés par le cinéma et participent d'une certaine conception de ce médium), nous ne retiendrons que les machines dont les usagers sont en quelque sorte captifs de la « représentation » à laquelle elles ouvrent la voie, à l'instar du spectateur du cinéma institutionnalisé, plongé dans le noir et livré à une situation de « sous-motricité »⁷⁰, l'œil happé par la surface lumineuse de l'écran (pour autant qu'il adhère au film). Comme nous, assis dans le fauteuil d'une salle, les héros des films à univers multiples mutuellement accessibles par le biais d'une machine prennent souvent place dans un siège affublé de tout un attirail technologique : les « voyages » de Doug Quaid dans *Total Recall* (1990), des joueurs d'eXistenZ (1999) dont les consoles organiques sont reliées par un cordon ombilical à l'appareil de la conceptrice ou des personnages de *Matrix* (1999) branchés sur l'ordinateur central ont pour point de départ (FIG. 23-25) – même si le spectateur du film ne le comprend parfois que rétrospectivement – une situation où l'usager s'abandonne à la machine à laquelle son cerveau est connecté. Ce contexte n'interdit pas que l'individu y exerce un certain pouvoir, comme Neo dans *Matrix*, dont on pourrait dire des aventures qu'elles relèvent d'un simple voyage, puisqu'il se branche à la matrice grâce à un dispositif installé dans un vaisseau se déplaçant sur notre planète dans le monde sombre d'un futur dystopique ; toutefois, s'il y a interaction entre ces deux périple, l'un est relatif à un espace concrètement parcouru, l'autre à un monde qui est présenté, dans l'univers filmique, comme le produit d'une illusion. Les personnages voyagent par l'esprit, et le spectateur est invité à habiter les lieux de leurs pérégrinations, à partager une expérience qui n'est autre qu'une mise en abyme de sa propre absorption par la fiction.

Les commentateurs du début du xx^e siècle n'ont pas manqué de comparer le spectacle cinématographique au mode de perception induit par le voyage en train (les fenêtres des wagons pouvant être « vues » comme autant d'écrans sur lesquels défilent des images à une vitesse variable, alternant l'inertie et le mouvement)⁷¹, moyen de locomotion emblématique de la révolution industrielle qui fut fréquemment pris pour objet par les opérateurs des frères Lumières et fit office de modèle pour envisager le voyage spatial chez de nombreux précurseurs de la littérature de science-fiction⁷².



FIG. 23



FIG. 24



FIG. 25

Significativement, dans le jeu vidéo *Red Dead Redemption* (2010), dont le monde ouvert est une accumulation de décors et de paysages emblématiques du genre western, les deux principales activités qui instaurent en pleine partie la suspension de toute interactivité sont respectivement la

fréquentation d'un cinéma (où l'on assiste à un film d'animation sur lequel il est possible de zoomer pour le faire apparaître en plein écran) dont la devanture s'embourgeoise progressivement avec l'avancée de la civilisation, et les trajets en tant que passager d'un train (le premier étant celui figuré dans la cinématique inaugurale): ce régime particulier, rapporté ici à l'époque du cinéma des premiers temps, montre à quel point train et cinéma sont communément rapprochés d'une même posture contemplative. Plusieurs films récents (*Charlie et la chocolaterie*, 2005; *Le Prestige*, 2006; *Lucky Luke*, 2009; *Hugo Cabret*, 2011) font explicitement référence, dans l'imaginaire qu'ils convoquent, aux spectacles illusionnistes de la fin du XIX^e siècle qui participent du contexte dans lequel s'inscrivent le cinéma du prestidigitateur George Méliès et les films des débuts; certains d'entre eux acceptent le merveilleux, corrélant de façon plus ou moins directe (*L'Imaginarium du Docteur Parnassus*, 2009; *Le Monde fantastique d'Oz*, 2013) cette iconographie Low-tech avec le passage dans un autre monde.

Le motif du voyage dans le temps à la H. G. Wells, voisin des représentations à mondes multiples en ce que toute ingérence dans le passé, étant susceptible de modifier le cours des événements qui ont conduit à la situation « actuelle », instaure une bifurcation vers des virtualités nouvelles, a souvent été représenté par le truchement d'un moyen de locomotion, et cela bien avant la voiture de sport DeLorean de *Retour vers le futur* (1985-1990), remplacée significativement dans le troisième volet par un train à vapeur, lui-même métamorphosé à la fin de l'épisode en engin volant. L'adaptation de Wells par George Pal (*La Machine à explorer le temps*, 1960), où le véhicule fantastique conserve dans la diégèse (et parfois même dans le plan) un emplacement identique tout en étant environné d'éléments constamment changeants, renforce le contraste entre l'immobilité du voyageur-observateur nommé H. G. Wells (Rod Taylor) et les multiples déclinaisons des possibles mondains⁷³ (Fig. 26-28). Les perpétuelles fluctuations formelles et chromatiques du paysage sont organisées par le montage autour de la perception du sujet, dont l'acte de vision s'inscrit, lors d'un champ/contrechamp, à l'intérieur même du plan raccordé sur le regard de l'observateur grâce à deux surcadres: l'un est occasionné par les carreaux d'une vitre (comme dans la séquence du *Magicien d'Oz* où la maison de Dorothy est déplacée par un cyclone, la jeune fille voyant défiler par la fenêtre différents personnages également emportés dans les airs), l'autre par les bords de la vitrine d'une échoppe d'habits féminins située dans l'immeuble d'en face, dont l'impasse mannequin constitue l'invariant de la composition alors que la succession des modes vestimentaires suggère le défilement des époques. Les trucages (*matte paintings*, technique de transparence⁷⁴) instaurent, en deçà



FIG. 26



FIG. 27



FIG. 28

de l'illusion visée par le film, une ségrégation entre un espace scénique et un espace de projection (ou, au niveau perceptif, entre un espace pseudo-proprioceptif et un espace écranique), comme si le personnage était monté sur un manège (les visiteurs du parc des studios Universal qui prennent place dans la DeLorean de l'attraction « *Back to the Future* » vivent une expérience similaire). L'effet de « saute » produit par un arrière-plan changeant est précisément celui qui est recherché, comme l'a montré Aurélie Ledoux, par les cinéastes de *Matrix* lorsqu'ils figurent le passage du monde virtuel au monde réel par un raccord cut dans le mouvement associé à un changement d'environnement⁷⁵. Dans *La Machine à explorer le temps*, les altérations du spectacle qui s'offre au héros s'emballent jusqu'à atteindre l'accélééré des usages scientifiques du cinéma (les fleurs éclosent, les saisons passent en un éclair), culminant dans un clignotement qui mime la discontinuité du défilement pelliculaire généralement occulté durant la projection grâce au principe même du cinématographe. Car, si les machines à mondes constituent des projections du cinéma, le voyageur est, lui aussi, « projeté » dans un autre monde (ou dans plusieurs autres). De telles représentations littérales du parcours du spectateur (ou du lecteur tel qu'il était postulé, entre autres, par les récits regroupés dans le genre des « voyages imaginaires⁷⁶ »), que l'on peut aborder historiquement dans la filiation d'un type de représentations caractérisées par la conjonction de l'imaginaire fictionnel, de la culture du voyage puis, plus tard, de l'expérience perceptive des trajets à haute vitesse de l'ère industrielle, connaissent, à notre époque des « réalités virtuelles », un nouvel essor, et sont formulées différemment.

La situation du « voyageur immobile » constitue par conséquent un facteur clé de délimitation de notre corpus. À la fin du Congrès évoqué ci-dessus, l'héroïne se retrouve, à son retour, dans le monde premier du film *live* (par opposition au dessin animé) qui s'est entre-temps mué en une dystopie, parmi une foule de citoyens hagards et dépenaillés, rassemblés dans un même espace et tous orientés dans la même direction, fixant au loin un objet invisible d'un regard vide. Ce point littéralement « aveugle » s'identifie alors à un écran imaginaire qui n'est autre, en ce lieu de fusion entre l'espace spectatoriel et l'espace diégétique, que celui sur lequel les images précédentes du film ont défilé, le regard s'étant retourné sur l'intériorité du sujet.

L'écart entre les mondes qui nous intéressent dans la présente étude ne relève pas de la seule disjonction spatiale – fût-elle l'équivalent de millions de kilomètres, comme cela est fréquemment le cas dans les récits dont les personnages partent à la rencontre de « mondes » au gré de voyages interstellaires –, mais d'une différence de niveau, de nature dans la constitution même de l'espace-temps : l'accès n'est pas garanti par un moyen de

locomotion, mais par une dématérialisation/« re-présentation » du voyageur, déplacé dans un environnement qui, sur le plan mondain, instaure une discontinuité physique incommensurable avec son monde de référence. Certes, quelques films de science-fiction, de *THX 1138* (1971) ou *L'Âge de cristal* (1976) à *The Island* (2005), proposent des sociétés dont les élites, afin de maintenir la population dans l'ignorance et ainsi de mieux tirer profit d'elle (motif clé du célèbre *Soleil vert*, 1973, absent du roman de Harry Harrison dont ce film est une adaptation), ont décrété que tout ce qui leur est extérieur représente une zone irrémédiablement inhabitable, instaurant une frontière que seuls les héros réussissent à franchir. Ce motif récurrent dans les univers dystopiques est en fait reconduit, dans le nouveau contexte des réalités virtuelles, dans un film comme *Matrix* (1999); cette filiation témoigne d'une parenté certaine entre les espaces physiques et les espaces mondains, mais il convient ici d'établir une distinction.

Le blockbuster hollywoodien *Pacific Rim* (2013) convoquant trois types de « mondes », il nous paraît constituer un bon exemple pour les différencier, d'autant que la technologie y joue un rôle central (les scénaristes ont absorbé et remodelé certains motifs issus du sous-genre science-fictionnel japonais du *mecha-anime*, qui met en scène de gigantesques robots pilotés par des humains). On peut en effet proposer trois niveaux dans la « cartographie » de cet univers filmique : situé dès son prologue dans un futur proche, il présente une société ayant développé des technologies aujourd'hui inouïes⁷⁷; le « bord » du gouffre qui baie dans les profondeurs océaniques et dont s'échappent par vague les monstres titanesques qui menacent l'humanité constitue une frontière entre notre civilisation et un monde souterrain peuplé d'êtres d'une espèce inconnue; enfin, les deux copilotes des colosses de fer activent leur machine grâce à l'alignement de leurs pensées, leurs cerveaux étant reliés par une machine informatique. Le premier monde est celui qu'impose tout film figuratif, même réaliste (la science-fiction ne fait qu'exacerber cette dimension mondaine en creusant l'écart avec le monde de référence du spectateur); le deuxième résulte d'une subdivision interne à la diégèse filmique qui n'implique pas la multiplication des mondes – celui situé au centre de la terre possède, il est vrai, certaines lois spécifiques d'accessibilité⁷⁸ (dont la découverte progressive par les protagonistes engendre du narratif), mais il n'est pas physiquement inaccessible à la population de la surface, ainsi qu'en témoigne le finale (même si cet « au-delà » nécessite dans un premier temps, pour être atteint, une connexion psychique); le troisième espace est traité selon une conception véritablement mondaine, les souvenirs qui affleurent à l'esprit des pilotes harnachés à un mécanisme d'entraînement des membres du robot dans lequel ils se nichent étant

parfois représentés à l'écran de manière immersive. Il faut préciser que toute réminiscence figurée dans un *flash-back* audiovisuel ne constitue pas nécessairement un monde. Ici, cependant, le fait que la représentation du souvenir comprenne un autre personnage que le sujet de l'activité mémorielle⁷⁹ – en l'occurrence le copilote qui partage le même monde que son collègue grâce à une technologie neuro-informatique – extrait ce qui est montré du fil narratif et l'autonomise en un monde. Lorsque Mako (Rinko Kikuchi) se remémore involontairement le jour traumatique où, petite fille, elle fut prise en chasse par l'une des créatures monstrueuses après la disparition de sa mère, son copilote, Raleigh (Charlie Hunnam), apparaît dans ce souvenir audiovisuel. Significativement, le soldat tente de raisonner son équipière en vociférant la phrase « Ce n'est qu'un souvenir, ce n'est pas la réalité ! ». Cet avertissement peut paraître obscur : en quoi le souvenir d'un événement s'étant effectivement déroulé dans le passé peut-il être considéré comme « irréel » ? Précisément en ce que le passé *fait écran* au présent, se substitue au monde extérieur, cette fois envahi par des démons intérieurs. L'intrusion du copilote dans un espace-temps réactivé par le souvenir d'une autre le positionne en tant que spectateur d'événements qu'il n'a pas vécus, et auxquels seule une « machine à mondes » peut donner accès. Comme nous le verrons, certaines représentations radicales de la subjectivité soulèvent des enjeux proprement mondains auxquels la technologie des images de synthèse se prête à donner forme.

Corpus et période

Dans la présente introduction, nous avons tenté, à travers des analyses filmiques, d'esquisser quelques premiers critères de définition de ce qui constitue selon nous des films présentant des « machines à mondes ». On peut ajouter que l'une des conditions pour lesquelles un tel ensemble de films peut faire corpus réside dans le fait que, du côté de la production comme de la réception⁸⁰, des parentés entre certaines représentations sont établies, revendiquées, discutées au sein d'un ensemble de formations discursives dont les différents énonciateurs contribuent à l'élaboration d'une conception mondaine du cinéma. C'est ainsi qu'un horizon d'attente est entretenu, notamment sous la forme d'écrits théoriques, d'arguments mis en exergue dans les discours de promotion des films ou, plus prosaïquement, de listings établis sur Internet par les bloggeurs.

Depuis une quinzaine d'années, l'industrie hollywoodienne et les sociétés dites « indépendantes » se sont piquées de produire des films se voulant alambiqués sur le plan de leur scénario (voire ambigus sur le plan mondain, ce qui était auparavant plutôt l'apanage d'un cinéma plus élitiste ou réservé

au seul genre du fantastique), les intrigues étant parfois conçues, à la suite de la lucrative franchise « *Matrix* » des frères Wachowski (dont le succès contribua à réactualiser et à populariser le cyberpunk), sur fond d'un bric-à-brac théorique (la réflexion de McLuhan sur les médias, le simulacre selon Baudrillard, la cyberculture, etc.). Sans doute cette pratique consiste-t-elle à user auprès d'un certain public de la plus-value engendrée par la légitimation culturelle de ces références, ou tout simplement à fournir des récits captivants à une époque où le *twist* narratif s'est imposé comme une formule viable économiquement après *Fight Club* (1999) et *Sixième sens* (1999), où la rentabilité de films au récit éclaté a été démontrée par *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino⁸¹ et où *Un jour sans fin* (1993) a popularisé la déclinaison d'alternatives narratives, *Usual Suspects* (1995) la présence d'un narrateur non fiable et *Forrest Gump* (1994) la production d'une hétérogénéité mondaine grâce à l'usage de montages infographiques.

Matrix, *Fight Club* et *Sixième sens* sortent tout trois en 1999. C'est à la fin de cette année que nous avons conçu le projet de l'ouvrage *La Fiction au cinéma*, qui aborde ce phénomène dans une perspective beaucoup plus large d'une théorisation du spectre existant entre les pôles de la fiction et du documentaire, sans imaginer l'impact de ces productions sur la décennie suivante. Nous ne sommes pas loin de penser aujourd'hui qu'il faut voir en cette année qui achève la décennie de la généralisation des images de synthèse au cinéma sinon l'émergence, du moins la cristallisation d'un engouement pour des récits qui procèdent d'une scission de leur monde et qui, parfois, comme l'a examiné récemment Aurélie Ledoux, provoquent un effet de trompe-l'œil sur le spectateur, celui-ci prenant conscience, souvent tardivement dans le film, que le monde dans lequel on l'a invité à s'immerger ne correspond au final pas à ce qui, au sein de la fiction, fait office de plan de réalité. En 1998-1999 sortent notamment *Pleasantville*, *Dans la peau de John Malkovich*, *Arlington Road*, *Virtual Sexuality* et surtout le quatuor « cyberpunk » *Dark City*, *Passé virtuel*, *Matrix* et *eXistenZ*, les trois premiers étant plus ou moins ouvertement inspirés du roman *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye paru en 1964, jusque-là adapté uniquement dans une production télévisuelle allemande à épisodes réalisée par Rainer Werner Fassbinder (*Le Monde sur un fil*, 1973) (voir chapitre 4). Les « projections » littéraires, on le voit, sont anciennes de plusieurs décennies, et ont forgé un imaginaire science-fictionnel du « pluri-univers » parfois présent, ici et là, dans des productions antérieures aux années 1990 – à l'exemple des précurseurs *Westworld* (1973) et *Tron* (1982).

Les textes à alternatives narratives de Philip K. Dick publiés dans les années 1960 et 1970, souvent caractérisés par une abolition toute mondaine

de la frontière entre mémoire et imagination, ont été, ces dernières années, passés à la moulinette des *script departments* hollywoodiens. En effet, pas moins de huit longs-métrages adaptés de nouvelles de Dick sont sortis entre 2002 et 2012, après le célèbre *Total Recall* (1990) qui a précisément donné lieu à un remake en 2012. Parmi ces adaptations, on trouve un film d'animation (*A Scanner Darkly*, 2006) dont les personnages sont, comme dans certains jeux vidéo, réalisés à l'effigie d'acteurs célèbres ayant joué pour les prises de *motion capture* (Keanu Reeves, Robert Downey Jr., etc.)⁸². Cet engouement pour ces histoires pessimistes s'explique par le fait qu'elles procèdent ingénieusement d'une confrontation paranoïaque du héros avec une réalité construite de toutes pièces, aménagée autour de lui ou implantée en lui (ou, souvent, un mélange des deux, la frontière entre intérieur et extérieur devenant ténue). Réactivation d'un cinéma du complot en vogue dans les années 1970 et transposé ici dans la science-fiction, des films comme *Paycheck* (2003) ou *L'Agence* (2011) s'inscrivent dans une série de récits qui reposent sur la découverte d'un autre monde larvé dans le quotidien par un héros qui se soustrait au pouvoir illusionniste d'une représentation aliénante. Jamais la *persona* de l'« usine à rêves » hollywoodienne n'aura connu autant de doubles, d'avatars, qu'à l'ère du pixel. Schizophrénie et paranoïa sont insufflées par ces films fin de siècle qui envisagent, comme *Fight Club*, la disparition de notre « monde », en phase avec le statut fondamentalement paradoxal d'un discours technophobe – une nécessité du point de vue de la valorisation du héros et des valeurs américaines qu'il incarne – difficilement conciliable avec les effets spéciaux *high tech* utilisés pour le produire. On imagine bien que les attentats du 11 septembre 2001 ont exacerbé cette composante à la fois anxiogène et cathartique (voir notre chapitre 5), faisant basculer une frange du cinéma catastrophe dans un schéma « guerre des mondes » (*La Guerre des mondes*, 2005; *Transformers*, 2007-2011; *Skyline*, 2010; *Super 8*, 2011; *Avengers*, 2012; *Man of Steel*, 2013) et/ou dans le « genre » des films à mondes multiples, de *Next* (adaptation de Philip K. Dick) à *Source Code* (2011) en passant par *Prédictions* (2009) ou par les cinq saisons de la série télévisée *Fringe* (2008-2012).

Ce type de films produits notamment au sein de l'industrie hollywoodienne ou dans ses marges⁸³ se caractérise souvent par une extériorisation d'abord imperceptible du monde intérieur du personnage, dont l'esprit vagabonde, emportant un spectateur mystifié dans ses errances. C'est là un motif auquel nous prêterons moins d'attention dans les études de cas choisies, mais de nombreux constats avancés à propos des films présentant spécifiquement une « machine à mondes » s'appliquent également à ceux-ci (abordés plus spécifiquement au chapitre 2 dans la catégorie des « mondes

mentaux»). Dans ces films, la « machine » n'est autre que le cerveau même du protagoniste et, inversement, la technologie est envisagée sur le modèle de l'activité cognitive, dans le contexte d'un imaginaire cybernétique. Les pensées du personnage donnent lieu à une représentation détachée de ce dernier, qui n'a lui-même pas conscience de la facticité et du caractère lacunaire du monde qui est le sien parce qu'il est sous l'emprise de drogues ou victime d'un traumatisme qu'il tente instinctivement de refouler : il s'agit notamment de *Las Vegas parano* (1998), *Sixième sens* (1999), *Les Autres* (2000), *Insomnies* (2000), *Requiem for a Dream* (2000), *Vanilla Sky* (2001), *Mulholland Drive* (2001), *Femme fatale* (2002), *Solaris* (2002), *Spider* (2002), *Identity* (2003), *L'Effet papillon* (2004), *Fenêtre secrète* (2004), *The Machinist* (2004), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), *Stay* (2005), *Danika* (2006), *Le Labyrinthe de Pan* (2006), *L'Incroyable destin de Harold Crick* (2006), *Prémonitions* (2007), *Lost Identity* (2010), *Black Swan* (2010), *The Ward* (2010) ou *Shutter Island* (2010). Le *twist*, lorsqu'il y en a un (soit, pour nous ici, l'appréhension retardée ou brouillée d'un statut mondain), réside dans la prise de conscience du sujet ou dans un changement de régime de focalisation permettant au spectateur d'accéder au monde du film indépendamment de la « vision » du personnage. D'autres se situent à la lisière entre le processus strictement humain de l'introspection et le recours à un imaginaire technologique, comme *The Cell* (2000), *The Jacket* (2005) ou *L'Imaginarium du Docteur Parnassus* (2009).

En fait, certains noms de cinéastes américains par ailleurs crédités au scénario de leurs films (ou actifs en tant que scénaristes) s'intéressant régulièrement à ce type de problématiques se dégagent : Brian de Palma (dans l'optique d'un *twist* plus traditionnellement narratif), Woody Allen, Tim Burton, David Cronenberg, Terry Gilliam, Charlie Kaufman, David Lynch, James Cameron ou, parmi la plus jeune génération de réalisateurs nés entre 1960 et 1970, les Wachowski, Guillermo del Toro, Alex Proyas, Darren Aronofsky, J.-J. Abrams, Zack Snyder et M. Night Shyamalan (chez ce dernier, il s'agit plutôt d'une réflexion constante et d'un jeu plus large sur les phénomènes de croyance). Figures emblématiques de ce type de cinéma, ces réalisateurs contribuent, par le « label » qu'une certaine auteurisation leur confère, à orienter la lecture de ces œuvres et les attentes qu'elles suscitent, créant un air de famille entre une même classe de films par-delà les genres traditionnellement identifiés par l'industrie (thriller, fantastique, polar, science-fiction, horreur...). Les chapitres qui suivent ont pour ambition de prendre la mesure de ce phénomène contemporain et de livrer quelques clés d'analyse permettant de l'appréhender à travers des productions singulières qui, chacune, formule une actualisation spécifique du paradigme mondain

qu'elle contribue à (re)définir en fonction d'une idéologie – celle du pouvoir (du cinéma) dominant – et de traditions de représentation propres à certains sous-corpus des films à mondes. Ce sont ces œuvres plurielles que nous traverserons désormais en fonction d'axes spécifiques.

Notes du chapitre 1

- 1 ECO 1985 : 25-26.
- 2 Cette situation est mise en scène de façon ironique dans *Argo* (2012), film inspiré de faits réels dans lequel le projet de réalisation d'un film de science-fiction est prétexte à ce que des agents de la CIA puissent pénétrer sur le sol iranien ; les dessins montrés à la douane valent métonymiquement pour le film (dans le film) lui-même, qui n'existera jamais.
- 3 À propos des liens actuels entre l'industrie des comics et celle du cinéma, voir BOILLAT 2010b : 27-44.
- 4 La notion de «reboot», qui signifie «redémarrer», constitue une pratique sérielle visant à repartir, après la sortie de plusieurs épisodes, sur la base de données diégétiques similaires mais en développant d'autres récits. Elle postule par conséquent une distinction entre les dimensions mondaine et narrative, la seconde étant, dans de tels cas, subordonnée à la première.
- 5 JENKINS 2013 : 134-135.
- 6 ECO 1993. Nous reviendrons dans notre conclusion sur ce texte d'Eco dans la mesure où la logique répétitive est à la base de l'expérience spectatorielle des «mondes multiples», en particulier dans le cas du *reboot*.
- 7 Les titres qui valent pour une franchise au-delà de l'œuvre singulière seront mentionnés en italique et entre guillemets.
- 8 La notion de «cycle» implique une dimension plus mondaine que la série. Anne Besson, qui examine en termes d'organisation interne et de réception par le public le fonctionnement de phénomènes de sérialité à l'œuvre dans la littérature de genre (en particulier la science-fiction et l'*heroic fantasy*), note à ce propos : «Ces différents exemples permettent de percevoir à quel point le cycle se veut évolution d'un univers qui lui est propre, et *expansion* de cet univers : progressivement, par la succession des volumes qui l'explorent diversement, le monde fictionnel apparaît comme de plus en plus consistant, et peut même être donné comme un monde complet, concurrent du nôtre» (BESSON 2004 : 126). La sortie en 2012 du film *Le Hobbit : un voyage inattendu* participe de cette logique d'expansion mondaine, qui prime sans aucun doute sur une trame qui, en l'occurrence, reprend les schémas éculés du récit initiatique.
- 9 Le phénomène n'est certes pas nouveau, en particulier si l'on pense aux rencontres proposées dans certains films horrifiques entre des grandes figures de l'épouvante (à l'exemple de *Dracula contre Frankenstein*, 1970) ; toutefois, après quelques réalisations plus ciblées sur le public de films de genre et sur les gamers cinéphiles (*Alien vs Predator*, 2004 puis 2007), *Avengers* marque l'élargissement à la production tous publics de cette pratique qui exacerbe la dimension mondaine (par fusion de plusieurs mondes en un seul, tandis que le récit obéit en partie à une structure de type «guerre des mondes»). Dans *Avengers*, le caractère plurimondain de l'univers proposé repose notamment sur le personnage de Thor, qui provient d'un plan divin. En effet, le film *Thor* (2011) met en présence la race humaine et des «dieux» habitant des mondes autres (géants des glaces, royaume d'Asgard) dont l'éloignement spatial abyssal tend à impliquer, dans un imaginaire – la mythologie nordique – ici mis à distance de façon humoristique, une différence ontologique. Le tube de lumière qui relie les mondes, dont le portail est situé en dehors de la ville, à l'extrémité d'un pont suspendu sur l'océan, provoque d'ailleurs une dématérialisation du voyageur similaire à celle qui a lieu dans un film à monde virtuel comme *Tron* (1982). Il s'agit bien d'une «machine à mondes» : le surnaturel «Bifrost» (arc-en-ciel) de la mythologie se présente ici sous la forme d'une sorte de canon dont la représentation de l'activation est assortie d'une ambiance sonore qui connote clairement un fonctionnement technologique (grincement machinique, crépitements électriques). La série des *Hellboy* (2004, 2008) – réalisés par Guillermo del Toro, cinéaste coutumier des pluri-univers (voir *Le Labyrinthe de Pan*, 2006, et notre commentaire sur le récent *Pacific Rim*, 2013) ainsi que *Thor* constituent à ce jour les seuls récits de superhéros où s'observent de véritables enjeux mondains héritiers des *comic books* dessinés par Jack Kirby, chez qui «le motif du passage entre les mondes [est] omniprésent» (MORGAN et HIRTZ 2009 : 67). Le récent séquel intitulé *Thor : Le Monde des ténèbres* (2013) exacerbe cette dimension grâce à des phénomènes d'interpénétration mondaine justifiés dans la fiction par une configuration cosmique particulière (l'alignement des «neufs royaumes», soit d'univers distincts momentanément mis en contact) : ainsi, comme dans les deux derniers volets de *Matrix*, un combat amorcé dans un monde se poursuit ailleurs, les personnages se voyant brutalement précipités d'un environnement dans un autre.
- 10 Par exemple *The Art of «Remember me»* (Milwaukie, Dark Horse, 2013), qui présente, comme habituellement dans ce type d'ouvrages luxueusement illustrés, les dessins de production – ici réalisés pour le jeu vidéo de science-fiction *Remember Me* par l'illustrateur français Aleksï Briclot – en fonction de différentes composantes diégétiques : personnages (déclinés visuellement en fonction de diverses coupes de cheveux, de vêtements et accessoires différents), constructions architecturales, pièces avec mobilier et équipements, costumes, armement, outils en tous genres, véhicules, etc. Ce type d'ouvrage est au jeu vidéo (ou au film) – souvent de science-fiction – ce que la description

est au récit : on y fait l'inventaire des éléments du monde.

- 11 Si nous parlons « d'impression », c'est que cette liberté est en fait partiellement illusoire dans le monde coercitif du code si on l'envisage sur un plan narratif ; elle est toutefois effective en termes de variabilité quant aux connaissances relatives à l'univers diégétique, voire quant aux jugements de valeurs émis sur ce monde.
- 12 La périodisation proposée par Alexis Blanchet dans *Des Pixels à Hollywood* est basée sur des critères économiques liés aux stratégies d'investissement d'Hollywood dans l'industrie du jeu vidéo, mais découpe également des « séquences » historiques en termes de pratique d'adaptation : d'une référence au cinéma présente au niveau du seul habillage graphique de la machine de jeu à l'époque des jeux d'arcades (1976-1984) aux productions vidéoludiques plus récentes qui héritent de la diégèse même d'un film, la différence est notable. À ce titre, la généralisation de l'infographie dans la production de films à partir du milieu des années 1990 a favorisé de tels transferts « mondains » en raison de technologies communes utilisées par l'un et l'autre médium : « En effet, les jeux adaptés de films de cinéma produits en images de synthèse (CGI) bénéficient de passerelles techniques entre les logiciels utilisés par les studios d'animation et ceux employés par les studios de développement. Non seulement les productions se font en parallèle [...], mais les mêmes logiciels [...] sont à l'œuvre dans les deux processus de création. Ainsi, les scripts d'animation sont transférables d'un support à l'autre et il s'agit juste d'adapter le rendu visuel aux capacités techniques de chaque support [...] » (BLANCHET 2010 : 376-377). Les composantes diégétiques sont ainsi identiques dans les deux types de production, qui offrent un même monde.
- 13 Depuis les travaux de Tom Gunning (GUNNING 1986), André Gaudreault et d'autres chercheurs spécialisés dans l'étude du cinéma des premiers temps (GAUDREULT et GUNNING 1989), la période précédant cette institutionnalisation a été associée au « cinéma des attractions ». On pourrait penser que la distinction théorique proposée ici entre mondain et narratif recoupe l'opposition attraction vs narration développée dans le sillage des réflexions de ces auteurs, notamment à propos des blockbusters contemporains (par exemple chez TOMASOVIC 2006). Toutefois, si les films à mondes et le cinéma des attractions partagent une même prédilection pour le spectaculaire, le second a été associé à ce que Noël Burch qualifie de « confrontation exhibitionniste » avec le spectateur (BURCH 1991), par opposition à l'« absorption diégétique » des pratiques institutionnalisées ultérieures. Or les phénomènes que nous proposons d'étudier ici relèvent bien, et même de façon particulièrement efficiente, de l'immersion du spectateur dans la représentation et de l'« intégration narrative ». En fait, les deux termes
- 14 Le sémiologue du cinéma Christian Metz emprunta à la linguistique structurale le couple de notions que sont le « syntagmatique » (axe de la combinaison des unités successives) vs le « paradigmatique » (axe de la sélection de chaque unité), utilisant le premier pour établir une typologie fortement centrée sur l'organisation narrative (même si les « syntagmes narratifs » ne constituent que la moitié des types envisagés, le modèle est fortement orienté en leur faveur) (METZ 1968b). On pourrait dire inversement que l'organisation mondaine procède de l'axe paradigmatique : en remplaçant un élément par un autre, on ouvre la voie aux possibles. Ainsi, la métaphore, souvent envisagée par les linguistes dans le cadre plus général de la « fonction poétique » qui, selon Roman Jakobson, « projette le principe d'équivalence de l'axe de la sélection sur l'axe de la combinaison » (JAKOBSON 1963 : 220), est pensée par Paul Ricoeur (qui la compare au rôle du *modèle* dans les discours scientifiques) comme une force vive capable de « réécrire la réalité » (RICOEUR 1975, chapitre 7) ; le dédoublement entre sens littéral et figuré est parent de la coprésence de deux mondes.
- 15 Les guillemets s'imposent ici puisque cette durée de film comprise entre deux changements de plan n'a rien de l'unité filmique habituelle en raison de l'important travail de postproduction nécessité pour créer l'impression de continuité.
- 16 Ce plan est en effet si invariablement cité dans les écrits théoriques sur le cinéma qu'il en vient à se substituer métonymiquement au film même (dont on aurait tort de penser qu'il tire véritablement profit à une échelle plus grande des implications du mode de représentation de ce bref moment). Le « *bullet time* » procède au stade de sa genèse d'une abolition de la temporalité (il résulte d'une série d'images fixes d'un même corps prises simultanément à partir de différents appareils disposés en arc de cercle autour du sujet) et donne l'impression au spectateur de pouvoir parcourir la troisième dimension comme dans les jeux vidéo dits « à la troisième personne », où la caméra se désolidarise du regard de l'avatar pour permettre à celui-là de contempler « de l'extérieur » le personnage qu'il anime (même si précisément, à ce moment-là, c'est la « caméra virtuelle » qu'il déplace). Sur le régime FPS (« *First Person Shooter* ») et ses liens au cinéma, voir KRICHANE 2011 : 73-76. Le film *Matrix* sorti à la fin de la décennie des années 1990 peut être envisagé en fonction du fait que, « historiquement, les

- processus de visualisation dans les jeux en vue subjective sont marqués par un accroissement progressif des possibilités de déplacement et de manipulation du point de vue par le joueur » (Krichane 2011 : 74).
- 17 À petite échelle, on peut dire que s'opère ici sur le plan visuel une « mutation » au sens où l'entendait le théoricien du Nouveau Roman Jean Ricardou (qui passe à côté de la dimension mondaine en faisant de « l'empire diégétique » un synonyme de « l'empire du Récit »), mais volontairement banalisée dans la confusion générale des valeurs de la société de consommation : « Il faut distinguer deux catégories de mutations. Si [...] elle se fait d'événements supposés réels vers la représentation, il s'agit d'une capture. Les événements en question de la première séquence sont captés par la suivante sous la forme d'un de ses aspects mineurs : une représentation. Inversement, si la mutation se fait d'une représentation vers des événements supposés réels, il s'agit d'une libération. Sous divers modes représentatifs, ces deux sortes de mutations par lesquelles le récit se brise à l'improviste, rebondit ailleurs et autrement, abondent chez plusieurs Nouveaux Romanciers » (RICARDOU 1973 : 122-123). Dans *Fight Club*, le jeu avec un niveau diégétique second s'inscrit ainsi littéralement dans le parcours du héros, d'abord captif des normes de la représentation (les consignes en cas d'accident destinées aux passagers des avions) puis s'en libérant.
- 18 La banalité de cette première conversation téléphonique est signifiée non seulement par l'ancrage dans une situation des plus ordinaires, mais par le fait que les paroles in de Jack sont à peine audibles, puisqu'elles passent en fond sonore, écrasées par la voix over et la musique extradiégétique ; inversement, la seconde discussion met en exergue l'appareil téléphonique lui-même (un travelling avant sur le combiné l'étrangéifie), et le double fantasmatique Tyler Durden (Brad Pitt) ne répond d'abord pas, puis appelle lui-même Jack dans la cabine en recomposant le numéro. Le traitement des conversations téléphoniques dans le film, qui jouent un rôle capital dans la relation intime de Jack/Tyler avec le personnage de Marla Singer (le second relayant le premier au combiné dans une séquence qui s'achèvera sur des rapports sexuels), reprend, dans le contexte d'un monde subjectif produit par un sujet schizophrène, un motif récurrent dans les films de science-fiction inscrits dans la tradition cyberpunk (voir p. 287-291).
- 19 Nous citons ici le texte de la version française de la bande-annonce, fidèle à l'original anglais.
- 20 DUFOUR 2011 : 200.
- 21 Citons notamment *Resident Evil : Afterlife* (2010), qui débute par la phrase « Je m'appelle Alice... » prononcée over. Il en va de même du prologue de *Resident Evil : Retribution* où ce même personnage, montré dans un « écran dans l'écran » (exhibition inaugurale de la technologie audiovisuelle qui rappelle le trailer), nous raconte les principaux événements survenus dans les épisodes précédents.
- 22 La formule « Ceci est mon monde » qui pose l'ontologie mondaine et la présentifie se caractérise en effet par un pronom personnel (« mon »), extension du « je ») et d'un article démonstratif qui ressortissent au plan du discours tel que l'a envisagé Émile Benveniste, soit qui inscrivent une « subjectivité » (au sens linguistique, énonciatif du terme) dans l'énoncé : « Les pronoms personnels sont le premier point d'appui pour cette mise au jour de la subjectivité dans le langage. De ces pronoms dépendent à leur tour d'autres classes de pronoms, qui partagent le même statut. Ce sont les indicateurs de la *deixis*, démonstratifs, adverbies, adjectifs, qui organisent les relations spatiales et temporelles autour du "sujet" pris comme repère : "ceci, ici, maintenant" et leurs nombreuses corrélations [...] » (BENVENISTE 1966 : 262). Le régime du discours s'explique ici, d'une part par le statut de la bande-annonce, qui prend pour objet des images autres qu'elle désigne et présente, d'autre part par la mise en abyme du « cadre dans le cadre », qui instaure provisoirement une subordination du monde visualisé à l'énonciateur verbal « diégétique ». Le régime de l'interpellation associé au renvoi à la *deixis* (et souligné par le regard à la caméra), plus attendu à la télévision que sur grand écran, installe un stade intermédiaire entre le discours parafilmique et l'immersion diégétique, ce qui rend d'autant plus sensible le seuil postulé par cette dernière.
- 23 Nous avons montré ailleurs comment la commercialisation de produits dérivés destinés à des enfants ou à des collectionneurs peut contribuer à étendre l'univers d'une franchise et à développer potentiellement le récit d'une série de films (BOILLAT 2006b).
- 24 L'appréhension du film comme monde plutôt que comme récit convient parfaitement à la fonction de la bande-annonce qui consiste, comme l'a montré Vinzenz Hediger, à transmettre des informations sur des éléments tels que « l'action et l'atmosphère » du film sans déflorer le récit « qui représente l'essence du produit » à venir (HEDIGER 2001 : 24). Inversement, il se peut que l'engouement de l'industrie pour des films à mondes ou pour des films prioritairement conçus comme des mondes résulte pour partie de l'expérience acquise par les cinéastes dans des formes courtes et publicitaires (bandes-annonces, clips, etc.).
- 25 BOLTER et GRUSIN 1999 : 54 (nous traduisons).
- 26 Notons qu'il s'agit en fait de variations sur une séquence du premier volet de la série, lorsque le personnage d'Alice nous est présenté pour la première fois ; l'individualité est mise à mal ici par un recyclage qui est typique de la série *Resident Evil*.

- 27 En ce qui concerne la tendance actuelle du cinéma hollywoodien consistant à emprunter aux pratiques vidéoludiques de telles « boucles » qui occasionnent un sur-place du récit et, « possiblement », une transformation de ce dernier via l'investigation plus complète d'un espace, voir notre commentaire du film *Next* (2007) chapitre 5 (p. 323-328).
- 28 Aurélie Ledoux explique fort justement l'incohérence de ce plan de *Matrix* dans lequel le héros messianique Neo en arrive à voir, « par-delà » le monde produit par la matrice, les lignes de code qui la constituent : « [...] ce moment qui lui révèle l'étoffe véritable de l'univers matriciel se calque cependant sur sa disposition spatiale et, paradoxalement, voire "absurdement" (en son sens logique), les signes et la nature a-spatiale de la Matrice singent la disposition spatiale des stimuli visuels. » (LEDoux 2012 : 73). Ce qui pose problème dans ce plan de *Matrix*, c'est l'intention de concilier la désindividualisation et l'ubiquité de la machine avec le point de vue du personnage auquel s'identifie le spectateur, contrairement à l'épisode de *Resident Evil: Retribution* discuté ici, où s'opère une disjonction nette entre le personnage et le sujet de la perception « visuelle ».
- 29 Voir THERRIEN 2006. Aurélie Ledoux fait quant à elle le constat suivant : « L'identité problématique des personnages de fictions contemporaines est donc directement liée à de nouvelles attentes spectatoriennes où comptent davantage les virtualités d'un personnage que sa cohérence "réaliste" » (LEDoux 2012 : 120). S'il est toujours difficile d'évaluer ce type d'attentes sans y projeter de manière trop exclusive l'intérêt même du chercheur (qui est aussi, certes, un spectateur), il est vrai que certaines pratiques de l'avant-garde au niveau du traitement du personnage (comme dans *La Coquille* et *le Clergyman*, 1928) semblent aujourd'hui à l'œuvre dans des films qui touchent un public plus large, ainsi qu'en a témoigné le relatif succès, en Europe du moins, du film *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch discuté par Ledoux, et dont nous avions examiné le fonctionnement, précisément sous l'angle de la construction du personnage et des déplacements/substitutions qu'elle occasionne, dans BOILLAT 2005. Comme nous l'avons également examiné ailleurs (BOILLAT 2009c), un réalisateur tel que Raoul Ruiz adopte une démarche similaire – le film *Trois vies et une seule mort* (1996) en est exemplaire –, qu'il explicite ainsi : « Personnellement, j'ai cherché à travailler avec des histoires, assez abstraites je l'admets, utilisant ce que l'on pourrait appeler un modèle pentaludique, ou pour le dire simplement, considérant mes protagonistes comme une « troupe » de dés. Le nombre de côté sur les dés varie d'une troupe à l'autre [...]. À l'intérieur de chaque dé se trouve un nombre infini de dés miniatures [...]. » (RUIZ 1995 : 19-20). Ayant opté pour un resserrement de notre corpus sur le cinéma de science-fiction (principalement hollywoodien) et sur des questions de monde plus que de récit, nous n'abordons pas ici ce type de productions, si ce n'est à travers l'exemple de *Je t'aime je t'aime* (1968) au chapitre 3.
- 30 Cette solution a été discutée par différents critiques après un commentaire émis par le producteur du jeu *Resident Evil: Revelations* (2012), Masachika Kawata, dans un entretien pour la revue online *Eurogamer* selon lequel il serait à son avis approprié d'opérer un « reboot » (voir note 4) de la série afin qu'elle puisse fonctionner avec un « open-world gameplay » (Tom Philipps, « Capcom: There is a possibility of Resident Evil series reboot », 31 janvier 2013, [<http://www.eurogamer.net/articles/2013-01-31-capcom-there-is-a-possibility-of-resident-evil-series-reboot>] ; consulté le 11 août 2013).
- 31 DURING 2003a : 11.
- 32 LETOURNEUX 2010 : 21.
- 33 Voir ALBERA et TORTAJADA 2004. L'objectif qui est le nôtre est de déplacer ce questionnement sur des enjeux relevant plus strictement de la représentation qui, à travers la figuration d'usages de technologies fictives, se fait l'écho d'une certaine manière d'envisager le dispositif cinématographique et son avenir (voir BOILLAT 2006c et 2011a).
- 34 MARIN 1973 : 75. Nul besoin d'hypothèse lorsque l'on dispose de la monstration des médias visuels : la « projection » est une présence complète. Marin destitue également le récit de son piédestal : « tout le fonctionnement de l'Utopie [de More] comme texte, ou comme production de sens, consiste dans les effets de spatialisation des temporalités, des successions, des chronies » (MARIN 1973 : 75 ; 151).
- 35 Ce serait là un complément utile à l'utilisation de la notion « d'attraction » (voir note 13) fréquente dans les études sur la comédie musicale, car elle permettrait de prendre en compte la dimension sémantique des inserts chantés, au-delà de la trop schématisée conception du récit « biphase » avancée par Rick Altman (ALTMAN 1992).
- 36 ALTMAN 1992 : 170.
- 37 SAINT-GELAIS 1999 : 258-267.
- 38 *Ibid.*, p. 258.
- 39 Cette comparaison ne signifie pas que l'activité littéraire demeure indifférente aux mutations liées à la généralisation du digital qui affecte l'acte même de création (passage de l'écriture manuscrite à l'utilisation d'une machine à écrire puis d'un ordinateur). Le contexte de la diffusion via Internet de textes numérisés a également passablement changé la donne, de sorte que ces mutations se répercutent aussi dans la pratique même, ainsi que l'a notamment montré l'écrivain et théoricien flamand d'expression française Jan Baetens. L'acte d'écriture constitue d'ailleurs au cinéma l'un des

- principaux facteurs de création mondaine en raison de la nécessité, liée aux spécificités du médium, de convertir l'image des mots en une représentation audiovisuelle de leur référent (voir BOILLAT 2010a).
- 40 Pour une comparaison des deux premiers volets de *Terminator* au niveau de la représentation du cyborg dans une perspective genre, voir MEININGER 1995.
- 41 Trucage par utilisation d'une poupée mécanisée recouverte d'une peau en latex dont les mouvements et l'apparence simulent un être vivant.
- 42 Dans le champ des théories de l'énonciation narrative (par exemple, en linguistique pragmatique, RÉCANATI 1979), le terme « transparence » renvoie au fait que « l'énonciateur » (l'instance, dont la présence est parfois ostensiblement marquée dans le film, à laquelle le spectateur attribue la source de la représentation à laquelle il assiste) demeure imperceptible, l'univers filmique semblant s'offrir sans médiation aucune, dans un déni total des opérations discursives qui le sous-tendent (en particulier au niveau du montage, dont les « coutures » sont rendues invisibles). Voir l'excellente discussion de la pertinence de cette notion par Christian Metz (METZ 1991 : 178-180). Le concept de « transparence » (énonciative) valant également pour les trucages cinématographiques (il y a ceux qui visent à s'effacer et ceux qui s'exhibent en tant que tels), on notera que le même terme désigne également, dans le langage des techniciens du cinéma, un effet spécial spécifique dont David Bordwell donne la définition suivante : « Technique permettant de combiner sur une même image une action située au premier plan et une action se déroulant en fond de plan, filmée antérieurement. Le premier plan est filmé en studio devant un écran sur lequel est projetée, par derrière, l'image représentant l'action de l'arrière-plan » (BORDWELL 2009 : 739). Or cette technique fut communément utilisée, avant la généralisation du numérique, pour permettre la coprésence, au sein du même plan, d'acteurs et d'êtres chimériques, et plus généralement de deux « mondes » différents (voir le film *La Machine à explorer le temps* discuté p. 68-70). L'effet produit par les transparences est même la condition pour qu'un environnement de science-fiction très « meublé » puisse être le cadre d'un récit filmique : par exemple, dans *Metropolis* de Fritz Lang (1927), le « procédé Schüfftan » permettait de combiner de façon continue maquettes et décors en grandeur nature.
- 43 ODIN 2000 : 38. Cette notion permet de rendre compte de la manière dont certains renvois au dispositif cinématographique peuvent être inversés sur l'univers diégétique, et participer donc, en dépit d'un certain degré de réflexivité, d'une démarche immersive. Nous avons déjà recouru ailleurs à cette notion afin de nuancer la question d'une éventuelle « distanciation » instaurée par le film, notamment dans le cas de phénomènes de déliaison entre la voix et le corps d'un locuteur à l'écran (BOILLAT 2007 : 406-407 ; 415 ; 474-478), et au cadre plus général de la sémio-pragmatique odinienne pour étudier la pratique dite du « *found footage* » du cinéma horrifique contemporain, où le dispositif de prise de vues est exhibé dans le film (BOILLAT 2012a). Dans son ouvrage récent *L'Ombre d'un doute*, Aurélie Ledoux y recourt également dans des termes et avec une visée similaires. Nous renvoyons donc à sa discussion pour ce qui est de la productivité de cette notion dans le cadre du cinéma du « trompe-l'œil » dont ressortissent certains films de notre corpus (LEDoux 2012 : 126-132).
- 44 En tant que stratégie d'immersion du spectateur, l'exhibition de « machines à mondes » diégétiques peut être appréhendée en fonction du constat suivant émis par Christian Metz à propos de la voix over : « Par la distance qu'elle met entre l'action et nous, elle conforte notre sentiment de n'être pas dupes de cette action : ainsi rassurés (derrière le rempart), nous pouvons nous permettre d'en être un peu plus dupes (c'est le propre des distanciations naïves que de se résoudre en alibis). » (METZ 1977 : 100-101).
- 45 L'un des dialogues de *Jurassic Park* se réfère ironiquement à ce type de trucage : surpris à la vue des dinosaures, l'avocat Gennaro (Martin Ferrero) demande au concepteur du parc si ces créatures sont des « anima-érotiques » (lapsus éloquent quant à la dimension libidinale de tels artefacts), estropiant le terme qui est corrigé par son interlocuteur. Ce dernier lui rétorque qu'il s'agit de créatures réelles, ce que le film essaie de faire croire à son spectateur à travers une représentation qui se veut réaliste en privilégiant, précisément, l'image de synthèse (le non-dit du film) sur les animatroniques.
- 46 La référence à *King Kong* est explicitée dans une réplique du personnage interprété par Jeff Goldblum, qui compare le portail de la clôture du parc à la grande porte construite par les indigènes sur « l'île du crâne » (séparée en deux hémisphères cérébraux). La séquence de « film dans le film » où le promoteur du parc interagit avec son double à l'écran puis présente un animal dessiné n'est, par ailleurs, pas sans évoquer le film de l'un des pionniers de l'animation, dont le héros est précisément un monstre préhistorique : *Gertie le dinosaure*, de Winsor McCay (1914), l'un des plus importants créateurs d'univers bimondayns dans la culture de masse du début du xx^e siècle (à propos des rapports entre logique narrative et mondaine dans la série *Little Nemo in Slumberland*, voir BOILLAT 2013).

- 47 Il est tout à fait révélateur du refoulement de la composante technologique à l'œuvre dans *Jurassic Parc* que le personnage d'Alan, valorisé pour sa science et son éthique, provoque un parasitage de l'image lorsqu'il approche son doigt de l'écran du moniteur, son épouse précisant au technicien surpris qu'il développe une « incompatibilité avec les machines » ; il s'agit donc d'une réaction instinctive, innée, qui est elle-même de l'ordre du naturel.
- 48 Dans le roman homonyme de Crichton (qui coscénarise le film), il est fait mention d'un marteau-piqueur fendant la roche, mais non d'un dispositif destiné à visualiser la partie cachée du squelette de l'animal. Dans le même chapitre, le paléontologue reçoit par fax une radiographie d'un lézard préhistorique. Toutefois, il ne s'agit pas d'une reconstitution, mais de l'image de la dépouille d'un animal qui, « en chair et en os », a attaqué une jeune fille sur une plage (comme dans la séquence d'ouverture du sequel de Spielberg) (CRICHTON 1990 : 48, 60).
- 49 « Pour distinguer la spécificité de chaque type de signe, Peirce a proposé une classification fort complexe. [...] L'icone correspond à la classe des signes dont le signifiant entretient une relation d'analogie avec ce qu'il représente, c'est-à-dire avec son référent. [...] L'index ou indice correspond à la classe des signes qui entretiennent avec ce qu'ils représentent une relation causale de contiguïté physique » (JOLY 1993 : 27).
- 50 L'historien de l'art Hans Belting explique ainsi la mutation du statut de cette relique : « On adorait un morceau d'étoffe qui était entré en contact avec Jésus, sans prétendre d'abord y reconnaître un visage. Mais, peu à peu, on voulut voir un visage dans l'empreinte corporelle, ce qui entraîna la collision de deux perceptions diamétralement opposées. La perception d'une image s'effectue dans l'impression qu'elle nous fait, semblable à celle que produit le visage vivant, dont les images prennent la place. La perception d'une trace corporelle se rattache au contraire à l'empreinte qu'un corps a laissée sur un médium de contact » (BELTING 2005 : 77). Rappelons que le critique de cinéma André Bazin plaçait en conclusion de son texte « Ontologie de l'image photographique » de 1945 une image du lin-céol (BAZIN 1945 : 15).
- 51 Le dialogue du roman est le suivant : « - Y a-t-il des œufs sur le point d'éclore ? demanda Grant avec un petit sourire. - Pas en ce moment. La période d'incubation varie avec chaque animal, mais elle est en général de l'ordre de deux mois » (CRICHTON 1990 : 129).
- 52 Dans le roman, le danger que représente la folle invention pour la profession est abordé de façon plus sérieuse et nostalgique par le narrateur : « Mais, s'il était devenu possible de cloner des dinosaures, la spécialité de Grant allait instantanément changer du tout au tout. C'en était fini de l'étude paléontologique des dinosaures. Toute la structure existante - les salles de musée exposant des squelettes géants et résonnant d'exclamations étouffées de troupes d'écoliers, les laboratoires universitaires avec leurs plateaux remplis d'os, les thèses de recherche, les revues spécialisées -, tout cela allait disparaître » (CRICHTON 1990 : 106).
- 53 BOLTER et GRUSIN 1999.
- 54 Voir BLANCHET 2010 : 320.
- 55 À cet égard, un détail significatif est à noter : l'un des paragraphes du roman débute par une phrase qui s'apparente beaucoup aux répétitions robogrilletiennes du texte en voix over du film de Resnais (« La nuit dernière, pour la centième fois, je me suis endormi dans cette île déserte... », écrit Casares) et se termine ainsi : « [...] comme des estivants installés depuis longtemps à Los Teques ou à Marienbad » (CASARES 1973 : 13).
- 56 Un parallèle s'impose ici entre l'utopie et les jeux dits « bacs à sable » tels que *Sim City* ou les *Sims*, qui fournissent un certain « modèle de monde » (TRICLOT 2011 : 202-203).
- 57 Par exemple, le jeu vidéo *Red Dead Redemption* met significativement à disposition du joueur une carte (fictive) de la région de l'Ouest américain parcourue par l'avatar. À propos de la question du primat de l'espace dans les productions vidéoludiques, voir JUUL 2005 ainsi que JENKINS 2006, ce dernier tissant un lien entre les récits de voyage au XVII^e siècle évoqués ci-dessus et les modalités de spatialisation dans les jeux vidéo. On peut citer également une pratique antérieure aux jeux vidéo qui ne nécessite pas de dispositif audiovisuel, celle des éditions de manuels illustrés de jeux de rôle : « L'apparition dans les jeux de rôle de cartes régionales, continentales, mondiales, voire spatiales, se produit dès la fin des années 1970 lorsque l'on cherche à insérer les "donjons" et autres environnements immédiats de l'action dans un univers. [...] La contrainte de repérage dans ces univers n'est pas nouvelle ; elle se posait déjà au lecteur de Tolkien, qui fournit par conséquent une carte des Terres du Milieu. L'éditeur de jeu de rôle pourra alors la reprendre, éventuellement l'embellir ou la préciser, mais jamais permuter le Gondor et le Rohan, car l'auteur-cartographe pose une géographie arbitraire mais immuable. La plupart des cycles de *fantasy* contemporains, ainsi que certaines œuvres de science-fiction comportent désormais leur atlas » (CAÏRA 2007 : 156). Cette importance du *mapping* dans le genre de la *fantasy* s'observe notamment dans le générique de la récente série télévisée *Game of Thrones* (2011).
- 58 Au vu de notre problématique, on ne s'étonnera pas de croiser un motif - en l'occurrence le « petit monde » du rocher aérien de l'œuvre intitulée *Autosuffisant* (2010) - qui illustre en couverture

- l'ouvrage *La Théorie littéraire des mondes possibles* dirigé par Françoise Lavocat.
- 59 « En même temps, le lecteur ne saurait se représenter ma stupéfaction devant cette île volante, habitée d'hommes capables (apparemment) de l'élever, la baisser ou la faire se déplacer comme ils voulaient » (SWIFT 1997 : 223).
- 60 « *Avatar* se donne [...] comme un mixte de S.-F et de fantasy. [...] Cameron mêle deux mondes, deux types de civilisation, mais aussi deux types d'images qui leur correspondent » (DUFOR 2011 : 10).
- 61 Pour une discussion de certains clichés omniprésents dans les discours médiatiques relatifs aux effets supposés des jeux vidéo, voir KRICHANE 2011.
- 62 Aussi, Marc Atallah propose-t-il d'y voir, dans une perspective d'analyse de la technologie représentée comme un moyen de télécommunication, une opposition entre monde réel et monde virtuel : « Il est possible de passer d'un univers à l'autre, puisque l'homme "profilique" devient un homme de synthèse par le biais d'une interface physique, en l'occurrence le caïsson : Jake Sully et ses amis scientifiques deviennent des Nav'is de synthèse en *uploadant* leur personnalité dans un corps extraterrestre inerte. Il est par conséquent évident que la conjecture d'*uploading* instaure, par le biais d'une interface, une télécommunication entre deux mondes ontologiquement distincts et qu'elle permet au personnage principal de vivre des aventures héroïques – de telles caractéristiques correspondent point par point à celles d'un *jeu vidéo*, qui plus est basé sur un monde virtuel persistant » (ATALLAH 2014).
- 63 GUIDO 2013 : 166.
- 64 ODIN 1980 : 201-202.
- 65 Le récent volume *Voyages imaginaires* de Farid Abdelouahab est significativement sous-titré « De Jules Verne à James Cameron », et compte parmi la liste des œuvres énumérées *Avatar* et *eXistenZ*, inscrivant dès lors également les univers pluri-mondains dans le corpus des récits de voyages (ABDELOUAHAB 2012).
- 66 BEAU, DUBOIS, LEBLANC 1998 : 9.
- 67 La notion de « cinéma projeté » a été proposée par François Albera, qui aborde des textes romanesques antérieurs à l'apparition du cinématographe, mais évoque aussi les représentations contemporaines de ces dispositifs qui extrapolent leur devenir : « Ces fictions, outre qu'elles *font partie* de l'invention qui s'effectuera concrètement, offrent, en somme, un terrain d'expérimentation, un espace d'*extrapolation* aux recherches et aux appareils ou machines existantes en même temps qu'elles témoignent de l'imaginaire de ces technologies et des attentes qu'elles suscitent » (ALBERA 2008 : 394).
- 68 On observe ici une similitude entre les mondes parallèles et l'ellipse de forte amplitude ; la série *Fringe* (2008-2013) passe d'ailleurs de l'un à l'autre entre la quatrième et la cinquième saison, à l'instar précédemment de *Lost* (2004-2010), qui introduisait un *flash-forward* à la toute fin de la troisième saison avant d'en venir à des mondes possibles. Nous renvoyons à l'analyse de ces deux séries proposée au chapitre 3.
- 69 Cette interaction collective vaut pour toute communication en ligne, mais le film semble faire ici plus particulièrement référence aux jeux vidéo dits « massivement multi-joueurs » (« MMORPG » en anglais pour « *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* »).
- 70 Voir à ce propos les théories « classiques » du dispositif cinématographique élaborées au cours des années 1970, en particulier la comparaison proposée par Jean-Louis Baudry entre les conditions de réception d'un film en salle et le mythe de la caverne platonicienne (BAUDRY 1978), ainsi que l'examen par Christian Metz du rapport instauré par le cinéma de fiction avec son spectateur dans *Le Signifiant imaginaire* (METZ 1977), où le sémiologue se veut particulièrement attentif à la dimension machinique du médium. D'ailleurs, la proposition qu'il avance suite à son commentaire d'une analyse filmique effectuée par d'autres (en l'occurrence portant sur un film de science-fiction, 2001, *l'Odyssée de l'espace*, 1968) correspond sur le plan méthodologique à l'approche qui est la nôtre ici (même si nous n'optons quant à nous pas pour l'outillage psychanalytique préconisé à cette période par Metz) : « Cette démarche soulève des difficultés, dans la mesure où les éléments cinématographiques et les éléments scénaristiques ne sont pas révélateurs de la même manière (les auteurs ont trop tendance à « diégétiser » le signifiant), et où ce qui est le plus, ce qui donne l'accès le plus central au système textuel, est sans doute la relation des uns aux autres et non pas les uns, ni les autres, ni leur addition » (METZ 1977 : 46).
- 71 Voir BELLOÏ 2001 et 2005, et BERTON 2011 : 211-220.
- 72 Voir NEY 2005.
- 73 Lorsqu'il se propose de saisir en quoi un nouveau paradigme s'instaure avec la généralisation des voyages en train, Livio Belloï opère une distinction qu'il nous semble possible d'envisager dans une perspective mondaine : « Dans son principe, le voyage préindustriel instaurait [...] une relation optique relativement stabilisée avec le paysage : développé à vitesse réduite, il autorisait la *contemplation* d'un monde extérieur perçu comme homogène et continu, offert, pour ainsi dire, d'un seul tenant. Or, le propre du voyage mécanisé, ce fut justement de faire éclater pareil mode de perception : mené à

toute allure, non seulement interdira-t-il au regard toute attitude contemplative, mais encore lui imposera-t-il d'appréhender le paysage exclusivement sous les espèces d'une démultiplication des données visuelles [...]» (BELLOÏ 2005 : 77 ; nous soulignons).

74 Voir note 42.

75 Ledoux 2012 : 74-75.

76 Ce terme s'est imposé avec le nom de la collection créée chez l'éditeur Garnier pour la publication, sur 36 volumes parus entre 1787-1789, d'une anthologie de textes associés à ce « genre » (Voir ROSSET 2013).

77 Comme dans les exemples de *Terminator 2* et d'*Alien 3* mentionnés ci-dessus, on peut lire dans certaines répliques du film une allusion aux technologies du cinéma. Par exemple, après que les monstres marins ont fait montre d'un nouveau pouvoir consistant à propager une décharge électrique phénoménale, tous les appareils numériques de l'armée tombent en panne, ce qui nécessite le recours à un moyen de défense « analogique », en l'occurrence à un robot fonctionnant au nucléaire. Cette distinction est d'autant plus ironique que la tradition nipponne des attaques de monstres (Godzilla et autres) s'origine dans une angoisse face à la technologie nucléaire (dont le Japon fut tristement victime en 1945 puis le 11 mars 2011).

78 On retrouve ces deux premiers niveaux dans un film de science-fiction récent, *Elysium* (2013), dont la bande-annonce, par le biais de mentions écrites, présente ainsi l'univers de futur du film : « *The Year 2154. Humanity is divided between two worlds.* » De façon encore plus nette que dans *Avatar*, ce film oppose utopie et dystopie – catégories fondamentalement réversibles –, coprésentes dans un même monde, le héros, lui aussi fragilisé physiquement, devant se munir, à l'instar du personnage de James Cameron, d'une prothèse pour passer de l'une à l'autre : la planète terre où règnent misère et pollution est opposée à une ville luxueuse d'une station spatiale située à proximité de celle-ci (les deux espaces sont donc mutuellement accessibles à l'aide d'un vaisseau), dont les habitants, appartenant à l'élite de la population terrestre, bénéficient du confort et de soins leur permettant d'écarter instantanément tout problème de santé. La configuration « mondaine » est donc ici à comprendre comme une allégorie sociale, l'action (et le sacrifice) du héros conduisant précisément à abolir la ségrégation entre les deux classes.

79 Sans nécessairement donner lieu à la représentation d'une médiation technologique, certains films dont l'objectif est de faire partager de façon extrêmement immersive la perception d'un personnage atteint de folie (*Spider*, 2002 ; *Identity*, 2003 ; *Shutter Island*, 2010 ; la séquence finale de *L'Étrangleur de Boston*, 1968) présentent une telle coprésence incongrue, motivant une rupture de la cohérence

diégétique par une subjectivisation très marquée de la représentation.

80 Dans le présent essai, nous nous en sommes tenu à une analyse des représentations et à l'élaboration des prémices d'un cadre théorique sans effectuer de recherches dans le domaine du « parafilmique » (ou du « paravidéoludique ») qui restent encore à faire (ce qui est notamment le cas dans deux thèses de doctorat en cours sous notre direction à l'Université de Lausanne : celle de Selim Krichane sur les « interactions » entre cinéma et jeux vidéo dans les discours émis à propos de ces médias aux États-Unis et en France, et celle de David Javet sur les représentations de la technophobie dans les productions de la culture de masse japonaise).

81 Le succès de *Pulp Fiction* a rendu ce genre de jeu avec l'ordre de l'histoire plus acceptable dans le cinéma américain. [...] *Pulp Fiction* et *Go* sont des films indépendants, mais les films hollywoodiens grand public se sont aussi mis à jouer avec les relations temporelles entre l'histoire et le récit » (BORDWELL 2009 : 134). La représentation achronologique des événements induite par une focalisation interne variable ou multiple n'est pas nouvelle, mais il est vrai qu'une certaine tendance à proposer des récits non linéaires s'est installée. Or s'émanciper des contraintes chronologiques peut constituer, comme on l'observe dans la filmographie de Christopher Nolan (de *Following* ou *Memento* à *Inception*), un premier pas vers un pôle plus mondain que narratif.

82 Significativement, à l'exception du célèbre monument du cinéma de science-fiction qu'est *Blade Runner* (1982), aucun long-métrage de cinéma n'a été adapté de Dick dans les trois décennies ayant suivi la publication de ses écrits.

83 Il ne s'agit bien sûr pas d'une exclusivité hollywoodienne, ainsi qu'en témoignent, entre autres, des titres français comme *Céline et Julie vont en bateau* (Jacques Rivette, 1974), *L'Enfer* (1995), *Le Septième ciel* (1997), *À la folie pas du tout* (2002), *Caché* (2005) ou *Ne te retourne pas* (2009). Nous n'évoquons en outre pas ici le cinéma japonais (en particulier d'animation) pour des questions de restriction du corpus et parce qu'il s'agirait d'inscrire les films dans d'autres traditions de représentation et dans d'autres imaginaires technologiques, mais il faut rappeler l'importance considérable qu'il accorde à une conception plurimondaine, qu'il s'agisse de *Ghost in the Shell* (1995) ou de *Paprika* (2006), qui ont eu un impact au niveau international.

2

La « diégèse » filmique
et ses possibles

- Mr Nick (Tom Waits) : « Que faites-vous ? »
- Dr Parnassus (Christopher Plummer) : « Nous racontons l'histoire éternelle. Celle qui maintient l'univers. Sans laquelle il n'y a rien. »
- Mr Nick : « Rien ? Si vous cessez de raconter l'histoire, l'univers cessera d'exister ? [...] Vous y croyez ? [...] C'est incroyable de croire à ce que l'on peut si aisément réfuter ! ».

Terry GILLIAM, *L'Imaginarium du Dr Parnassus*, 2009.

Dans le présent chapitre, nous examinerons la notion de « diégèse » à travers les définitions qui en ont été données dans le champ des études cinématographiques et littéraires, et en regard d'approches plus récentes (sémantique des mondes possibles et transfictionnalité) permettant de prendre la mesure de l'intérêt que rencontrent aujourd'hui les phénomènes « mondains » chez les théoriciens de la fiction (principalement romanesque).

La conversation fictionnelle que nous citons en exergue, extraite d'un *flash-back* du film à mondes *L'Imaginarium du Dr Parnassus* (2009) qui raconte la première rencontre entre Méphistophélès (*alias* Mr Nick) et le moine Parnassus (dont la capacité extrasensorielle, exploitée dans le contexte d'une attraction foraine, lui permet de projeter des individus dans leur propre imaginaire), fait s'opposer deux conceptions : d'un côté, « Faust » affirme que le récit prime comme facteur de cohésion du monde ; de l'autre, son adversaire considère comme une évidence que « l'histoire éternelle » possède un statut facultatif par rapport aux éléments du monde, dont l'existence n'est, selon lui, aucunement dépendante de l'activité des conteurs. On l'imagine bien : le diable sort gagnant de ce pari, puisque, après l'occlusion de la bouche des moines qui psalmodient le récit sacré – il use d'un pouvoir qui est aussi celui des émissaires virtuels de la machine dans *Matrix* –, ce silence ne provoque, comme Mr Nick le constate avec satisfaction, aucune modification du monde environnant. C'est dire s'il y a quelque chose de méphistophélique dans l'idée de « dé-narrativiser » le monde pour le contempler comme pure réalité phénoménologique. Dans ce passage du film de Terry Gilliam s'opère toutefois paradoxalement, par le truchement même de cette mise en crise du récit, l'un des renversements nécessaires à la mise en place d'une structure narrative. Dans les analyses filmiques que nous proposerons, nous effectuerons donc de constants va-et-vient entre récit et diégèse – notions que nous veillerons à distinguer –, avec pour principal objectif de définir les modalités de coprésence de deux ou plusieurs mondes à l'intérieur de l'univers filmique¹. Pour ce faire, nous établirons les

paramètres qui interviennent dans la détermination du statut ontologique de mondes qui côtoient le « monde de référence » du film (soit celui que le spectateur est incité à considérer comme l'équivalent fictionnel du monde réel) tout en s'en distinguant.

Prémices filmologiques d'une conception mondaine du cinéma

Au vu de la place centrale que nous accordons dans le présent ouvrage à la notion de « diégèse », il nous paraît nécessaire d'en préciser la définition en l'inscrivant dans le contexte théorique plus large dans lequel elle prend place et en nous situant par rapport à la manière dont elle a été utilisée, d'autant que sa diffusion fut importante en sémiologie, en narratologie ou en poétique, soit également en dehors du champ des études cinématographiques dans lequel elle a été forgée². Compris dans l'acceptation spécifique de « monde » de l'œuvre, le concept de « diégèse », soit le terme français distinct de la *diegesis* platonicienne ou aristotélicienne³, a été élaboré par Étienne Souriau dans le contexte des travaux de l'Institut de filmologie, soit durant le premier « moment » d'institutionnalisation des études académiques du cinéma en France – période circonscrite entre 1947 et la fin des années 1950 – à travers le développement d'un réseau établi sur le plan international, dédié à l'enseignement et à la recherche, et caractérisé par une perspective foncièrement pluridisciplinaire⁴.

Le terme de « diégèse », considéré comme un véritable « petit coup de génie » par le sémiologue du cinéma Christian Metz⁵, apparaît en 1951 dans un article de la *Revue internationale de filmologie* sous la plume d'Étienne Souriau, un chercheur qui a déjà manifesté dans son ouvrage intitulé *Les Deux cent mille situations dramatiques* paru l'année précédente une fascination certaine pour la cosmogonie, les structures narratives y étant envisagées comme les constituants possibles d'un « monde⁶ ». Le terme est repris dans l'introduction qu'il rédige pour l'ouvrage collectif significativement intitulé *L'Univers filmique* (1953) sous la forme d'une mise au point terminologique des principales notions jugées utiles dans le cadre d'une approche filmologique. Le qualificatif qui en est issu (« diégétique ») doit principalement sa popularité à l'approche structurale de la littérature élaborée par Gérard Genette, qui, dans son entreprise taxinomique, accorde à ce concept une place centrale grâce à l'adjonction de nombreux préfixes (intra-, extra-, homo-, hétéro-, auto-, méta-) ; aux yeux de certains – malheureusement toujours plus nombreux à notre époque de (supposée) crise de la théorie du cinéma –, ces néologismes sont devenus les parangons d'un discours universitaire jugé jargonneux. Nous pensons néanmoins que, pour autant qu'on ne les réduise pas à une instrumentalisation rigide mais qu'on soit prêt à

les discuter, c'est-à-dire à en mesurer la productivité en les confrontant au fonctionnement toujours singulier des films, cet ensemble de concepts et l'approche qu'il autorise constituent un apport considérable pour l'analyse, et cela d'autant plus à notre époque où la question du « monde » est, comme en témoignent les films examinés ici, interrogée « de l'intérieur » par un grand nombre de productions audiovisuelles.

Dans la préface à *L'Univers filmique* signée par Souriau (qui y protoco le résultat de discussions collectives), les filmologues conviennent de la nécessité de fixer des termes précis pour aborder les différents niveaux de « réalité » du film. Pour eux, cette question constitue l'un des enjeux majeurs soulevés sur le plan théorique par ce médium particulièrement « immersif », ainsi qu'ils le montrent notamment à travers les enquêtes et réflexions qu'ils mènent à propos de « l'impression de réalité ». À cette fin, ils proposent un ensemble raisonné de huit notions, chacune se rapportant à un plan de réalité déterminé ; le « diégétique » prend place parmi ces différents niveaux.

Dans son article de 1951, Souriau précise que le niveau diégétique recouvre « tout ce qu'on prend en considération comme représenté par le film », mais aussi le « genre de réalité supposé par la signification du film⁷ ». Il affine cette définition dans le lexique de *L'Univers filmique* comme suit : « [T]out ce qui appartient, "dans l'intelligibilité" (comme dit M. Cohen-Séat) à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film⁸. » Il s'agit bien, pour le théoricien, d'isoler des phénomènes propres au monde de la fiction, en particulier relatifs au temps, à l'espace et aux personnages. Au sein de ce lexique ordonné, le *diégétique* se définit tout autant par ce qu'il n'est pas, soit par rapport aux autres niveaux identifiés au sein de « l'univers filmique » : l'*afilmique* (« qui existe dans le monde usuel » indépendamment des autres niveaux, quant à eux dépendants de l'existence d'un film), le *créatorial* (relatif à la genèse du film, aux intentions de ceux qui participent à sa réalisation), le *profilmique* (« tout ce qui s'est trouvé devant la caméra et a impressionné la pellicule »), le *filmographique* (niveau matériel de la pellicule), l'*écranique* (ce qui est visible à l'écran), le *filmophanique* (ce qui touche à l'étape de la projection et à la réception du film par le public) et le *spectatorial* (« qui réside subjectivement dans l'esprit du spectateur »). Ce réseau conceptuel permet de balayer l'intégralité du spectre des « niveaux » qui s'étend de la production à la diffusion, d'une réalité totalement extérieure au cinéma (ou à la projection d'un film) à la matérialité concrète de son support, et d'englober en outre les inférences du spectateur. Cet ensemble constitue pour les filmologues « l'univers filmique », terme auquel leurs successeurs substitueront parfois le concept de « diégèse » lui-même, alors qu'il n'en est,

dans leur modèle, que l'une des composantes. Cette distinction fait sens dans le cadre de notre problématique, puisque les films qui nous intéressent offrent un univers filmique composé de plusieurs diégèses, chacune étant définie par un statut ontologique spécifique et par un ensemble de lois.

On comprend que les traits définitoires de la notion de « diégèse » selon Étienne Souriau soient indissociables d'une mise en relation avec les autres niveaux, chaque terme étant fixé à la fois en opposition aux autres et dans l'interaction avec ceux-ci. Ainsi le monde « supposé » de la diégèse appelle-t-il notamment une certaine activité spectatorielle, puisque ce qui relève du diégétique est loin de se résumer à ce qui est vu sur l'écran, mais comprend l'ensemble de ce que le spectateur infère à propos du monde qui s'offre à lui, notamment à partir du référent des paroles proférées *in, off* ou *over*, de l'attribution d'une source sonore à des sons *off* ou d'hypothèses quant à ce qui se trouve au-delà du champ, basées en grande partie sur sa propre expérience du monde réel. Dans son cours, Souriau commence par évoquer deux exemples, opposant tout d'abord l'espace écranique à l'espace diégétique (« espace reconstitué par la pensée du spectateur »), puis la durée effective du film lors de la projection (durée filmophanique) au temps diégétique, soit au « temps de l'histoire⁹ » (on reconnaît là la dichotomie entre *récit* et *histoire* qui sera fondamentale dans l'analyse genettienne de la temporalité romanesque). On peut prendre, pour illustrer comparativement chacun des niveaux proposés, l'exemple du *Cabinet du Dr Caligari* (1919) sur lequel nous reviendrons ci-dessous : la vision subjective du sujet aliéné se manifeste notamment par un environnement bizarroïde, improbable dans l'*afilmique*, qui définit le niveau *diégétique* comme un monde mental et résulte d'intentions *créatorielles* (le style « expressionniste » hérité des mises en scène théâtrales allemandes des années 1910) s'exprimant conjointement aux niveaux *profilmique* (conception des décors), *écranique* (composition de l'image, notamment en fonction des zones de lumière et d'ombre) et *filmographique* au sens où, à la suite d'André Gaudreault¹⁰, nous proposons d'inclure dans ce niveau non seulement les caractéristiques afférentes à la pellicule proprement dite (on mentionnerait, à titre de *filmographique strict*, la technique du virage utilisée dans *Le Cabinet du Dr Caligari* pour colorer de façon homogène la pellicule en fonction de certaines conventions), mais aussi, en envisageant un niveau *filmographique large*, tout ce qui relève de la prise de vues (angle, échelle de plan, profondeur de champ, etc.). La compréhension du statut subjectif de la diégèse s'effectue au niveau *spectatoriel*, et si l'on pouvait établir que la distinction entre récit-cadre et récit enchâssé a été, dans certains contextes de projection, soulignée par une musique interprétée dans la salle, il s'agirait d'un facteur *filmophanique*.

Ces catégories ne recouvrent pas nécessairement tous les aspects susceptibles d'être étudiés²¹, mais elles constituent des points de repère utiles pour déterminer quels niveaux sont convoqués par tel ou tel phénomène, en particulier dans une perspective mondaine, celle-ci postulant notamment d'évaluer l'écart instauré entre l'afilmique et le diégétique. Comme nous proposons, dans le présent essai, de corrélérer les moyens technologiques de représentation (envisagés sur le plan filmographique et au niveau de leurs effets filmophaniques) aux technologies représentées (niveaux écranique et diégétique), ces distinctions sont d'autant plus précieuses. Certes, à l'époque du cinéma numérique, le « filmographique strict » n'est plus opératoire si le critère déterminant est celui de la « pellicule » mentionné par Souriau ; il nous semble toutefois pertinent de conserver cette désignation pour nous référer plus généralement aux caractéristiques du support de la représentation, l'unité en fût-elle le pixel.

Ainsi peut-on distinguer deux types de représentation de la limite d'un monde telle qu'elle peut apparaître dans des univers plurimondains lorsque le protagoniste se rend compte que le monde qu'il habite n'est pas réel : dans *Truman Show* (1998), le héros involontaire d'un spectacle de télé-réalité, Truman Burbank (Jim Carrey), décide de larguer les amarres et de s'éloigner le plus possible de la ville dans laquelle les promoteurs d'une chaîne de télévision l'ont cantonné à son insu dès sa naissance : l'esquif frappe le mur en trompe-l'œil qui marque la limite de son « horizon » sur lequel se projette l'ombre du « fantôme » qu'il a été en tant qu'individu ; Truman emprunte alors des escaliers jusque-là dérobés au regard pour quitter le gigantesque studio de télévision qui a enclos son existence (FIG. 1). Dans un tel cas, la frontière entre les mondes se situe à un niveau profilmique. Dans *Passé virtuel* (1998) par contre, le programmeur Douglas Hall (Craig Bierko), lui aussi, veut en avoir « le cœur net » et, au volant de sa Porsche, fonce à toute allure, droit devant lui, laissant la ville dans son dos : il constate alors « sur pièces » (celles d'un gigantesque puzzle) l'incomplétude de son monde (FIG. 2), qui s'évanouit au loin – l'image ne se soustrayant pas pour autant aux normes perspectivistes de la représentation occidentale classique – pour faire place à la trame non figurative de la grille informatique qui enserme le héros entre deux gouffres. Ici, le profilmique est évincé au profit du « filmographique strict », lui-même diégétisé (dans la mesure où le personnage prend conscience que son monde est le produit d'une machine informatique). Les distinctions opérées par les filmologues nous apparaissent d'autant plus pertinentes en tant qu'outils de description à notre époque où la confusion des niveaux est à la fois une condition de l'efficace des trucages et l'une des thématiques de certains films. Certes, la distinction entre profilmique et



FIG. 1

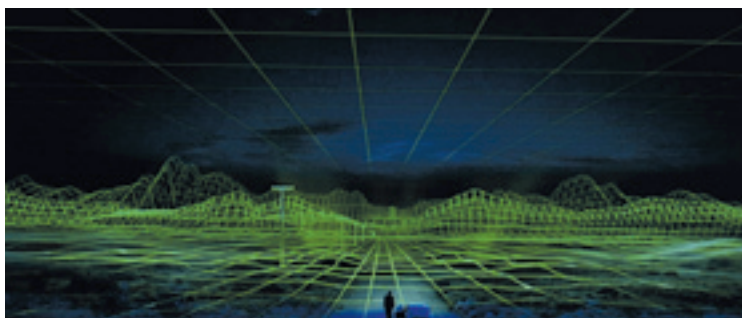


FIG. 2

filmographique est devenue floue, voire caduque depuis le milieu des années 1990 en raison de l'incapacité dans laquelle se trouve le spectateur à déterminer si les composantes écraniques ont eu une existence profilmique (c'est-à-dire si ce qui est vu à l'image s'est véritablement trouvé devant la caméra au moment du tournage) ou s'il s'agit de CGI greffées ultérieurement (ce qui nous conduit à les rapporter au « filmographique strict »). Toutefois *Truman Show* (ou *Dark City*) et *Passé virtuel* ont été réalisés la même année dans un contexte analogue qui aurait pu occasionner l'usage de technologies identiques, et pourtant le choix créatoriel du type de trucage diffère, notamment parce qu'il est motivé, dans chaque film, par une conception mondaine spécifique (l'un est un monde factice, l'autre un monde virtuel).

Par ailleurs, la perceptibilité de l'effet spécial relève du niveau spectatorial, et se définit en fonction de ce que nous pourrions considérer, à la suite de Jean-Marie Schaeffer (qui discute la lecture d'une photographie, où se joue aussi la différence entre l'analogique et le numérique), comme un « savoir de l'arché¹² » : le niveau postulé par le spectateur dépend de

ses connaissances, qui varient en fonction de sa familiarité avec les films contemporains à effets spéciaux (chaque blockbuster contribuant à poser de nouveaux standards en la matière), de l'éventuelle consultation de sources parafilmiques dans lesquelles la fabrication du film aurait été discutée, etc. Souriau lui-même, loin de limiter l'étude qu'il promouvait à la seule immanence du texte (filmique) qui caractérisera l'approche structuraliste des années 1960-1970, prit soin, dans le contexte des expériences relatives à l'intellection filmique menées au sein de l'Institut de filmologie, de mettre l'accent sur la participation cognitive du spectateur. C'est pourquoi, ainsi que nous l'avons soutenu dans un ouvrage où nous proposons de recourir à l'ensemble de la structure relationnelle de l'univers filmique selon Souriau (y compris pour aborder le cinéma documentaire)¹³, il est indispensable de ne pas amputer la définition de la diégèse de sa seconde partie (la mention du « monde supposé ou proposé » par le film), sous peine de réduire cette notion, comme cela fut souvent le cas, à la seule « histoire racontée ».

Il est vrai qu'en raison d'un primat implicitement accordé à la dimension narrative sur la dimension mondaine, Gérard Genette a longtemps compris le qualificatif « diégétique » dans une acception qui ne correspondait pas totalement à celle de Souriau, créant une ambiguïté qui, de façon regrettable, a durablement marqué les études qui se sont réclamées de son approche. En effet, dans les textes de Genette comme chez la plupart de ses épigones, le qualificatif « diégétique » ne constitue le plus souvent qu'un moyen commode de se référer à ce qui se rapporte à l'« histoire » (au sens de « contenu narratif », par opposition au « récit ») sans avoir à recourir au dérivé « historique », trop fortement associé à l'usage courant, malvenu dans le contexte de la fiction. Ainsi, pour prendre une notion qui fait écho aux « mondes parallèles » qui nous intéressent, Genette définit, dans sa typologie des formes d'« analepses » (*flash-backs*) dites « internes » (soit les retours en arrière qui ont cela de spécifique que leur portée est inférieure au temps diégétique supposément écoulé depuis le début de l'œuvre, de sorte qu'ils nous permettent de retrouver une scène déjà contée préalablement), celles, peu discutées, qu'il qualifie d'« hétérodiégétiques ». Selon ses propres termes, les analepses hétérodiégétiques se définissent en ce qu'elles portent « sur une ligne d'histoire, et donc un contenu diégétique différent de celui (ou ceux) du récit premier¹⁴ ». Il précise ce que recouvre ce type d'analepses en donnant l'exemple « d'un personnage nouvellement introduit et dont le narrateur veut éclairer les "antécédents", comme Flaubert pour Emma [...] ». Or, à moins d'opter pour une démarche « transfictionnelle¹⁵ » (voir *infra*), à l'instar de celle pratiquée par Woody Allen dans sa nouvelle « Madame Bovary, c'est l'autre », qui raconte comment un professeur de littérature demande à

un magicien de Brooklyn de le projeter dans le monde du livre de Flaubert à l'aide d'une « machine » qui a l'apparence d'un cabinet chinois, il paraît difficile de concevoir comment la nouvelle venue de l'exemple proposé par Genette, Emma, pourrait se trouver, dans son passé, dans un *autre monde* que celui de Charles présenté avant elle, au sens bien sûr non pas d'une incompatibilité spirituelle (quant à elle avérée dans le roman), mais *ontologique*, qui impliquerait par exemple que Charles soit dans l'incapacité physique de voir son « fantôme » d'épouse, telle la veuve du docteur Crowe dans *Sixième sens* (1999). On comprend bien en effet que, chez Genette, « récit premier » et « autre contenu diégétique » ne s'inscrivent aucunement dans un rapport d'opposition et d'extériorité comparable à la relation prévalant, au sein d'un univers bimondain, entre le monde de référence et un monde *autre*. Le qualificatif « premier » doit être compris ici dans un sens strictement temporel (il renvoie à l'ordre du récit), et celui de « diégétique » comme un pur équivalent de « narratif ».

À partir de cet exemple, on peut mesurer l'écart qui sépare l'approche que nous tentons de construire ici par rapport à une perspective narratologique d'obédience (post)structuraliste. Le récit demeure pour nous un aspect clé, mais les fondements d'une théorie mondaine ne peuvent, à notre sens, être dérivés strictement du fonctionnement de celui-ci. Il ne faut pas sous-estimer les conséquences du glissement de la diégèse des filmologues à l'histoire tel qu'on l'observe dans l'ouvrage influent de Genette, car il explique que nombre de théoriciens aient omis à la suite de ce dernier la dimension mondaine.

Cependant, Genette, toujours ouvert à la réadaptation de ses propres modèles, prend conscience du caractère limitatif de son acception du terme lorsqu'il avance, dix ans après la parution de *Figures III* (dans *Palimpsestes*), la notion de « transposition diégétique » (ou « changement de diégèse »), qui l'incite à revenir de façon décisive sur la définition de la notion :

Cette distinction entre diégèse et action peut surprendre, car il arrive fréquemment qu'on tienne ces deux termes pour synonymes : c'est ce que faisait encore, au moins *de facto*, l'index terminologique de *Figures III*, où [...] *diégèse* renvoyait à *histoire* et où *histoire* comportait la mention "(ou diégèse)". En revanche, à l'adjectif *diégétique*, j'indiquais d'une manière plus précise : "dans l'usage courant, la diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit". Usage courant était un peu optimiste, mais la précision *univers spatio-temporel* me semble aujourd'hui fort utile. *L'histoire* racontée [...] est [...] une succession d'événements et/ou d'actions ; la *diégèse*, au sens où l'a proposé l'inventeur du terme (Étienne Souriau si je ne m'abuse) et où je l'utiliserai ici, c'est l'univers où advient cette histoire¹⁶.

Dans le contexte particulier d'une typologie des transpositions – c'est-à-dire d'une systématisation des cas où, par exemple, l'histoire d'une œuvre ancienne est racontée par une œuvre ultérieure dans un cadre spatial ou temporel différent – qui le conduit à considérer également la dimension référentielle du récit, Genette prend acte de l'acception filmologique du concept. Auparavant rapportée à l'organisation syntagmatique (les anachronies par rapport au « récit premier ») ou à une hiérarchisation des niveaux énonciatifs (l'extradiégéticité comme paramètre de la « voix narrative »), la notion de « diégèse » correspond désormais chez lui au « cadre historico-géographique¹⁷ » dans lequel se déroule l'histoire, et non au déploiement même de cette dernière. En faisant, à l'instar de Souriau, la distinction entre les constituants du monde de l'œuvre et le récit qu'elle propose, Genette ouvre la voie à une prise en compte de ce double mouvement entre diégèse et récit au cours duquel, ainsi que l'a bien montré Dominique Chateau, la cohérence diégétique pose les conditions du développement de l'histoire, alors que celle-ci, à son tour, permet l'expansion constante des données diégétiques (voire, ajouterions-nous, leur redéfinition partielle, en particulier dans le cas d'une attribution rétrospective d'un statut mondain à l'une des diégèses de l'univers filmique). Chateau décrit ce phénomène en ces termes :

[...] le lecteur ou spectateur est impliqué doublement dans la diégèse, d'une part, quant à l'assentiment qu'il accorde aux règles de *cohérence interne* définissant le monde du récit considéré et, d'autre part, dans *l'exercice même de la lecture* qui conditionne son rapport au développement narratif (histoire) réalisant simultanément l'expansion et la conservation du monde supposé. Lire, c'est vérifier, à chaque pas, que la diégèse est conservée et accepter, à chaque pas, d'en faire un de plus avec l'histoire ; il suffit que quelque chose nous empêche d'adhérer à la diégèse (par exemple, un désaccord idéologique) pour que nous concevions quelque réticence à nous laisser emporter par l'engrenage événementiel [...]. Dans ce processus, la diégèse joue encore le premier rôle : chaque fois que nous franchissons un pas dans l'histoire, nous vérifions des hypothèses dont celle-ci, en développant la diégèse, nous avait permis de former la prévision¹⁸.

Cette explication qui nous paraît éclairante assigne à la diégèse le « premier rôle », dans le sens où les lois qu'elle pose délimite le spectre des possibles de l'histoire. Dans les analyses de films auxquelles nous procéderons, nous n'aurons de cesse de souligner la nécessité de telles déterminations réciproques entre diégèse et récit.

« Mondes possibles » et transfictionnalité

Si Gérard Genette a progressivement manifesté un intérêt pour la « diégèse » au sens où nous l'entendons ici, c'est parce que ses préoccupations ont migré de l'immanence du texte vers des phénomènes d'intertextualité, que cela soit dans l'examen des « transpositions diégétiques », ou plus spécifiquement dans l'étude de la métalepse, qui autorise des jeux avec la frontière conventionnelle entre le diégétique et l'extradiégétique. Or si cette « figure » a actuellement le vent en poupe dans les études littéraires, c'est qu'un intérêt croissant est accordé aux phénomènes sémantiques envisagés dans une perspective de logique modale. Actualisée selon Souriau « dans l'intelligibilité » par le spectateur qui émet des suppositions, la diégèse est à la fois le lieu d'exercice et le résultat de ce qu'Umberto Eco nomme, dans *Lector in fabula*, la « coopération textuelle » du lecteur. Le destinataire du message recourt ainsi à son « encyclopédie » pour compléter mentalement un univers qui, au cinéma, n'est que partiellement le résultat d'une (audio)visualisation. Eco est l'un des principaux représentants de l'application au récit littéraire du concept de « mondes possibles » issu, en amont de la logique modale, de la philosophie leibnizienne. Étienne Souriau n'avait d'ailleurs pas manqué de faire référence tant à l'« Univers du discours » des logiciens¹⁹ qu'à la *Théodicée* de Leibniz, enjoignant son lecteur à « imagine[r] l'univers leibnizien (celui dont chaque monade est le miroir) tel qu'il serait s'il était animé d'une finalité générale, l'incitant à donner une monade privilégiée²⁰ ». Cette formulation montre que le filmologue avait conscience de la légère torsion qu'il est nécessaire de faire subir à de telles notions philosophiques et mathématiques si l'on souhaite les transposer dans le domaine de la création d'œuvres de fiction.

Il est vrai que les chercheurs qui abordent la fiction littéraire à l'aune des « mondes possibles » n'inscrivent leurs travaux que de manière relativement lâche dans la filiation de la méthodologie des logiciens. De nombreux commentateurs, Umberto Eco y compris²¹, ont noté une certaine inadéquation entre la notion de « mondes possibles » telle qu'elle est considérée dans le champ de la logique et la compréhension qu'en ont les théoriciens de la littérature, confrontés quant à eux à des mondes incomplets élaborés à l'intérieur d'un cadre initial relativement peu contraignant²². Tandis que les « mondes possibles » de la logique modale correspondent à des ensembles maximaux de propositions, les fictions, dans lesquelles priment en général le critère de la pertinence narrative et le principe de l'écart minimal avec le monde actuel (voir *infra*), ne nous livrent qu'un nombre restreint d'informations sur les « états de chose » qui les composent parce que nous n'en avons

pas besoin pour comprendre le récit, et parce que nous « co-construisons » le monde de la fiction.

Certes, dans le cas du cinéma, la représentation écranique est souvent dense, saturée d'éléments, mais la diégèse ne se réduit nullement à ce niveau puisqu'elle comprend également, comme on l'a vu, tout ce qui est supposé se trouver hors-champ. D'ailleurs, les films qui jouent sur la dimension mondaine optent parfois pour une démarche soustractive qui consiste à sélectionner drastiquement le nombre d'éléments présents à l'image afin de signifier le caractère construit du plan de référence : il ne s'agit pas seulement d'espaces vides comme dans *THX-1138* (1971) ou *Gerry* (2002), où l'arrière-plan sur lequel se détachent les personnages se réduit à une surface d'une couleur unie (un blanc lumineux omniprésent pour l'un, le jaune sable qui se découpe sur le bleu du ciel pour l'autre), mais d'un vide « mondain » (et concrètement d'un arrière-plan en vacance de greffes numériques) affichant la présence d'un monde virtuel au sein de l'univers filmique. Dans *Gamer* (2001), ce type d'images est utilisé comme un procédé stylistique de transition (par exemple, seule une voiture apparaît dans un premier temps sur une partie de la surface écranique, le reste demeurant uniformément noir) qui font écho au sujet du film dont le protagoniste principal est un créateur de jeux vidéo²³ ; par contre, la célèbre séquence de *Matrix* (1999) où Morpheus (Laurence Fishburne) initie Neo (Keanu Reeves) à l'idée d'une virtualisation du monde en le plaçant dans un environnement complètement dépouillé, meublé uniquement d'un vieux téléviseur et de deux fauteuils de cuir rouge, est devenue emblématique de cette démarche soustractive. On en trouve une autre illustration dans le téléfilm *L'Expérience fatale* (1998) adapté du roman *Host* de Peter James (commercialisé dans une édition française de DVD sous son titre original, *Virtual Obsession*), qui témoigne de la popularisation, à la fin des années 1990, de la représentation d'un univers généré par une machine informatique comme lieu du « vide ». En effet, lorsque le scientifique spécialisé en intelligence artificielle accepte, pour sauver les siens, d'être happé par son ex-amante, jeune chercheuse atteinte d'une maladie incurable dont l'esprit a survécu en fusionnant avec une intelligence artificielle, de rejoindre celle-ci dans ce qu'elle appelle son « Eden », il se retrouve dans un décor complètement dépouillé, composé d'un mur blanc et d'une surface lumineuse sur le sol (FIG. 3). Au plan des modes de figuration, ce non-lieu est le règne de l'électricité, d'une irradiation qui tend à nier la représentation elle-même. En tant que monde possible, cet espace virtuel est quasi inconcevable, de sorte que l'on peut prendre à la lettre le principe de Marie-Laure Ryan selon lequel le lecteur (ou le spectateur) « remplit les blancs du texte en imaginant le monde fictionnel aussi proche que possible



FIG. 3

du monde actuel²⁴ » et dire qu'ici, en raison de l'écart incommensurable qui est posé entre le réel et le virtuel (si ce n'est, dans *Virtual Obsession*, sous la forme d'une interface visuelle à apparence humaine), seuls ces « blancs » subsistent, dans le sens tant matériel (l'écran se fait page blanche) qu'herméneutique (le plan de référence demeure extrêmement lacunaire).

Sans entrer dans la polémique concernant l'applicabilité de la logique des mondes possibles aux œuvres fictionnelles – ce serait nous aventurer là dans un champ trop vaste –, on peut remarquer que les théories qualifiées par Umberto Eco de « constructivistes²⁵ », à l'instar des travaux de Lubomir Dolezel ou de Thomas Pavel (à qui nous avons emprunté dans *La Fiction au cinéma* des éléments de formalisation), témoignent de l'importance acquise aujourd'hui par une conception mondaine pour aborder les productions culturelles. Ces travaux constituent en quelque sorte l'horizon de nos réflexions, et nous leur empruntons ponctuellement quelques outils tout en cantonnant notre étude à la seule analyse des représentations filmiques, en un point de rencontre entre dispositifs audiovisuels (machines effectives et imaginaires) et dispositifs fictionnels.

Dans le paysage des théories littéraires actuelles, il importe enfin de mentionner un ensemble de travaux sur la fiction dans lesquels des investigations sont menées à propos de fonctionnements sémantiques parents de l'objet du présent essai. Il y est question de modalités d'intersection entre des mondes fictionnels, de transfuge de composantes diégétiques d'un monde à l'autre, etc. Ces pratiques et recherches peuvent être rassemblées

sous le terme de « transfictionnalité », forgé et popularisé par Richard Saint-Gelais, qui nomme ainsi une « machine à voyager à travers l'intertexte²⁶ », soit « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'un univers fictionnel²⁷ ». Une telle approche postule sur le plan théorique, on l'aura compris, l'autonomie sinon la préséance du monde fictionnel par rapport à l'intrigue. L'étude littéraire des déclinaisons et débordements d'un univers sur plusieurs récits est à n'en pas douter symptomatique d'une certaine orientation mondaine des réflexions contemporaines sur les textes romanesques.

On imagine bien que, dans le contexte intermédial actuel de l'explosion des « franchises » (« *Star Wars* », « *Harry Potter* », « *Spider-Man* »...) grâce auxquelles Hollywood investit de nombreux secteurs du divertissement²⁸, les manifestations de phénomènes transfictionnels sont légion dans les produits de grande consommation de l'industrie cinématographique où, par ailleurs, la mise en retrait (du moins comparativement au champ littéraire) de la figure de « l'auteur » – dont les « droits » résistent à la transfiction, tandis qu'ils sont ici aux mains de *majors* – favorise les transferts (fictionnels et commerciaux) par la création d'une « autorité discursive collégiale, indissociable des diverses stratégies interprétatives qui tentent de s'imposer dans [un] univers multimorphe²⁹ ». Dans le présent ouvrage, c'est toutefois sur le phénomène inverse que nous proposons de mettre l'accent : au lieu d'aborder des cas où une même fiction vaut pour plusieurs textes, nous avons défini un corpus qui se compose au contraire d'un ensemble de textes (filmiques) dont chaque cas enserme plusieurs mondes : les mondes possibles tels que nous les étudions ici ne sont pas des continuations d'un monde posé préalablement, mais sont intégrés à l'œuvre même. Celle-ci, toutefois, n'est pas nécessairement identifiée à un film, comme dans le cas de « *Matrix* », particulièrement propice aux migrations les plus diverses, ainsi que l'a noté Henry Jenkins :

Les frères Wachowski ont bâti un terrain de jeu où d'autres artistes pouvaient venir faire des expériences et que les fans pouvaient explorer. Pour ce faire, ils ont envisagé l'univers de *Matrix* avec suffisamment de cohérence pour que chaque dispositif puisse être identifié comme faisant partie de l'ensemble, et avec suffisamment de souplesse pour qu'il puisse être restitué dans les styles de représentation les plus divers : du réalisme photographique animé par ordinateur du *Dernier vol de l'Osiris* au graphisme un peu brut du premier jeu en ligne *Matrix*³⁰.

On pourrait par ailleurs postuler que cette ouverture à la transfictionnalité – décrite par Jenkins comme une stratégie sciemment élaborée par les auteurs (ce qui est contestable) mais qu'il envisage par ailleurs fort justement comme tributaire de l'espace de la réception (la communauté de fans) – se larve déjà dans le film non pas seulement en raison de sa cohérence (elle n'est pas plus grande dans *Matrix* que dans la majorité des productions hollywoodiennes, loin de là), mais dans le statut même de l'univers plurimondain qu'il propose, manifestation initiale du multiple qui prédispose cet univers à diverses déclinaisons. Celles-ci se concrétiseront effectivement dans la réalisation de deux sequels, de courts-métrages d'animation dont l'intrigue est située dans le même monde (*Animatrix*, 2003) et, comble du paradoxe au vu du discours technophobe que le film tient (ou plutôt feint de tenir) à l'égard des réalités virtuelles, dans des productions vidéoludiques dont les titres mêmes invitent à l'immersion (*Enter the Matrix*, 2003; *Matrix Online*, 2005; *CR: Enter the Matrix*, 2009).

L'écart entre les mondes

Pour définir un monde donné, les théoriciens recourent en général à la notion d'« écart » : la fiction reprend en effet un très grand nombre d'éléments issus du monde de référence partagé par l'auteur et le lecteur, et y introduit des modifications sous la forme d'ajouts, de suppressions ou d'altérations de certaines de ses composantes. C'est pourquoi même les récits de science-fiction ou les contes merveilleux, qui proposent nécessairement des spéculations à partir de ce qui existe (le champ des possibles est restreint à ce qui relève du pensable à une époque et dans un contexte donnés) et ont pour finalité de dire quelque chose de « notre » monde, différent relativement peu de ce qui est communément construit comme la « réalité » : pour être compréhensible, un monde, même éloigné du nôtre (non pas nécessairement spatialement, mais en termes d'écart ontologique) doit être majoritairement composé d'éléments reconnaissables, c'est-à-dire d'*invariants* appartenant à la fois au monde de référence et à celui de la fiction. Comme l'a bien montré Marie-Laure Ryan lorsqu'elle aborde, dans une perspective qui ressortit à la logique, les conditions d'identité ou de compatibilité entre les mondes permettant de satisfaire au « principe d'écart minimal » et d'assurer l'accessibilité du « monde actuel » au « monde actuel du texte » (pour reprendre sa terminologie), la relation entre ces deux types de monde est à envisager de façon réciproque, une fiction étant reçue également à l'aune d'un intertexte : « Le cadre de référence convoqué par le principe de l'écart minimal n'est pas le seul produit d'une expérience personnelle immédiate, mais porte la trace de tous les textes maintenus et

transmis par une culture³¹. » D'ailleurs, l'établissement même du degré de fictionnalité d'un monde dépend dans une large mesure de conventions forgées suite à la confrontation avec d'autres textes³². Implicitement, c'est donc à travers la grille de nos connaissances sur le monde que nous recevons un monde de fiction, projetant « sur le monde fictif ou contrefactuel tout ce que nous savons du monde réel » et n'opérant « que les ajustements qui sont strictement inévitables »³³. Le principe voulant que le lecteur ou le spectateur considère machinalement comme invariant tout élément sur lequel aucune attention n'est portée permet notamment de leurrer ce dernier en taisant une information sur le monde dont on attendrait qu'elle soit explicitée. De façon plus générale, les invariants offrent d'indispensables repères. Ainsi Saint-Gelais note-t-il à propos des uchronies romanesques, qui développent d'autres chaînes événementielles à partir d'altérations fictionnelles d'événements historiques, que « bon nombre [d'entre elles] se donnent, comme site de la bifurcation qu'elles opèrent, un événement ou une période particulièrement notoire, souvent (quoique non exclusivement) militaire : la deuxième guerre mondiale, la guerre de Sécession, les campagnes napoléoniennes³⁴... ». Nous verrons au chapitre 5 que les attentats du 11 septembre 2001 (ou leurs doubles métaphoriques) jouent, dans un certain nombre de films plurimondains contemporains, un rôle similaire. L'élaboration de mondes uchroniques dans des films récents par insertion, dans la trame de la grande histoire, de personnages fictionnels (*Zelig*, 1983 ; *Forrest Gump*, 1994 ; *Inglorious Basterds*, 2009 ; *X-Men : Le Commencement*, 2011), transfictionnels (*Van Helsing*, 2004 ; *Sherlock Holmes*, 2009 ; *Watchmen*, 2009), ou, dans une inspiration *steampunk*, d'accessoires dont la technologie est peu compatible avec la période historique décrite (*Wild Wild West*, 1999 ; *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, 2003 ; l'anime *Steamboy*, 2004) exacerbent la dimension intertextuelle et le jeu de la création mondaine. Souvent, « notre » monde est aussi celui des personnages du film, ou se situe à l'horizon du leur, comme lorsque Neo réussit à sortir de la matrice ; un film comme *Cube* (1997), qui installe d'entrée de jeu (qui plus est sans motivation narrative aucune) un écart significatif entre le monde factice qu'il présente et le monde de référence qu'il évince au niveau de la représentation audiovisuelle procède d'une démarche plutôt rare. Les observations de Ryan et Pavel relatives à toute fiction valent *a fortiori* pour des univers plurimondains dont chacune des diégèses est non seulement appréhendée relativement au monde de référence du film (lui-même perçu comparativement au monde de référence du spectateur), mais aussi par rapport à d'autres univers fictionnels, en particulier lorsque l'organisation d'un monde se réclame d'un genre.

L'importance de l'écart entre les mondes serait dans tous les cas inversement proportionnelle à l'accessibilité réciproque entre ceux-ci si l'univers filmique ne comportait pas des passerelles intermondaines : les machines à mondes jouent précisément ce rôle en invitant le personnage et son double (le spectateur du film) à un « voyage immobile en situation de projection », ainsi que nous l'expliquions en introduction. Elles s'y présentent minimalement sous la forme d'une porte (*Le Magicien d'Oz*, *Kafka*, *Monstres et Cie*, *Le Labyrinthe de Pan*), d'un pont (*Brigadoon*, *L'Antre de la folie*), d'un caisson (*Vanilla Sky*, *The Jacket*, *Avatar*), de l'inoculation d'une substance chimique (*Fringe*, *Le Congrès*), de la lecture d'un texte (*L'Effet papillon*), ou, de façon plus ouvertement réflexive, d'un écran (*La Rose pourpre du Caire*, 1985; *Pleasantville*, 1998; *Last Action Hero*, 2006), voire d'un dispositif métacinématographique (*Je t'aime je t'aime*, *Total Recall*, *Déjà vu*). Ces artefacts diégétiques garantissent la perméabilité entre les mondes, et donc à la fois une mise en exergue de la dimension mondaine (la confrontation accentue les contrastes) et l'exploitation narrative des interactions mondaines. Alors que l'étanchéité entre les mondes ne destine les effets du parallélisme qu'au spectateur, les passerelles permettent aux personnages d'en faire l'expérience, grâce à une diégétisation qui n'est, à son tour, pas sans incidences sur le rapport instauré entre le film et son spectateur.

Lorsque l'on évoque le genre de la science-fiction, l'attitude canonique consiste à s'attendre à un écart important avec le monde de référence. Pourtant, cet écart n'est nullement nécessaire au genre. Preuve en est l'univers bimondain proposé par *Another Earth* (2011), film indépendant scénarisé et réalisé par Mike Cahill qui, à notre sens, problématise cette question dans une démarche sciemment minimaliste. En effet, l'écart entre le monde de référence (le nôtre et celui de la fiction réaliste) et celui d'une autre planète soudainement apparue dans notre ciel s'y réduit à presque rien : comme s'il s'était agi de matérialiser « l'expérience de la Terre jumelle » de Hilary Putnam en dehors de toute réflexion sur le langage – un philosophe dont les expériences de pensée ont nourri certains imaginaires science-fictionnels de films plurimondains (nous reviendrons sur une autre hypothèse de Putnam en conclusion) –, *Another Earth* présente un second globe terrestre, miroir du nôtre, qui, comme on l'apprend par la retransmission télévisuelle de la première prise de contact avec ce que l'on peut difficilement appeler des « extraterrestres », est peuplée exactement des mêmes êtres ayant vécu les mêmes expériences que les habitants de « notre » monde, à quelques menus détails près. C'est précisément dans cette infime différence, difficile à mesurer puisque nous conservons dans *Another Earth* strictement le point de vue cognitif des habitants de notre planète, que se situent les

caractéristiques ontologiques de cette seconde diégèse. Au vu du principe sur lequel repose cet univers bimondain, on pourrait dire que ce film, par le biais de la fiction, constitue une illustration des thèses de l'astrophysicien Max Tegmark sur la pluralité des mondes, d'autant que les prises de position théoriques de différents scientifiques sont mises en scène dans le film avec une certaine insistance. Les hypothèses formulées par les protagonistes de la diégèse soulignent combien les pratiques fictionnelles actuelles prennent racine dans les bouleversements introduits par la mécanique quantique durant la seconde moitié du xx^e siècle. La distance physique jusqu'à la planète – convoquée dans *Another Earth* à travers tout un imaginaire de l'astronomie et de la conquête spatiale – est pensée également en termes de logique mondaine (l'éloignement confine ici au possible). En effet, un savant interrogé par un présentateur de télévision d'une émission que regarde l'héroïne du film expose sa théorie dite du « reflet brisé » à l'aide de l'exemple suivant : « Si la moindre petite divergence apparaît – ils regardent par ici, on regarde par là, ça change tout. [...] On peut aussi supposer que le fidèle reflet vole en éclats. Une nouvelle réalité apparaît. » Le motif du *Doppelgänger* est porté à l'échelle planétaire, et développé à travers la question des possibles.

Le personnage principal de *Another Earth*, Rhoda, jeune femme fragile et minée par la culpabilité d'avoir tué dans un accident de voiture l'épouse et le fils d'un homme auprès duquel elle essaie de se racheter à l'insu de ce dernier, rêve de conquête spatiale. L'accident fatal a été provoqué à l'instant même du surgissement de la « terre 2 » dans le ciel étoilé, lorsque l'adolescente a détourné les yeux de la route pour contempler l'astre. Il ne faut pas y voir un rapport de cause à effet ; néanmoins, une congruence s'établit, faisant écho aux nombreux films dont la bimondanité est motivée dans la diégèse-cadre par un accident d'automobile, qu'il s'agisse – pour utiliser les catégories que nous définirons ci-après – d'un monde mental (*Stay*, 2005, *Danika*, 2006, ou *Lost Identity*, 2010), alternatif (*Mulholland Drive*, 2001) ou virtuel (*Vanilla Sky*, 2001). Dans *Another Earth*, les hypothèses se multiplient ; une ellipse de quatre ans correspondant à la durée de l'emprisonnement de Rhoda pour homicide involontaire justifie la banalisation de la présence « extraterrestre » discutée à travers les médias. La rencontre entre les deux mondes aurait créé un asynchronisme entre les chaînes événementielles, de sorte qu'il subsiste la possibilité, pour Rhoda, de connaître une version du monde exempte des conséquences de l'accident. En raison de leur insertion minimale dans le quotidien de la protagoniste principale dont on épouse constamment le point de vue, les éléments de science-fiction font office de contrepoint à l'intrigue intimiste (de façon similaire à la seconde partie du film de Lars Von Trier sorti la même année, *Melancholia*, qui, tout



FIG. 4

aussi contemplative, constitue le versant apocalyptique de *Another Earth*). Le repli sur soi définit le rapport à l'autre monde : l'Ailleurs correspond à un Même objectivé, d'où ce rapport de « tête-à-tête » qui s'instaure entre Rhoda et le second globe terrestre qui se détache du ciel (FIG. 4), au-delà du ponton et de l'océan – espèce d'espace fréquemment utilisée depuis *La Jetée* de Chris Marker (1962) et son remake *L'Armée des 12 singes* (1995) pour ancrer des phénomènes mondains dans un lieu emblématique (*Dark City*, 1998, *Requiem for a Dream*, 2000). *Another Earth*, film d'auteur qui témoigne d'un refus du spectaculaire – le réalisateur ironise quant à l'imaginaire de l'altérité extraterrestre en faisant dire à l'un des protagonistes que cette nouvelle planète n'est pas peuplée « d'avatars bleus » – passe néanmoins par la création d'un monde pour transformer l'éloignement spatial en un double, la découverte d'un Ailleurs en un processus d'introspection. On le voit, les motivations du surgissement de cette seconde terre varient en fonction de l'interprétation choisie, c'est-à-dire du type de logique mondaine retenu. C'est pourquoi nous proposons dans la dernière partie du présent chapitre une typologie des statuts ontologiques auxquels les mondes *autres* sont susceptibles d'appartenir. Nous pourrions ainsi, pour chaque cas, spécifier la nature de la relation d'accessibilité et la manière dont les films de chacun de ces corpus gèrent les rapports entre diégèse et récit.

Typologie des univers multiples

Nous avons réparti les univers bimondains ou plurimondains en fonction des cinq catégories de mondes que nous décrivons et illustrons ci-dessous (en nous contentant d'évoquer plus sommairement les points déjà discutés au chapitre 1, de même que certains aspects de la question des mondes

virtuels, plus largement traités dans la suite de l'ouvrage). La pratique taxinomique, attendue dans une réflexion sur des « mondes » qu'il peut être tentant de vouloir « cartographier³⁵ », ne se veut aucunement rigide, mais a pour dessein de poser quelques points de repère à l'aune desquels les cas particuliers peuvent être appréhendés. Un même film peut relever, successivement ou simultanément (selon la lecture qui en est faite), de plusieurs de ces types³⁶.

Mondes exotiques

Les mondes que nous proposons de qualifier d'« exotiques » résultent du dépaysement qui caractérise le récit d'aventures dans lequel, aux yeux du voyageur, l'ailleurs remplace provisoirement l'ici du quotidien. Des arguments relevant de la science-fiction tels que la présence de machines *a priori* beaucoup plus sophistiquées que les moyens de locomotion courants ne suffisent pas à créer un monde véritablement autre : les héros ne font finalement qu'explorer physiquement un nouvel environnement (éventuellement sous les oripeaux d'un autre corps), qu'il s'agisse d'une lointaine planète atteinte en un éclair grâce à une téléportation (*Stargate ; John Carter*) – distance physique qui n'implique pas un glissement dans le surnaturel comme dans *Le Monde de Narnia* (2005-2010) – ou d'un voyage à bord d'un sous-marin miniaturisé à l'intérieur du corps humain (*Le Voyage fantastique, L'Aventure intérieure*). Marie-Laure Ryan a clairement expliqué en quoi ce type de récits ne donnait pas lieu à ce que nous qualifierons d'univers bimondain :

Même les récits de science-fiction qui décrivent l'invasion de la terre par des créatures venues d'autres planètes ou qui racontent des voyages interstellaires peuvent demeurer compatibles avec une cosmologie classique, car une planète n'est pas un monde dans le sens ontologique du terme, et la réalité inclut une multitude d'objets célestes³⁷.

L'univers filmique demeure dans de tels cas unifié, continu ; l'altérité extraterrestre n'y est pas véritablement « mondaine », à moins que, comme dans *Another Earth*, elle y soit traitée sur ce mode.

Mondes factices

Comme dans le premier cas de figure, il ne s'agit pas à proprement parler d'univers bimondains, à moins de l'entendre sur un plan métaphorique, et donc d'effectuer implicitement un rapprochement avec d'autres pratiques qui contribuent à définir un certain horizon d'attente (ainsi que le suggère, on l'a vu, le film *Avatar* dès son titre, qui renvoie au virtuel en dépit de son

monde exotique). En effet, ces mondes sont faits de la même étoffe que le monde premier, n'y provoquant ni déchirure, ni greffe. Le « trucage » qui fait passer un environnement pour un autre n'est pas imputé ici à l'énonciateur du film lui-même, mais à un complot organisé par des instances toutes diégétiques. Une question se pose alors qui a trait à la gestion du point de vue : le spectateur est-il (lui aussi) victime de l'illusion ? Si oui, la vérité lui est-elle révélée en même temps qu'elle l'est aux protagonistes leurrés (focalisation interne), avant (focalisation spectatorielle) ou seulement après (focalisation externe)³⁸ ? Il faut dissocier à cet égard les mondes factices de *Truman Show* (1998), *Good Bye Lenine* (2003) ou *La Cabane dans les bois* (2012), dans lesquels le spectateur est positionné de sorte à accéder aux actions des instances manipulatrices, des mondes *immersifs* comme celui mis en place dans la séquence de l'expérience de la séquestration factice d'Evey (Nathalie Portmann) dans *V pour Vendetta* (2005)³⁹, dans le finale de *Captain America : First Avenger* (2011) ou dans *The Game* (1997), intégralement organisé autour de ce principe. Dans ce film, l'arrogant Van Orton (Michael Douglas), après avoir accepté sans le savoir les règles d'un « jeu » intrigant que lui offre son frère pour son anniversaire sous la forme d'un bon à faire valoir auprès d'une société inconnue, voit son quotidien d'homme d'affaires perturbé par des désagréments de plus en plus envahissants puis par des situations périlleuses, de sorte qu'il se croit – et le spectateur avec lui – réellement victime d'un complot. Pour que le mode ludique puisse s'effacer devant la paranoïa qui alimente le suspense (ce qui reproduit le « Je sais bien, mais quand même... » de la réception de toute fiction)⁴⁰, on nous fait croire que les organisateurs du jeu appartiennent à une bande d'escrocs et d'assassins qui dissimulent leurs forfaits en les faisant passer pour des activités ludiques, alors que c'est exactement l'inverse qui se produit – la *réversibilité* est l'un des principes majeurs de tels films-pièges –, comme le révéleront plusieurs *coups de théâtre* successifs. En se rendant, au début du film, dans les bureaux de la société CRS (« *Consumer Recreation Services* »), Van Orton agit de manière analogue au personnage interprété par Schwarzenegger dans le film de Verhoeven *Total Recall* (1990) lorsqu'il prend contact avec ReKall, une autre société dont l'existence semble réduite à son seul nom (c'est-à-dire à un signe linguistique accompagné d'un logo) comme on en rencontre fréquemment dans ce type de films⁴¹, où l'appellation d'une entreprise désigne une instance omnipotente et insaisissable, véritable « société écran » : Van Orton va plonger dans un « autre monde » sans guère s'en apercevoir, le point de départ du jeu n'étant pas identifiable (comme dans les films oniriques dépourvus de marqueurs de glissement dans le rêve que nous discutons ci-dessous), et vivre des actions stéréotypées qui

correspondent à la promesse initialement faite par ceux qui tirent les ficelles. L'employé de CRS donne d'ailleurs à son client pour seule explication la description suivante de la prestation offerte : « C'est comme des vacances, sauf que vous n'allez nulle part. » Il s'agit bien d'un « voyage immobile » (voire *supra*), mais sans la projection qui caractérise *Total Recall*. Pourtant, contrairement à ce film dont *The Game* constitue en quelque sorte le pendant réaliste et au final moralisateur, Van Orton devra s'agiter en tous sens – ses déambulations nocturnes s'apparentent à celles du anti-héros d'*After Hours* (1985), mais la chaîne des contrariétés, ici programmée, connaît une rationalisation rétrospective ; seul le spectateur du film voyagera sans bouger, à l'instar des clients de ReKall. Si, par exemple, la séquence où le présentateur de télévision s'adresse directement au personnage peut être momentanément prise pour la représentation d'une hallucination de Van Orton (alors qu'inversement les souvenirs personnels sont objectivés sous la forme d'inserts d'un film de famille associé à un événement traumatique que le jeu aidera à exorciser), activant une lecture qui est celle exigée par le long-métrage suivant du même cinéaste (*Fight Club*, 1999), le spectateur a bien conscience que tout se passe dans le même monde, que chaque objet possède un statut de réalité identique, même lorsque l'environnement est démasqué en tant que décor. D'ailleurs c'est précisément l'absence de virtualisation des risques qui est peu vraisemblable, puisque Van Orton joue au péril de sa vie alors que l'objectif du jeu est de donner aux clients une leçon de vie.

The Game se réfère toutefois à l'onirisme ou au surnaturel (sans se confondre avec eux) ; ainsi Van Orton explique-t-il, lorsqu'il tente de remonter aux patrons de CRS, « meneurs de jeu » dans ce jeu de rôle *live* auquel il participe à son insu, qu'il veut « ouvrir le rideau, voir le magicien », en référence au *Magicien d'Oz* (et à une action qui précisément rationalise pour partie cet univers merveilleux). Les lieux traversés par Van Orton sont présentés comme des salles de simulation similaires au laboratoire de *Resident Evil: Retribution* : alors que le héros se trouve assis dans une ambulance qui vient d'être garée dans le parking des urgences d'un hôpital et autour de laquelle s'affairent des dizaines d'infirmiers, les lumières s'éteignent soudainement et tous les « figurants » s'évanouissent pour faire place à un local vide ; ce décor dépeuplé s'avérera parsemé d'obstacles. À la fin, la fausse traîtresse, feignant de constater que l'arme du financier n'est pas factice, semble vouloir convaincre le « joueur contraint » – position inconfortable que l'on retrouve notamment dans le film espagnol *Jeu de rôles* (1999) – que tout ce qu'il a vécu est une mise en scène ; elle lui dit qu'il ne s'agit là que d'une suite d'« effets spéciaux, comme au cinéma ». Ce jeu dans la fiction est aussi un jeu avec la

fiction, cette dernière relevant, en des termes pragmatiques (dans le rapport au spectateur), de la « feintise ludique partagée⁴² ».

Si l'univers factice de *The Game* est immersif, c'est que le spectateur n'a pas accès, avant l'ultime séquence, aux coulisses de la mystification, contrairement à un film comme *La Famille Jones* (2009), où il apprend relativement tôt que la famille modèle dont on voit l'emménagement dans un quartier huppé n'en est pas une, chacun de ses membres ayant été engagé par une entreprise pour faire du placement de produits auprès des voisins à l'insu de ces derniers. Il arrive que les personnages focaux ne soient pas les victimes de l'illusion, mais la créent sans pour autant que le spectateur ne soit introduit « d'entrée de jeu » dans la connivence qui les lie, la performance jouée valant dès lors comme possible narratif. La scène nocturne du « faire comme si » dans *Johny Guitare* (1954) – significativement citée et « redoublée » chez Almodovar dans *Femmes au bord de la crise de nerfs* (1988) – préfigure à cet égard certaines simulations réitérées du cinéma « moderne », comme dans la séquence de la mort feinte du jeune homme malade de *Restless* (2011), ou lors des discussions de couple dans *L'Année dernière à Marienbad* (1961), *In the Mood for Love* (2000) – lorsque l'amant joue le rôle du mari afin que sa compagne s'entraîne à confesser son infidélité –, *Copie conforme* (2010) ou *Duplicity* (2009), film hollywoodien qui semble se réclamer de cette tradition d'un « jeu (fictionnel) avec le jeu (d'acteur)⁴³ ». Le spectateur est mis à distance ou au contraire inconsciemment plongé dans le simulacre en fonction du régime de focalisation pour lequel opte le film, et plus précisément en fonction du recours à une figure que Gérard Genette a proposé de nommer « paralipse » (occultation d'une information dont on attendrait qu'elle soit transmise au vu du type de focalisation préalablement adopté, par exemple une focalisation interne sur un personnage qui ment ou joue un rôle) ou à la figure opposée, la « paralepse » (supplément d'informations livré par rapport au régime dominant de focalisation)⁴⁴.

Dans *Mulholland Drive* de David Lynch (2001), le baiser langoureux de Betty (Naomie Watts) lors d'une étreinte avec le producteur au cours de la répétition d'une scène entretient volontairement une ambiguïté entre le joué et le vécu ; il en va de même, chez le même cinéaste, lors d'une séance de lecture à voix haute d'un scénario dans *Inland Empire* (2006), où l'investissement émotionnel du personnage de l'actrice de cinéma interprétée par Laura Dern amorce un brouillage de la frontière entre le monde du film et celui du « film dans le film », jusqu'à ce que la protagoniste soit happée dans une zone sombre du studio qu'elle quitte par une porte dérobée, occasionnant alors une reconfiguration mondaine plus radicale encore. Dans de tels films, nous sommes aux antipodes des implications de l'image de synthèse⁴⁵ : l'illusion

et l'immersion reposent sur le pouvoir d'incarnation du personnage par l'acteur, sur l'exhibition d'une théâtralité diégétique momentanément confondu avec la représentation cinématographique elle-même, comme lorsque des personnages du film récitent un texte sur scène (*Jeux dangereux*, 1942; *À travers le miroir*, 1956; *L'Année dernière à Marienbad*, 1959). De plus, la facticité affichée peut, selon les cas, n'être le fait d'aucun personnage dans la diégèse, mais participer d'une convention de représentation que le spectateur accepte comme composante du pacte fictionnel, le monde ne fût-il que partiellement meublé comme dans *Dogville* (2003) et *Manderlay* (2005) de Lars von Trier. En insérant ponctuellement, dans le film *Léo, en jouant « Dans la compagnie des hommes »* (2003) tourné en 35 mm, des prises de vues réalisées en vidéo lors de répétitions par les mêmes comédiens (sorte de *making of* intitulé *Unplugged*), Arnaud Desplechin crée une hybridité que le spectateur d'une part occulte en s'abandonnant au récit (lui-même issu d'un métissage entre l'intrigue contemporaine d'Edward Bond et *Hamlet* de Shakespeare) et en postulant une même appartenance mondaine de deux types de représentation, d'autre part perçoit simultanément, dans la matière même de l'image et dans les caractéristiques du profilmique (les acteurs d'*Unplugged* jouent sans costume, et ne sont placés dans un aucun décor), les indices d'un autre monde dont les protagonistes diégétiques ne prennent pas « acte ».

Les univers bimondains résultant souvent d'une scission entre réalité et apparence, la question de l'incarnation d'un personnage par l'acteur appelle également une approche mondaine du film. Ainsi est-il souvent difficile de distinguer, lorsqu'un locuteur diégétique est peu crédible, si le personnage ment (le comédien jouant le rôle d'un personnage lui-même en représentation) ou si l'acteur du film n'est pas à la hauteur de son rôle⁴⁶. Dans *Starship Troopers* (1997), un film dont le finale révèle que les héros ont été manipulés psychiquement au cours de toutes leurs aventures⁴⁷, le choix de Verhoeven d'un casting d'acteurs de série TV (Casper Van Dien, Dina Meyer et Denise Richards ont été vus dans la série pour adolescents *Beverly Hills* entre 1992 et 1994) dont le jeu ne correspond guère aux standards des longs-métrages hollywoodiens participe d'une impression globale de facticité, cette dernière n'en donnant pas pour autant lieu à un univers en soi (même si l'on peut voir, dans cette aliénation des héros, un écho à l'univers plurimondain de *Total Recall* du même cinéaste). La « facticité » au sein même de la fiction est avant tout affaire de point de vue.

Mondes surnaturels

Le « sur-naturel », produit d'une altération de certaines lois de notre monde, est instauré dans des films généralement associés au genre du fantastique :

l'ici et le là (éventuellement « exotique ») de notre monde matériel côtoient l'au-delà (celui, par exemple, des fantômes), le point de jonction s'effectuant souvent par le truchement d'un médium, qu'il soit humain comme dans *Jusqu'en enfer* (2009) ou, en adéquation avec la conception parascientifique du *channelling*, technologique (par exemple le téléviseur dans *Poltergeist*, 1982)⁴⁸. On peut faire une distinction entre, d'une part, un monde réel omniprésent dans lequel des « revenants » – qui, justement, *reviennent*, de sorte qu'il n'est pas nécessaire, pour les personnages du monde premier, d'aller ailleurs – se manifestent ponctuellement comme des composantes hétérogènes (*S.O.S. fantômes*, 1988 ; *Fantômes contre fantômes*, 1996), d'autre part de véritables univers bimondains (souvent dans un cinéma plus humoristique qui n'est pas chevillé au procédé de la focalisation interne fixe typique des films horrifiques) dans lesquels l'au-delà représente un monde plein, audiovisuelisé (comme dans plusieurs longs-métrages de Tim Burton depuis *Beetlejuice*, ou dans *R.I.P.D. Brigade fantôme*, où les spectres jouent un rôle similaire aux extraterrestres de *Men in Black*, 1997-2012). *Sixième sens* (1999) ou *Les Autres* (2001) sont plus retors en ce qu'ils procèdent à une inversion des relations intermondaines qui repose sur la conjonction de l'argument surnaturel et d'un facteur subjectif : le héros se refusant à accepter sa propre mort, il la refoule (de même qu'une culpabilité plus générale qui lui est associée dans ces deux films) et dès lors se leurre lui-même ; grâce au régime de la focalisation interne fixe et à des ambiguïtés habilement entretenues⁴⁹, le film dupe dans un même mouvement son spectateur. Le monde habité par le protagoniste dans la quasi-intégralité du film est bien l'univers second du surnaturel, mais ce dernier est suffisamment intriqué au monde premier pour que le spectateur ne soit pas incité à statuer avant la fin, c'est-à-dire avant le moment de la prise de conscience du personnage (en tous points identique à celle que suscitent les mondes mentaux abordés ci-dessous). Dans de tels cas, une indécision est créée entre deux types d'interprétation mondaine, selon le principe mis en évidence par Todorov à propos du genre fantastique⁵⁰. Parfois, la différence entre un univers surnaturel et ce que nous qualifierons ci-dessous d'univers mental-immersif est ténue, et importe peu : le second n'est « au final » qu'un prétexte au déploiement décomplexé du premier et à une idéologie assumée comme escapiste, telle qu'on la trouve dans le téléfilm *Les Monstres du labyrinthe* (1982) ou dans les films de cinéma *La Vie est un roman* (1983), *Le Monde fantastique d'Oz* (2013), *Big Fish* (2003) ou *Le Labyrinthe de Pan* (2006). L'adaptation par Hollywood du roman *Le Magicien d'Oz* (1900) est révélatrice de la proximité de ces régimes, puisque le trajet effectif vers un monde surnaturel (dont les lois relèvent de la féerie) tel qu'il est décrit dans le roman de L. Frank Baum (où la maison

de Dorothy est « transportée sur des kilomètres et des kilomètres, comme si elle était aussi légère qu'une plume⁵¹ ») est transposé, dans le film de 1939, en un rêve, ainsi que le spectateur le comprend rétrospectivement lors du retour à la situation-cadre, le réveil de l'héroïne ayant remplacé le retour à la maison conté dans le roman. Ce cas de figure nous conduit au type suivant, où le dédoublement mondain est motivé par une subjectivation de la représentation engageant des procédures d'enchâssement qu'il nous paraît important de décrire pour rendre plus généralement compte de tout univers plurimondain.

Mondes mentaux et relation d'attribution

Des séries d'inserts subjectifs, comme on en trouve fréquemment au cinéma où ils permettent de renforcer l'identification au personnage par l'audiovisualisation de souvenirs ou de fantasmes, ne suffisent pas à poser un « monde mental » au sens où nous l'entendons ici. En effet, selon nous, ce dernier requiert une opposition entre ces séries et d'autres régimes de réalité, et demande à ce qu'elles créent un espace suffisamment stable pour être habitable par le personnage⁵² (et de fait par le spectateur). L'environnement fait dès lors office d'« écran » sur lequel les pensées du protagoniste viennent se projeter. Le déploiement d'un monde habitable est souligné dans les cas d'interpénétration mondaine, par exemple lorsqu'un élément propre au monde de référence est déplacé dans le monde second, provoquant une incongruité ; il en va notamment ainsi lorsqu'un personnage distinct du sujet de la vision subjective s'impose en celle-ci jusqu'au point d'occuper l'espace représenté, à l'instar de Marla dans le rêve de la grotte de glace dont nous parle le narrateur de *Fight Club* (1999) ou du copilote de Mako Mori dans *Pacific Rim* (2013) (voir chapitre 1). Cet élément diégétique constitue un invariant insolite dans la mesure où l'écart entre les mondes (ici entre l'objectif et le subjectif) ne justifie pas la permanence d'une composante du monde premier dans le monde second.

Dans des termes genettiens, on pourrait dire qu'une intrusion de ce type relève de la *métalepse*, soit d'une transgression de la frontière entre les niveaux diégétique et extradiégétique⁵³ pourtant théoriquement étanches dans leur définition même, d'une « manipulation – au moins figurale, parfois fictionnelle [...] – de cette relation causale particulière qui unit, dans un sens ou dans l'autre, l'auteur à son œuvre, ou plus largement le producteur d'une représentation à cette représentation elle-même⁵⁴ ». Cette notion de « métalepse », Genette l'a également appliquée à des exemples filmiques – dans des études de cas qui, selon nous, ne sont pas sans poser problème⁵⁵ – dans l'ouvrage auquel elle donne son titre. Le « monde du texte » est abordé

là où il feint d'interagir avec la réalité de l'écrivain et du lecteur : « [L]e plus troublant de la métalepse est bien dans cette hypothèse inacceptable et insistante que l'extradiégétique est peut-être toujours déjà diégétique, et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire vous et moi, appartenons peut-être encore à quelque récit », nous dit Genette⁵⁶. Or il suffit de substituer dans cet énoncé le terme « réalité » au qualificatif « extradiégétique » et la notion de « simulacre » à « diégétique » pour retrouver, dans le fonctionnement même de la métalepse, le principe fondamental des discours de la cyberculture à l'œuvre dans des récits de science-fiction (voir chapitre 4). En abrogeant la distinction entre mondes enchâssé et enchâssant, la métalepse ouvre la voie à une conception mondaine de la production littéraire et de la représentation en général ; il n'est donc pas surprenant qu'elle connaisse depuis quelques années une certaine vogue auprès des théoriciens de la fiction, en particulier chez ceux qui se sont penchés sur la sémantique des mondes possibles⁵⁷.

Au cinéma, l'univers mental peut être audiovisualisé – c'est-à-dire correspondre à l'entièreté de ce que le film donne à voir et à entendre – de manière intermittente (*Naked Lunch*, 1991) ou continue (*Spider*, 2002). On le dira « immersif » lorsque le spectateur s'y plonge sans le savoir, son ignorance étant occasionnée et maintenue par une absence volontaire d'indications (relevant souvent de la paralipse) quant à la « relation d'attribution » qui est posée entre le monde enchâssant et le monde enchâssé : en fait, le second est subordonné au premier, mais le film ne clarifie pas la sujétion d'un des mondes à la pensée d'un individu habitant l'autre. Nous empruntons la notion de « relation d'attribution » à Jean Châteauvert, qui, à partir de la théorie des mondes possibles, formalise les liens existant au cinéma entre le narrateur filmique s'exprimant en voix *over* et le récit audiovisualisé (c'est-à-dire constitué d'images animées et de sons *in* et *off*) auquel son énonciation donne naissance (ou feint de le faire). Châteauvert décrit cette relation en ces termes :

Comme spectateurs, nous sommes confrontés à deux mondes, celui des personnages visualisés et celui du narrateur, entre lesquels s'établit une relation vectorialisée, le narrateur verbal assumant la narration du monde audiovisualisé où figurent les personnages⁵⁸.

C'est donc, pour Châteauvert, le film lui-même qui est considéré comme « monde possible » dès lors qu'il est énoncé par une instance généralement qualifiée par les théoriciens du cinéma d'« extradiégétique » – notion ambiguë lorsque le narrateur est également un personnage du film et y est

visualisé dans son activité de conteur, puisqu'il est difficile (sinon impossible) de postuler l'extériorité absolue de ce dernier à la diégèse tout en tenant compte de son statut mondain (on rapportera plutôt ladite extériorité à l'un des mondes du film). Châteauvert poursuit en décrivant cette relation sur la base de la notion d'« attitude propositionnelle » empruntée à Umberto Eco :

[...] les individus et le cours des événements d'un monde possible ne sont pas actuels, mais relatifs à une attitude propositionnelle précise : quelqu'un affirme, croit, rêve, désire, etc., l'ensemble des événements et individu d'une diégèse⁵⁹.

Aussi les univers mentaux sont-ils toujours le produit d'une attitude propositionnelle qu'il n'est pas toujours permis au spectateur de définir d'entrée de jeu : il peut percevoir la mise en place d'une représentation subjective sans réussir pour autant à définir si elle relève du souvenir, du fantasme, du rêve, de l'hallucination, etc. En outre, l'accès aux univers mentaux plus spécifiquement *immersifs* s'accompagne d'une stratégie de dissimulation qui porte non seulement sur l'attitude propositionnelle, mais sur la relation d'attribution elle-même. Il se peut en effet que celle-ci ne soit révélée qu'après coup, ainsi que l'a fait remarquer Châteauvert en prenant l'exemple du film *La Dernière tentation du Christ* (1988), dans lequel la tentation du titre s'incarne provisoirement sous la forme d'une alternative au récit biblique, prend corps dans une représentation audiovisuelle pleine qui semble avoir le même statut de réalité que le récit évangélique : Jésus agonisant sur la croix s'imagine continuer une vie d'humain en tant que mari, père et amant, jusqu'à ce qu'il soit rappelé à son destin messianique, le spectateur étant dès lors extrait de ce monde onirique (que d'aucuns, dans les milieux religieux, ont jugé blasphématoire, la transgression n'étant dès lors pas seulement envisagée comme « fictionnelle »)⁶⁰.

Ce mode de représentation pousse à son paroxysme une démarche de subjectivisation de la représentation dont on peut considérer qu'elle résout les problèmes habituellement soulevés par les théoriciens du cinéma dans le cadre de l'examen de l'usage du procédé dit de la « caméra subjective » en tant que facteur d'identification au personnage. Les commentaires formulés à propos du film *La Dame du lac* (1947), qui vise à assimiler systématiquement la position de la caméra à l'emplacement des yeux du protagoniste, font figure de parangons⁶¹. À la fin des années 1950, Michel Mourlet dit à propos des films en caméra subjective : « En introduisant de force le spectateur dans le spectacle, ils lui proposent un double qu'il ne reconnaît pas⁶². » On trouve déjà une réflexion plus approfondie sur ce type de films dans un

article paru en juillet 1948 dans *Les Temps modernes*, dans lequel le théoricien Albert Laffay propose l'explication suivante :

Peu importe que le scénario de *la Dame du lac* soit languissant et mal bâti : le problème se trouve bien posé et l'intéressant est de comprendre pourquoi cette œuvre échoue dans son intention profonde. L'erreur est d'avoir confondu assimilation fictive et identification perceptive. [...] *Il faut se souvenir que le cinéma nous fait avant tout connaître des hommes ce qu'on peut appeler en langage existentialiste leur manière « d'être au monde »*, ce style unique en chacun qui se retrouve du son de sa voix à ses gestes et à l'expression de son visage. La polarisation affective dont nous parlions exige donc ici qu'on nous montre le personnage de l'extérieur, ce qui ne veut nullement dire qu'on se borne à percevoir son corps. Il y a ceci de paradoxal dans *la Dame du lac* que nous nous sentons beaucoup moins « avec » le héros que si nous le voyions sur l'écran à la manière ordinaire. Le film en poursuivant une impossible assimilation perceptive empêche précisément l'identification symbolique⁶³.

L'analyse proposée par Laffay sera reprise en des termes voisins par d'autres théoriciens plusieurs décennies plus tard⁶⁴, conservant toute sa pertinence lorsque ces questions seront envisagées dans une perspective énonciative. L'argument central postule que, contrairement à toute attente (notamment celle d'une correspondance entre la caméra subjective et la première personne de l'écriture romanesque), le fait que nous collions à l'œil du personnage fonctionne au détriment de l'identification à ce dernier, dans la mesure où ce procédé implique un rejet hors-champ du jeu de l'acteur, et donc écarte un facteur décisif d'extériorisation des sentiments⁶⁵. Or, à l'inverse, les représentations discutées ici ont l'avantage de pouvoir maximiser l'identification en jouant simultanément, dans un mouvement de superposition mondaine, sur les deux tableaux : le spectateur voit le monde comme l'imagine le personnage (même si l'emplacement du regard diffère, chaque élément du plan est le produit de la « vision » du protagoniste principal), et par ailleurs ce dernier peut être présent à l'image et se manifester en voix *in*, ce qui autorise l'acteur à construire par son jeu une personnalité à laquelle le spectateur peut s'identifier. Dans *Spider* (2002), alors que la plupart des représentations du présent résultent d'une projection du « sujet » (en particulier lorsqu'un acteur interprète simultanément plusieurs personnages d'âge identique à deux époques différentes), les *flash-backs* comprennent un invariant insolite qui n'est autre que Spider (Ralph Fiennes) à l'âge adulte, observateur des scènes de son passé dans les marges desquelles il est physiquement intégré. En effet, il se regarde lui-même enfant à travers l'une des

vitres de la cuisine du domicile familial dont on s'approche en caméra subjective, avant que le montage ne suspende l'usage de ce procédé pour nous faire passer à l'intérieur, le sujet de l'activité mémorielle se trouvant pourtant toujours à l'image, à l'arrière-plan, enserré dans le cadre de la fenêtre (FIG. 5-6). Ce mode de représentation du passé n'est pas nouveau (on en trouve par exemple une occurrence similaire dans *Les Fraises sauvages*, 1958⁶⁶), mais sa corrélation avec un présent fantasmatique donné dans un premier temps comme réel participe d'une conception résolument mondaine du traitement du point de vue. Le qualificatif souvent utilisé par les critiques – et en l'occurrence, dans le cas de *Spider*, par Cronenberg lui-même⁶⁷ – pour désigner ce type de projection des pensées du personnage sur son environnement est celui d'« expressionniste », dont l'extension est très variable, et la référence au « courant » homonyme du cinéma allemand de la fin des années 1910 et du début des années 1920 imprécise et discutable (ne serait-ce que parce que cette étiquette devrait être envisagée en tant que construction historiographique plutôt que reprise comme une notion figée, qui plus est lorsqu'il s'agit de l'appliquer indifféremment à toutes les périodes de l'histoire du cinéma sans repérer au niveau parafilmique la revendication d'une telle filiation). Il est vrai toutefois qu'une œuvre « modèle » se détache, paradigmatique : le film *Le Cabinet du Dr Caligari* (1919), convoqué par Aurélie Ledoux dans le cadre de son analyse de *Barton Fink* (1991) :

Ce refus de la partition réel/non-réel s'exprime par la projection de la vie intérieure de Barton sur le monde extérieur, soit par la confusion de l'objectif et du subjectif. Cette projection fait ainsi signe vers un autre grand classique du cinéma : *Le Cabinet du Dr Caligari* (à condition de considérer ce dernier en faisant abstraction de son introduction et de son épilogue), l'« effet Caligari » résidant dans la subjectivisation pathologique de la réalité⁶⁸.

Nous ne discuterons pas ici la pertinence d'une méthode consistant à repérer les éléments qui « font signe » à certains films reconnus de l'histoire du cinéma, mais on notera que Ledoux souligne un point qui résonne avec ce que nous considérons ici comme le caractère « immersif » des univers mentaux : si le film de Wiene est comparable à *Barton Fink*, c'est à condition d'exclure son prologue et son épilogue. Cette précision s'explique dans la mesure où se mettrait en place dans ces deux films (puis s'y confirmerait) ce que Châteauvert appelle la « relation d'attribution » entre le monde de l'énonciateur (associé au patient d'un asile psychiatrique, soit à un narrateur potentiellement peu fiable) et le monde auquel son énonciation donne lieu (en l'occurrence figuré par des décors peu réalistes). C'est pourtant oublier là



FIG. 5



FIG. 6

le constat que l'un des historiens et sociologues de la période du cinéma de l'Allemagne de Weimar, Siegfried Kracauer, avait proposé dans son célèbre ouvrage *De Caligari à Hitler*, qui comprend un chapitre consacré au film de Wiene dans lequel l'auteur examine précisément les implications idéologiques de « l'encadrement » (soit d'une structure enchâssée interdisant l'immédiateté et l'imperceptibilité de l'immersion dans le monde second subjectif), procédé narratif récurrent dans la production germanique de l'époque⁶⁹ qui, comme nous l'apprend Kracauer, était en fait absente du scénario original du *Cabinet du Dr Caligari* signé Janowitz et Mayer :

Dans leur triomphe, les philistins passaient sur un fait significatif : bien que *Caligari* stigmatisât les cheminées obliques pour folie, il ne restaure jamais les

perpendiculaires dans leur droit comme normales. Les ornements expressionnistes envahissent également l'épisode final du film, dans lequel – du point de vue des philistins, les perpendiculaires auraient dû être réhabilitées pour caractériser le rétablissement de la réalité conventionnelle⁷⁰.

La contamination généralisée de la représentation par la subjectivité du personnage telle que la souhaite Ledoux est donc peut-être plus fortement à l'œuvre dans *Le Cabinet du Dr Caligari* qu'on pourrait le penser de prime abord (FIG. 7-8). Certes, les marques introduites par l'entrée dans l'enchâssement puis par le retour à la situation-cadre constituent un facteur de rationalisation, une manière de cantonner l'imaginaire paranoïaque au produit d'une énonciation diégétisée dont l'énonciation filmique elle-même se désolidarise. La persistance des architectures improbables dans le finale introduit cependant une ambiguïté certaine, comme si la monstration incombait au patient de l'asile. Plus fondamentalement, les interrogations soulevées par la facture de la fin du *Cabinet du Dr Caligari* portent, pour ce qui nous concerne ici, sur les éventuelles conséquences mondaines des caractéristiques visuelles du film : peut-on dire qu'un décor stylisé (selon des normes dont, de toute évidence, les personnages n'ont nullement conscience, et qui sont donc ouvertement destinées au spectateur), qu'un angle de prise de vue inédit et non motivé par le regard d'un protagoniste, que la couleur même de l'image ou qu'un montage discontinu sont des éléments « diégétiques » ? Au vu de la définition de la diégèse que nous avons donnée, il semblerait évident de répondre par la négative à cette question ; toutefois, comme nous le verrons dans le cas de l'opposition entre le noir/blanc et la couleur au chapitre 3, le partage n'est pas si simple : il arrive que la *facture* même de l'image (ou des décors filmés) fonctionne (et *fictionne*) comme indicateur d'un statut mondain et que, bien que constituant une sorte de vernis de surface n'affectant pas le référent de la représentation – ainsi le Cesare (Conrad Veidt) du *Cabinet de Caligari*, tout hypnotisé qu'il soit, ne s'inquiète guère du caractère peu praticable du chemin qu'il emprunte en longeant l'arrête d'une toiture, débouchant quasiment au-dessus du vide (on dira que le paysage urbain n'est pas ainsi, mais qu'il est vu ainsi) –, elle contribue à définir, par-delà le monde diégétique, la manière d'appréhender celui-ci.

De telles caractéristiques liées à la mise en film n'ont par conséquent aucune incidence sur l'ontologie mondaine des éléments diégétiques représentés, sans quoi ce serait donner raison à la logique absurde (ou, plutôt, « métaleptique », au sens ici d'une confusion entre l'écranique et le profil-mique) qui sous-tend le gag d'une scène du film *Top Secret!* (1984) parodiant *Mr Arkadin* (1955), dans laquelle les yeux du personnage interprété par Peter



FIG. 7



FIG. 8

Cushing demeurent surdimensionnés à partir du moment où un plan les a montrés à travers une loupe, bien que personne ne fasse plus usage de cet instrument. Par contre, cette vision grossissante, qui constitue littéralement un « filtre » entre le spectateur et le représenté, pourrait renvoyer à la vision subjective d'un personnage, à un monde mental. La frontière entre ces deux types de motivation stylistique est également transgressée dans *Harry dans tous ses états* (1997), l'image floue habituellement associée à la caméra subjective étant déplacée sur la représentation du personnage tel qu'il est vu par d'autres, Harry (Woody Allen) apparaissant brouillé dans des plans où les autres personnages et éléments du décor sont nets. On constate que la frontière entre les cas de *figure* est ténue, et se définit en grande partie en fonction du statut énonciatif de l'instance à laquelle sont attribuées les propriétés de l'image qui s'affichent, et surtout du degré de diégétisation

que cette instance peut supporter sans mettre à mal la cohérence de l'univers diégétique. Ce dernier résultant d'inférences émises par le spectateur, il est évident que le facteur esthétique intervient également dans le processus mental de la construction de la diégèse – « monde mental » au sens, cette fois, d'un fait de réception.

Mondes alternatifs

Cette catégorie de films se définit par un type d'organisation narrative qui, dans le champ de la narratologie littéraire, a été abordée ces dernières années par plusieurs théoricien(ne)s, avant tout dans des publications anglophones (en particulier celles de Marie-Laure Ryan et d'Hilary Dannenberg)⁷¹. Nous proposons de l'envisager ici spécifiquement en regard de l'instauration d'un pluri-univers (et donc d'alternatives actualisées par le récit, et non pas uniquement formulées provisoirement par le lecteur/spectateur au cours du processus de compréhension narrative) et du rôle endossé par le montage cinématographique. En général, tous les mondes présentent dans ce type de films un degré similaire de fictionnalité, obéissant à un type de représentation réaliste : le spectateur devant saisir des divergences entre des variantes établies à partir d'un ensemble d'hypothèses, il importe que celles-ci ne postulent pas en outre un écart trop important avec son monde d'expérience. Dans la science-fiction – genre auquel la notion d'alternative est consubstantielle dans la mesure où l'œuvre opte pour une « projection » parmi d'autres du devenir de notre société⁷² –, le motif du voyage dans le temps fait planer le danger d'un univers second issu d'une perturbation du cours des événements tel qu'il a déjà eu lieu, entraînant une bifurcation narrative et mondaine (*Back to the Future*, *Terminator 2*, *Looper*, etc.) ; dans de tels cas, l'histoire est le plus souvent consacrée aux efforts déployés par le héros pour annuler les implications d'une telle ingérence et pour éviter la coprésence de versions antinomiques qui remettent en cause son propre statut ontologique en tant que personnage. Il existe par contre des films dans lesquels le dédoublement de l'univers constitue une donnée de base plus structurelle, propice à la déclinaison en épisodes : on pense notamment à la série de bande dessinée *Valerian* scénarisée par Pierre Christin⁷³ ou à la série télévisuelle *Fringe* (2008-2013), que nous examinerons au prochain chapitre.

Le principe qui fonde les mondes alternatifs est le suivant : une fois arrivé à l'un des « *turning points* » du récit (l'un des pivots dont les manuels de scénario recommandent qu'ils surgissent régulièrement), le scénariste, au lieu de choisir une issue, en juxtapose plusieurs⁷⁴, à l'exemple du livre rédigé par le poète et calligraphe Tsui Pên dont il est question dans la nouvelle

« Le Jardin aux chemins qui bifurquent » de Jorge Luis Borges : « Dans toutes les fictions, chaque fois que diverses possibilités se présentent, l'homme en adopte une et élimine les autres ; dans la fiction du presque inextricable Tsui Pên, il les adopte toutes simultanément. Il crée ainsi divers avènements, divers temps qui prolifèrent aussi et bifurquent. De là, les contradictions du roman⁷⁵. » Les diverses pistes narratives ainsi instituées, lorsqu'elles sont développées, créent des versions différentes d'un « même » monde mutuellement incompatibles – du moins sur le plan actionnel, car toutes les composantes mondaines ne sont pas nécessairement modifiées, comme nous le verrons.

La coprésence de ces possibles au sein d'un film peut s'effectuer selon deux modes⁷⁶. Le premier est celui de la succession, comme dans *Un jour sans fin* (1993), *Smoking/No Smoking* (1997) ou *Cours, Lola, cours* (1998), films dans lesquels chaque piste est épuisée avant qu'une nouvelle ne débute, à l'instar des parties successives d'un jeu vidéo relancé à chaque *game over* (la dernière étant souvent censée offrir une « meilleure » solution que les précédentes)⁷⁷. Bien que la récurrence de mêmes lieux tende à octroyer une place centrale à un environnement donné – la condition du déploiement des possibles narratifs réside précisément dans la stabilité des éléments du monde, « matrice » dont découle une série d'actions facultatives –, la linéarité induite par la succession (fût-ce sous la forme d'une série de boucles) conduit à favoriser la dimension narrative plutôt que la dimension mondaine. La bande annonce d'*Un jour sans fin* affirme que le héros du film « découvre les possibilités d'une vie sans lendemain ». Or celui-ci est plutôt confronté à une version du monde à laquelle il est supposé se conformer, ne serait-ce qu'en faisant en sorte de réunir les conditions de la romance hétérosexuelle, garante du *happy end*. Car si chaque matin Phil (Bill Murray) se réveille le même jour dans le même lit, son savoir sur le monde ne demeure pas identique. À l'instar du héros de *L'Effet papillon* (2004) qui a le pouvoir de réécrire le passé en modifiant des actions survenues durant les phases d'amnésie vécues lors de son adolescence et qui tente vainement d'obtenir la meilleure chaîne de causalité possible, Phil est mis au même niveau que le spectateur : il a, lui aussi, assisté aux séquences qui précèdent, et peut bénéficier de son vécu de Sisyphe pour varier certaines composantes. La liberté du sujet est sauve, puisque la répétition ne touche que son environnement, alors que son être va se bonifier au fil des alternatives (tandis que le héros de *L'Effet papillon* s'épuise à chaque nouvelle reconfiguration mondaine qui lui demande un effort cérébral intense). La perspective humaniste s'accompagne logiquement d'une conception anthropocentrique des possibles narratifs. D'ailleurs, comme souvent dans les films à mondes alternatifs, nous

ne trouvons dans ce film nulle « machine à mondes » qui renverrait à l'usage même du cinéma ; le principe de répétition/variation s'y affiche dans son arbitraire total, exacerbation du pouvoir de l'instance de narration.

Les possibles peuvent également être présentés en parallèle, comme dans *Pile & Face* (2001), *Melinda et Melinda* (2004) ou *Notre univers impitoyable* (2008). Dans ce dernier, une bifurcation s'opère au moment où une jeune femme, Margot (Alice Taglioni), qui travaille en tant que cadre dans le même cabinet d'avocats d'affaires que son époux Victor (Jocelyn Quivrin), s'imagine ce qui serait advenu si elle s'était habillée autrement en vue de l'entretien pour la nomination d'un(e) nouvel(le) associé(e) et n'avait pas chu devant son patron ce jour-là : dans la « première » version⁷⁸, l'époux obtient l'avancement ; dans la « seconde » (ou plutôt, comme on le comprendra à la fin, la « deuxième »), c'est l'épouse qui est promue. Ce dispositif narratif permet alors, grâce à un jeu d'échos entre les suppositions faites dans l'une et l'autre version sur ce qui aurait été différent si le résultat de l'engagement avait été autre (les phrases hypothétiques débutant par « si » sont nombreuses dans les répliques du film) et grâce à l'actualisation narrative de ces possibles, de proposer avec humour un laboratoire d'études genre – la fonction de commentaire étant endossée par la sœur féministe de Margot – en fonction de deux ensembles de données divergentes, avant que le finale ne bifurque sur une troisième variante dans laquelle les deux protagonistes refusent le poste. La fin permet de dépasser le niveau strictement binaire, et oblitère l'éventualité d'une interprétation de la seconde piste comme relevant d'un univers mental (hypothèse que le spectateur est en droit de formuler puisque Margot semble pensive au moment où elle prononce la phrase « Si seulement j'avais pris le temps de me changer... »). *Notre univers impitoyable* se termine donc également en faisant primer la succession, gage d'une clôture narrative unique. Quant à *Pile & Face*, il s'achève sur deux clôtures parallèles, mais signifie que la piste montrée en dernier est en fait identique à son décalque : la version dans laquelle le personnage d'Helen (Gwyneth Paltrow), qui, ayant manqué le métro au début du film, n'a pas fait la connaissance de James (John Hannah), se retrouve à la fin dans une situation identique à celle de son « avatar » dans la piste parallèle (de façon analogue à la variante concurrente, James ramasse sur le sol l'une des boucles d'oreille perdue par la jeune femme). Cette circularité court-circuite la déclinaison des possibles et linéarise l'action de façon rétrograde, permettant à l'amour « vrai et unique » de la comédie romantique de s'imposer. Dans tous les cas, une unité forte se crée entre les versions dans la mesure où il s'agit de possibles relatifs à une même fiction. Le propos de Françoise Lavocat s'applique bien aux exemples cités ici :

La solidarité de ces versions entre elles est indéniable : si chacune d'elles a sa propre cohérence, elle tire une grande partie de son intérêt de la référence à l'autre ou aux autres mondes intrafictionnels. Autonomes par rapport aux mondes extérieurs à la fiction, ils sont très dépendants du dispositif qui les déploie⁷⁹.

Le fait que les bifurcations du récit soient ici *arbitraires* (au sens où elles ne sont pas justifiées diégétiquement, comme elles le seraient dans le cas d'un prétexte science-fictionnel de type « machine à mondes » ou d'une plongée dans l'espace mental d'un personnage) permet une cohabitation radicale de possibles incompatibles (les mêmes personnages habitent simultanément les diverses pistes), même si le récit (ou simplement l'ordre dans lequel les séquences sont disposées) tend, comme on l'a vu, à jouer l'axe de la succession contre celui de la sélection, la dernière version en date pour le spectateur venant en quelque sorte abolir les précédentes puisqu'elle est présentée comme étant la seule à bénéficier d'une *actualisation*⁸⁰ (ainsi qu'en témoignent les *happy ends* de *Un jour sans fin* et de *Cours Lola, cours*).

Le point de vue en fonction duquel se caractérise l'univers mental fait place, dans les univers à monde(s) alternatif(s), à l'exhibition d'un « méga-narrateur⁸¹ » qui ne s'encombre pas de la détermination d'une attitude propositionnelle, mais s'affiche à travers différents procédés (le défilement inversé du film dans *Pile & Face*, les cartons dessinés avec mentions écrites dans *Smoking*, etc.). Toutefois, les variations proprement mondaines sont relativement réduites, dans la mesure où le monde doit, comme on l'a dit, faire office d'*invariant* (mêmes lieux, mêmes figurants, mêmes accessoires, etc.) pour faciliter la compréhension des *variantes narratives* (si ce n'est en exacerbant des détails emblématiques, comme les cheveux du personnage féminin, alternativement longs et courts dans *Notre univers impitoyable* et *Pile & Face*) ; le récit souligne la cohérence de l'univers et, paradoxalement, sa stabilité⁸². Les écarts mondains sont suffisamment faibles pour permettre que les implications de l'altération d'un événement sur la chaîne des « dominos » suivants puissent être perçues de manière contrastive par le spectateur. Cette stabilisation des composantes diégétiques concerne en premier lieu les traits psychologiques des personnages : par exemple, dans *Pile & Face*, Helen I et Helen II sont strictement identiques dans leurs réactions respectives (de même que les deux variantes des deux hommes épris d'elle), comme si les modifications dans le déroulement des événements n'avaient aucune incidence sur leur personnalité. Pour assurer leur lisibilité, les films à mondes alternatifs obéissent aux normes de la construction du

personnage de fiction prônées par les manuels de scénario, qui préconisent plus ou moins explicitement que l'évolution attendue du héros ne soit que la manifestation de propriétés innées, posées d'entrée de jeu – il s'agit là d'une conception passéiste selon laquelle l'identité d'un individu serait indépendante de tout contexte social, politique, etc.⁸³. À une plus grande échelle, chacun des mondes parallèles s'avère en fait, à très peu de choses près, similaire : Helen surprend son compagnon au lit avec une femme dans la version où elle réussit à monter dans le métro de justesse ; dans l'alternative où elle arrive plus tard chez elle (en un lieu en tous points similaires à celui montré précédemment), nombre d'indices suggèrent que s'y sont déroulées en son absence exactement les mêmes actions que celles de la première version. Les écarts y sont donc réduits en vertu du plus grand nombre possible de dénominateurs communs (le « grain de sable » excepté), le rapport entre deux variantes fictionnelles reproduisant le principe de « l'écart minimal » prévalant entre la fiction et le monde réel : c'est en fait au récit qu'il incombe de creuser l'écart entre deux mondes identiques sur le plan ontologique. En outre, l'accessibilité mutuelle est en général proscrite, sauf incohérence ludique provisoire, comme lorsque Helen, dans *Pile & Face*, est simultanément présente, dans un plan continu filmé en panoramique, à la fois dans le wagon et sur le quai⁸⁴.

Si nous avons parlé d'un « méga-narrateur » (au lieu d'un narrateur délégué au sein de la diégèse), c'est que la répétition assortie de variations n'incombe pas au personnage (le plus souvent présent dans plusieurs pistes parallèles), mais à un *deus ex machina*, c'est-à-dire, dans la très grande majorité des cas, à la machine-cinéma elle-même (plutôt qu'à une machine à mondes diégétique)⁸⁵ : la répétition de boucles et le parallélisme continu entre deux ou plusieurs pistes demeurent inexpliqués au sein de la diégèse. Dans *Melinda Melinda* en revanche, le parallélisme entre les deux pistes attribuées à chacune des variantes du personnage éponyme est mené jusqu'au bout, Woody Allen assumant l'écart entre des mondes possibles non réconciliables, avec une radicalité qui s'exprime par ailleurs dans la fin particulièrement abrupte du film. Une clôture s'y opère toutefois à un autre niveau, puisque l'alternance y est double, à la fois horizontale entre deux destinées de Melinda (Rhada Mitchell), personnage fictif au sein même de la fiction, et verticale entre une situation-cadre et l'enchâssement composé de ces deux pistes. En effet, le monde alternatif est ici motivé : le film débute par une discussion entre deux auteurs de pièces de théâtre, l'un de comédies, l'autre de tragédies, qui, à partir d'une situation de départ identique, envisageront chacun tour à tour une histoire au ton différent (l'univers filmique qui les contient étant dès lors caractérisé par une mixité des genres qui est aussi

celle du cinéma de Woody Allen). Il n'y a donc pas un monde « premier » et un autre qui en est dérivé : ils sont tous les deux semblablement « actuels », et qui plus est virtuels, puisque issus de l'imagination de créateurs de mondes. La dimension mondaine y est soulignée dans la mesure où, alors que Melinda constitue le seul personnage commun aux deux pistes, différents éléments passent de l'une à l'autre, à l'instar d'une lampe d'Aladin, clin d'œil à la « magie du récit » qu'affectionne le cinéaste. Les changements de piste ne provoquent pas nécessairement l'insertion du monde habité par les narrateurs hétérodiégétiques, si bien que, par moments, l'alternance tend à être perçue sur le mode de *Notre univers impitoyable* ou de *Cours Lola, cours*. Le principe de l'enchâssement introduit cependant une différence de taille qui témoigne du rattachement de la pratique fictionnelle de Woody Allen à une tradition plus classique d'audiovisualisation de récits produits par des conteurs diégétiques dont la présence atténuée quelque peu l'exhibition de la « mécanique narrative » : les dramaturges de *Melinda et Melinda* sont dans une situation similaire à celle des deux scénaristes de *La Fête à Henriette* (1952), qui inventent « devant nous » plusieurs versions d'une histoire qu'ils doivent réécrire de concert, chacune d'elles succédant aux précédentes⁸⁶. Le monde de référence et celui de la fiction au second degré y sont hermétiques, tandis que le remake hollywoodien de ce film, *Deux têtes folles* (1964), soucieux de pimenter la situation-cadre (ainsi transformée en un récit) par une romance entre deux personnages interprétés par les stars William Holden et Audrey Hepburn, traite l'enchâssement comme un miroir fantasmatique de la relation qui s'installe entre le scénariste séducteur et sa dactylo, mêlant mondes alternatifs (caractérisés, dans une logique typique de l'industrie hollywoodienne, en fonction des genres cinématographiques dans lesquels ils s'inscrivent) et mondes mentaux, finalement rassemblés en une seule version qui, à l'instar de la convergence des pistes alternées dans de nombreuses comédies musicales, consacre la formation du couple.

On observe donc constamment, dans ce type de films, une tension entre un principe de dissémination à travers les mondes possibles et une nécessité de recentrement sur un univers unitaire propice au suivi plus traditionnel d'un récit. Les mondes alternatifs n'en sont pas pour autant a-narratifs : on peut dire au contraire qu'ils exacerbent les pouvoirs de la narration en en démultipliant les lieux d'exercice. C'est pourquoi de telles déclinaisons de mondes participent à notre sens foncièrement d'une conception plus narrative que mondaine : le système des bifurcations opérées n'est d'ailleurs pas sans parenté avec la formalisation proposée par le narratologue Claude Bremond dans les années 1970, qui, prolongeant l'approche élaborée par le folkloriste Vladimir Propp, entendait répondre à la question suivante,

formulée dans l'avant-propos de son opus *La Logique du récit* : « Est-il possible de décrire le réseau complet des options logiquement offertes à un narrateur, en un point quelconque de son récit, pour continuer l'histoire commencée⁸⁷ ? » Le désir d'exhaustivité du théoricien est voué, nous semble-t-il, à se heurter à l'impossibilité de rendre compte des configurations produites par les inépuisables matrices fictionnelles ; la logique du récit, à devoir composer avec la logique des mondes possibles.

Mondes virtuels

Ce type mondain s'inscrit dans un plan de réalité différent de celui du monde de référence représenté dans le film et partagé par le spectateur (à moins qu'il ne soit intégralement « immersif » au sens discuté ci-dessus, excluant la possibilité d'une comparaison avec ce qui est posé comme le « réel » dans la fiction). La distance n'y est pas (seulement) spatiale, mais procède d'une hétéromorphie fondamentale : le monde y est d'une autre étoffe. La différence matérielle fait souvent intervenir la question de la facture de la représentation, qui est thématifiée au niveau diégétique. Cette mise en abyme favorise le parallélisme entre la virtualisation des supports, des opérations de montage et de la fabrication des effets spéciaux avec les caractéristiques mêmes de ces univers telles qu'elles sont exposées dans la diégèse et/ou perçues par le spectateur. Contrairement au monde mental qui émane strictement d'un sujet pensant associé à une certaine attitude propositionnelle, le monde virtuel est généré de l'extérieur, en général par une machine de calcul, la fiction concrétisant dans la diégèse la modélisation mathématique qui sous-tend sa propre conception (comme cela est le cas en philosophie dans la théodicée leibnizienne ou, bien sûr, en physique quantique) ; lorsqu'il s'agit d'une configuration mixte entre ces deux types – si le héros de *Je t'aime je t'aime* (1968) se souvient de son passé ou si celui de *Vanilla Sky* (2001) fantasme une relation amoureuse, c'est parce que leur activité cérébrale est aiguisée par un dispositif de « projection » de leurs pensées (la *stimulation* y est située, au niveau diégétique, à la source de la *simulation*) –, nous classerons plutôt le cas observé dans la catégorie des mondes virtuels en raison de l'importance que nous accordons ici à la question des représentations de la technologie.

Certains cas ressortissant à cette catégorie ont fait l'objet de nombreux commentaires, notamment les films métacinématographiques dans lesquels un acteur sort de l'écran pour venir rejoindre le public – diégétique lui aussi, mais à un autre niveau – (*La Rose pourpre du Caire*, 1985) –, ou inversement lorsqu'un personnage du monde « premier » du film pénètre dans le monde d'un « film dans le film » (*Gertie le dinosaure*, 1914 ; *Sherlock Jr.*, 1924 ; *Shocker*, 1989, *Pleasantville*, 1998), ou encore lorsque la perméabilité permet

une circulation dans les deux sens, comme dans *Last Action Hero* (1993), film où les transgressions métaeptiques de la frontière de l'écran de cinéma sont de divers ordres (le finale voit même l'intervention d'un personnage symbolisant la mort issu d'une autre fiction, *Le Septième sceau*, 1957).

On pourrait dire que *Sherlock Jr.* propose plutôt un monde mental résultant de l'attitude propositionnelle « rêver », puisque le personnage du projectionniste joué par Buster Keaton s'endort. Cependant, son double doit également composer avec les caractéristiques du dispositif cinématographique, qui fonctionne ici comme second opérateur de virtualisation (après la silhouette en surimpression issue du rêve, elle-même résultant d'un truage); ainsi, une fois passé « dans l'écran », éprouve-t-il physiquement, en tant que personnage burlesque dont le corps est mis à mal, les effets de la discontinuité intrinsèque du signifiant cinématographique. Il en va de même, dans une certaine mesure, des héros contemporains projetés dans le monde informatique de l'univers bimondain de *Tron* (1982), du *Cobaye I et II* (1992/1996), du téléfilm *L'Expérience fatale* (1998), de *Matrix* (1999-2003), de *Gamer* (2001), de *Tron : L'Héritage* (2010) ou dans les mondes virtuels pluriels d'*eXistenZ* (1999), de *Passé virtuel* (1999) ou d'*Avalon* (2001)⁸⁸.

Pour que l'univers soit qualifié de bimondain et le monde second de « virtuel », il n'est nullement nécessaire d'avoir un argument de science-fiction ou un « film dans le film » : il suffit par exemple que l'environnement soit une représentation reconnue par les protagonistes du film comme appartenant à un autre ordre de réalité. Ainsi, par exemple, le jeune peintre de la section « Les Corbeaux » du film à sketches *Rêves* (1990), de toute évidence victime d'une variante euphorique du syndrome de Stendhal, endosse son chapeau pour se préparer au voyage puis pénètre dans la toile d'une exposition, traversant par la suite différents paysages de Van Gogh – figurés sous forme de « tableaux vivants » ou de surfaces peintes « dans » lesquelles le personnage est intégré (actualisant l'immersion que Resnais suggérait dans *Van Gogh*, 1948) (FIG. 9-11) – avant de rencontrer l'artiste en personne et d'écouter ses propos. Ses paroles sont révélatrices des modes de représentation choisis pour le film, du rapport qui y est établi entre sujet et monde : « Quand j'ai la beauté de la nature sous les yeux, je me perds en elle [...], je consomme ce décor naturel, je le dévore totalement », nous dit le Van Gogh de Kurosawa. La projection est donc également le résultat d'une interiorisation, de sorte que l'on pourrait tout autant opter pour une lecture en terme d'univers mental ; il semble bien pourtant qu'en dépit d'une attention portée à la matérialité même de la peinture – fait rare au cinéma, où les œuvres picturales insérées « relèvent souvent plus [...] d'une idée commune de l'art que de l'art lui-même⁸⁹ » –, à l'épaisseur même de la pâte dans des plans



FIG. 9



FIG. 10

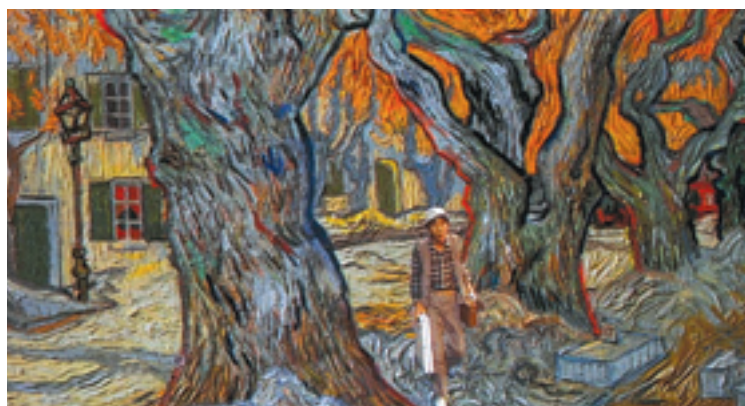


FIG. 11

rapprochés (dont l'échelle contraste fortement avec celle du personnage), ce qui prime dans ce film produit par Steven Spielberg réside avant tout dans l'utilisation du traitement numérique de l'image pour déplier l'œuvre picturale en un monde à habiter. Le déploiement « virtuel » du représenté de la toile dans la troisième dimension est souligné dans *Rêves* par les déplacements du personnage dans la profondeur du champ et par les zooms arrière qui réinscrivent le corps du voyageur dans le décor.

Nul besoin toutefois de disposer de technologies numériques pour produire ce type d'effet : dans son dernier long-métrage, *Dionysos* (1984), Jean Rouch met en scène une soutenance de thèse qui, au cours de l'allocution du doctorant, commence par accueillir des éléments issus du passé qui se manifestent d'abord au niveau sonore puis par l'apparition d'un personnage (le jeune Nietzsche), avant qu'un tableau de Giorgio de Chirico, d'abord « encadré » dans cet espace académique et par les bords d'une image projetée, ne se déploie dans la troisième dimension et ne se mue en un espace parcouru par les personnages. Le pendant « dystopique » de ce type d'immersion « merveilleuse » est le moment où le personnage interprété par Tom Cruise dans *Vanilla Sky* (2001) se rend compte que son univers n'est qu'un fantasme alimenté par une machine futuriste (qui demeure hors-champ pour le spectateur à l'exception d'un bref *flash-back* mémoriel montrant un caisson de cryogénéisation), et que tout ce qu'il croit avoir vécu se réduit à une extension de clichés, à une batterie d'images fixes (photographies de mode, couverture d'un album vinyle, plan figé de Jeanne Moreau dans *Jules et Jim* de Truffaut, soit dans un film qui recourt précisément dans le passage cité à une série d'arrêts sur image) et de chansons (dont le statut n'est donc plus tout à fait « extradiégétique » pour le spectateur du film) dans lesquelles puise son cerveau pour alimenter son monde illusoirement idyllique.

Notons que les œuvres de Kurosawa et de Rouch, exemples que nous avons voulu fort différents des films de notre corpus principal afin d'illustrer la richesse des formes que peuvent revêtir les mondes virtuels, affichent l'hybridité constitutive du support de la représentation. Si nous avons à ce point l'impression d'être en présence de deux mondes, c'est avant tout parce que l'image peinte se démarque de l'image cinéphotographique, creusant sur le plan visuel un écart qui sert la scission ontologique entre les deux mondes, en dépit de la greffe numérique de *Rêves* ou de la construction d'un décor chez Rouch, qui assurent la fusion des deux « plans » (plans de réalité répartis, au niveau écranique, entre l'avant-plan et l'arrière-plan, comme discuté au chapitre 1 à propos de *La Machine à explorer le temps*). Dans *L'Anglaise et le duc* (2001), les personnages, eux aussi, se déplacent « dans » des tableaux célèbres, mais, pourrait-on dire, ils l'ignorent : le choix

du mode de représentation n'affectant pas le référent tel qu'il existe pour les instances diégétiques, l'univers demeure monomondain. Pour qu'un monde soit « virtuel », il faut donc qu'il le soit pour un personnage diégétique ayant conscience d'avoir franchi un seuil, d'avoir établi une relation d'accessibilité à un espace d'une autre nature : les personnages de *L'Anglaise et le duc* entrent dans des lieux correspondant effectivement aux motifs représentés par les artistes, mais ils n'entrent pas à proprement parler, de leur point de vue, dans l'espace de la représentation picturale, tandis que les personnages de Kurosawa ou de Rouch expriment leur rapport à ce monde par le verbal ou leur attitude. Les contrastes résultant du caractère composite de l'image contribuent dès lors à renforcer l'hétérogénéité mondaine (nous reviendrons sur cette question au chapitre 3 en discutant certains usages sélectifs de la couleur).

Commentaires conclusifs

Les types proposés ici ne s'excluent pas mutuellement, mais souvent se combinent, que cela soit à un niveau macrostructurel (dans *Mulholland Drive*, le monde mental n'est pas annulé mais renforcé par le monde alternatif⁹⁰) ou plus ponctuel ; ainsi le monde virtuel de la séquence inaugurale de *Matrix Revolutions* (2003) est-il identifié de manière rétrograde comme un cauchemar de Neo, c'est-à-dire comme un monde mental mobilisant des éléments issus du monde virtuel produit par les machines. Ils sont à envisager dans une perspective pragmatique : c'est au spectateur qu'il incombe de statuer quant au type de monde sur la base des informants diégétiques (ou narratifs) transmis par le film. Souvent, un suspense est précisément créé en raison d'une concurrence entre deux types de compréhension du monde, le spectateur étant impatient d'apprendre quelle est la « bonne » interprétation à privilégier, à quelles lois obéit le monde autre. Dans de tels films où narration et diégèse sont intimement entrelacées, la révélation ou la confirmation du statut mondain constitue le point d'orgue du récit. En effet, l'ambiguïté est parfois inscrite dans l'histoire elle-même : dans *Apparences* (2000), le personnage focal se demande s'il perd la tête ou si un fantôme tente de le contacter ; dans *Les Autres* en revanche, le statut semble clairement identifié, mais c'est la découverte du sens de la subordination entre le monde de référence et le monde surnaturel qui provoque un renversement, le monde premier se révélant second. *Apparences*, *Les Autres*, *Mulholland Drive* et *Total Recall* exploitent le motif de l'amnésie, les protagonistes principaux étant en quelque sorte « nouveaux au monde ». Cet effacement du passé présente l'avantage, sur un plan pragmatique, d'interdire au spectateur de faire la différence entre ce qui n'a pas été explicité par convention (en fonction du

principe de l'écart minimal) et ce qui, en fait, n'a aucune existence dans le monde de référence, mais appartient à un monde second (on verra au chapitre 4 tout le parti que le film *Dark City* tire de cette ambiguïté). Pour que le monde mental puisse constituer une hypothèse concurrente à d'autres types mondains, il faut en effet que le personnage soit en quelque sorte étranger à lui-même : s'il trompe le spectateur, c'est avant tout parce qu'il *se trompe*.

Enfin, l'ordre dans lequel nous avons mentionné ces catégories ne doit pas être corrélé à un quelconque jugement de valeur : le caractère « mondain » n'est pas nécessairement plus appuyé dans les cas de figure que nous avons mentionnés en dernier, car il dépend de la manière dont les films exploitent cette composante, ce qui ne peut être établi qu'après observation de leur organisation sémantico-narrative. Aurélie Ledoux, qui privilégie le degré de radicalité du scepticisme manifesté par les films dans la mesure où elle s'intéresse spécifiquement à des productions qui leurrent le spectateur, place le régime de l'alternatif, en tant que lieu d'une véritable indistinction ontologique favorable au trompe-l'œil, au-dessus du « virtuel », qui demeure à ses yeux redevable d'une conception qu'elle juge captive d'une opposition avec la réalité et, partant, incapable de remettre en cause le statut même du « réel »⁹¹. Toutefois, étant donné les critères que nous avons définis tels que la mise en scène diégétique d'une technologie qui singe celle du cinéma contemporain en images de synthèse ou le genre de la science-fiction, nous investiguerons pour notre part en priorité, dans les chapitres suivants, des univers à mondes virtuels ou des univers présentant de fortes parentés avec ces derniers. Les approches d'Aurélie Ledoux et de James Walters s'inscrivent quant à elles dans une conception plus narratologique, alors que notre intérêt porte moins sur des récits à alternatives possibles que sur les possibilités (théoriques) d'une *alternative au récit*. Par ailleurs, plusieurs points discutés à propos des types mondains dépendent de la manière dont certains paramètres du langage cinématographique sont mobilisés afin de façonner la représentation qui est donnée d'un monde ; notre prochain chapitre nous permettra d'approfondir certains aspects de la question à travers la prise en compte de critères qui, quoique formels, ont une incidence décisive sur la détermination du statut ontologique d'un monde.

Notes du chapitre 2

- 1 Nous utiliserons ce syntagme non pas exactement dans le sens des filmologues dont les définitions sont exposées dans le présent chapitre, mais comme une catégorie englobant les mondes élaborés par la représentation filmique et actualisés par le spectateur. Le terme « diégèse » peut dès lors être utilisé au pluriel, et cela nous permet de faire l'économie de la notion de « mégadiégèse » proposée dans BOILLAT 2007. Une approche transfictionnelle devrait toutefois conduire à s'interroger sur ce qu'implique le deuxième terme de cette formule d'« univers filmique », non seulement parce qu'il peut déborder sur des représentations produites par d'autres moyens d'expression, mais aussi parce qu'il ne s'agit parfois pas seulement d'un seul film.
- 2 La présente section reprend partiellement une étude préalable (BOILLAT 2009b), augmentée au plan de la définition de la notion de « diégèse » qui a ici valeur instrumentale mais considérablement écourtée en ce qui concerne ses usages dans l'histoire des théories ; nous renvoyons donc à cet article pour plus de précisions quant aux divers auteurs qui ont utilisé cette notion.
- 3 À propos des systèmes associés au couple notionnel *mimesis/diegesis* dans la tradition classique (*La République* de Platon et *La Poétique* d'Aristote), voir GAUDREAUULT 1988 : 55-69. Précisons que l'héritage filmologique est plus difficile à examiner dans d'autres aires linguistiques, où, souvent, la confusion est accrue en raison d'une collusion entre la notion de « diégèse » et la *diegesis* aristotélicienne (comme en anglais, où le terme français est souvent traduit, lui aussi, par *diegesis*).
- 4 À propos de la filmologie, voir la somme d'études proposées dans un numéro de la revue québécoise *Cinémas* (ALBERA et LEFEBVRE 2009).
- 5 METZ 1980 : 157.
- 6 Souriau propose par exemple dans *Les Deux cent mille situations dramatiques* de concevoir l'unité qu'est pour lui la « situation » au sein d'un « dispositif stellaire, avec les forces qu'il organise, et qui doivent symboliser ou communiquer avec tout l'ensemble de l'univers posé » (SOURIAU 1950 : 29).
- 7 SOURIAU 1950 : 237.
- 8 SOURIAU 1953 : 7.
- 9 SOURIAU 1951 : 233.
- 10 GAUDREAUULT 1999 : 30, note 10. Gaudreault distingue au cinéma deux instances au niveau de la monstration : le monstreur profilmique et le monstreur filmographique (110-120).
- 11 Par exemple, si la musique *live* peut être catégorisée comme nous l'avons fait ici (elle relève du filmophonique), il est difficile de concevoir une musique autrement que sur le mode de l'opposition (on la dit « extradiégétique »), à moins de parler concrètement de la piste sons telle qu'elle est inscrite sur la pellicule (niveau profilmique strict), ou, chose rare, reproduite sur la partie de l'image et projetée (niveau écranique du générique de *La Nuit américaine*, 1973).
- 12 « Comme l'interprétation des signes conventionnels, celle des signes naturels n'est possible que dans le contexte d'un certain savoir. Outre d'un savoir du monde, il faut encore disposer du savoir de l'arché : une photographie fonctionne comme image indicielle à condition qu'on sache qu'il s'agit d'une photographie et ce que ce fait implique » (SCHAEFFER 1987 : 41).
- 13 BOILLAT 2001 : 121-124.
- 14 GENETTE 1972 : 91.
- 15 À propos de cette nouvelle intitulée en anglais « The Kugelmass Episode » qui se prête idéalement (peut-être même un peu trop) à une réflexion dans le champ des études littéraires sur les interactions entre les mondes fictionnels, voir SAINT-GELAIS 2010 : 105-106. Au cinéma également, Woody Allen use fréquemment de procédés métaleptiques sous la forme d'interférences entre différents niveaux : entre l'afilmique et la diégèse filmique dans *Zelig* (1983), entre le monde d'un film projeté et le monde de référence dans l'emblématique *La Rose pourpre du Caire* (1985), mais aussi dans les interactions entre le chœur et les personnages de *Maudite Aphrodite* (1995), entre les espaces diégétique et filmophonique de *Whatever Works* (2009) ou entre la réalité afilmique (les personnalités célèbres des années 1920) et le monde mental-surnaturel (il est souvent difficile de trancher entre ces deux catégories dans les films du cinéaste) de *Minuit à Paris* (2011).
- 16 GENETTE 1982 : 419.
- 17 *Ibid.* : 420.
- 18 CHATEAU 1983 : 128.
- 19 SOURIAU 1951 : 231-232.
- 20 SOURIAU 1953 : 13.
- 21 ECO 1992 : 212-213.
- 22 Pour une synthèse de ces débats, voir SCHAEFFER 1999 : 206-207.
- 23 Notons qu'inversement il arrive que des jeux vidéo imitent une « patine » cinématographique ; ainsi les deux premiers opus de la trilogie *Mass Effect*

- permettent-ils au *gamer* de choisir une option « grain de film », ce qui conduit à l'application d'un « filtre » imitant la pellicule (précisément à une époque où, au cinéma, elle tend à disparaître!).
- 24 RYAN 2010 : 54-55. L'autrice revient ici sur le « principe de l'écart minimal » qui constitue l'une des pierres de touche de la théorisation des mondes possibles qu'elle a proposée dans le cadre de l'étude de la littérature.
- 25 ECO 1985 : 169.
- 26 *Ibid.* : 55.
- 27 SAINT-GELAIS 2011 : 7.
- 28 À propos de cette logique économique et de ses implications narratives, voir SCHATZ 2009. Dans une perspective de philosophie politique, Jean-Clet Martin évoque la seconde trilogie *Star Wars*, en écho au « monde contemporain qui résulte [d'une] fragmentation intotalisable dont le cinéma cherche à retrouver les vertus » (MARTIN 2010 : 33).
- 29 SAINT-GELAIS 1999 : 351.
- 30 JENKINS 2013 : 134.
- 31 RYAN 1991 : 54.
- 32 « Il n'en va pas autrement des frontières entre les territoires fictionnels et non fictionnels, qui, loin d'être un phénomène universel, ont subi un long processus de structuration, et d'ossification » (PAVEL 1988 : 99).
- 33 RYAN 1980 : 406, citée dans la traduction PAVEL 1988 : 112.
- 34 SAINT-GELAIS 1999 : 61.
- 35 Comme Françoise Lavocat l'a fait remarquer à propos des théories littéraires, « l'idée d'élaborer une typologie des mondes fictionnels a traversé la plupart des théoriciens qui se sont intéressés [...] à la théorie des mondes possibles. Le terme de "monde" y invite, comme s'il s'agissait d'établir la cartographie d'un univers inconnu. Cette théorie, qui convient si bien à la science-fiction, donne l'impression d'apercevoir d'étranges constellations à travers un tout nouveau télescope [...] » (LAVOCAT 2010 : 18).
- 36 Notons qu'une autre typologie portant sur un même type de films est proposée par James Walters dans l'ouvrage *Alternative Worlds in Hollywood Cinema*. L'auteur distingue trois types qu'il illustre en prenant pour chacun d'eux deux exemples, l'un issu de la période classique d'Hollywood, l'autre se rapportant à une pratique récente (c'est-à-dire à des films réalisés jusqu'à 2004) : les mondes « imaginés » (*Le Magicien d'Oz, 1939 / La Femme au portrait, 1944 / Eternal Sunshine of a Spotless Mind, 2004*,
- « potentiels » (*La Vie est belle, 1946 / Un jour sans fin, 1993*) et les « autres mondes » (*Brigadoon, 1954 / Pleasantville, 1998*). La prise en compte de différents sens du terme « monde » et de diverses traditions associées au genre de la science-fiction au sens large (voire aux productions dites « de genre ») proposée dans notre chapitre introductif nous a conduit à élargir le spectre envisagé par Walters, et à mettre l'accent sur la problématique contemporaine des usages des images de synthèse dans la culture de masse, tandis que Walters opte pour des critères de sélection plus auteurs et n'envisage qu'incidemment la question de l'histoire des technologies et des discours sur les « réalités virtuelles ». Ses analyses précises permettent toutefois de nuancer, comme nous l'avons fait dans l'introduction, la supposée nouveauté des pratiques : si les procédures et les références changent (notamment, comme nous essayons de le montrer ici, sous l'impulsion du contexte intermédial contemporain), le travail sur la fiction mené par les scénaristes contemporains dans une perspective mondaine n'était pas étranger au cinéma dit « classique ».
- 37 RYAN 2010 : 67.
- 38 Nous reprenons ici la typologie proposée par François Jost (JOST 1987) pour le cinéma à partir des catégories de Gérard Genette (GENETTE 1972).
- 39 Danielle Chaperon, lorsqu'elle compare le scénario des frères Wachowski à celui du *graphic novel* de Moore duquel le film est adapté, décrit ainsi cette séquence qui, dans le film, perd sa valeur d'émancipation politique de l'héroïne au profit de la romance : « Evey devra en effet revivre les épisodes traumatiques vécus par V lors de son internement à Larkhill et trouver, comme il le fit, le chemin de la liberté (grâce à la reconstitution d'une situation-limite digne de la dramaturgie sartrienne) » (CHAPERON 2010 : 309).
- 40 Metz reprend dans *Le Signifiant imaginaire* (METZ 1977 : 104) la formule « Je sais bien, mais quand même... » proposée par Octave Mannoni pour qualifier le paradoxe de la réception du régime fictionnel (MANNONI 1964).
- 41 Aurélie Ledoux évoque (sans faire mention de *The Game*) des « [...] organisations ou compagnies toutes-puissantes qui régissent les représentations des personnages et qui apparaissent comme de véritables personnifications de dieux trompeurs dès lors qu'elles portent un nom (« Rekal », « la Matrice » ou « Ellie » aka « L.E. », la société Life Extension dans *Vanilla Sky*). » (LEDOUX 2012 : 136). David Cronenberg use depuis ses débuts de tels référents verbaux qui renvoient obscurément à des *corporations* évanescentes (mondes en soi situés hors monde) dont les activités clandestines oppriment le corps du héros.

- 42 Dans un chapitre où il s'intéresse à la contamination du monde historique factuel par un monde fictionnel, Jean-Marie Schaeffer prend soin de distinguer de façon fort pertinente le leurre, l'imitation, la feintise et la fiction (SCHAEFFER 1999 : 133-157). Cette dernière est alors qualifiée de « feintise ludique partagée », qu'il s'agit de distinguer, dans la fiction de *The Game*, de la feintise à fonction de leurre qui est mise en scène au niveau diégétique.
- 43 Les implications sont par contre d'ordre mondain dans *Vanilla Sky* (2001) lorsque David Aames (Tom Cruise), après avoir rabattu derrière la tête son masque de chair artificielle qui désormais lui donne l'apparence d'un Janus, rejoue devant Sofia (Penelop Cruz) leur première rencontre en reproduisant exactement les répliques des deux rôles. En effet, si cette conversation prend l'allure d'un monologue, c'est parce que la coprésence de David et de Sofia est rêvée par celui-là (en fait, il ne l'a plus jamais revue depuis son accident) : cette tentative de réappropriation égocentrique des événements exprime au niveau de la mise en scène (et donc de l'individu) l'objectif d'une machine à mondes à laquelle l'esprit de David est asservi.
- 44 GENETTE 1972 : 93. À propos de l'usage généralisé et systématique de la paralipse dans *In the Mood for Love*, voir BOILLAT 2003.
- 45 Sans doute un certain cinéma du corps (par exemple les films du cinéaste Steve McQueen) s'opposent-il sciemment, à l'ère des images de synthèse, à la « virtualisation » du référent de la représentation cinématographique. La filmographie de Darren Aronofsky est intéressante à cet égard dans la mesure où le cinéaste réalise *The Wrestler* (2008) – dans lequel le corps masculin, ses « stigmates » et sa décrépitude façonnent le discours qui y est construit – après deux réalisations impliquant un niveau second de réalité et une forme d'irréalisation aliénante du corps (*Requiem for a Dream*, 2000 ; *The Fountain*, 2006), avant de concilier ces deux perspectives *a priori* antithétiques en une alliance cronenbergienne dans *Black Swan* (2010).
- 46 Le mensonge au sein de la fiction devient d'autant plus aigu dans le cas d'une image de synthèse, puisque l'on ne sait dès lors plus à quelle instance attribuer les éléments du « jeu » (à l'acteur lors de la *performance capture* ou aux techniciens qui se sont chargés du traitement infographique de l'image ?). C'est d'ailleurs l'une des limites du *gameplay* du jeu vidéo *L.A. noire* (2011) que de demander au joueur qui manipule un avatar de détective de police dans un monde-genre (celui du film noir) de statuer sur la sincérité de témoins interrogés, artefacts numériques déshumanisés par le mode de représentation.
- 47 Voir à ce propos l'article de Sylvestre Meininger, qui développe notamment l'idée selon laquelle le film de Verhoeven serait un « labyrinthe dans lequel on ne peut suivre aucun fil » (MEININGER 2006 : 205).
- Le multiple ne se situe pas ici au niveau des univers diégétiques, mais des types d'inférences que différentes catégories de publics peuvent, chacune, être invitées à mettre en œuvre dans la compréhension du film. La non-clôture herméneutique qui en résulte est dans ce sens proche de cet autre labyrinthe dans lequel se déroulent les aventures virtuelles du (faux) héros de *Total Recall* (1990). D'ailleurs, Meininger rapproche le « vain » fonctionnement sémiotique de *Starship Troopers* de la notion de simulacre selon Baudrillard, dont on sait combien elle a marqué les représentations de la cyberculture (dont *Matrix* est un rejeton tardif).
- 48 Voir SCONCE 2000 : 21-28 ; BOILLAT 2011 : 239-241.
- 49 Nous avons montré ailleurs comment *Sixième sens* suscite des inférences erronées chez son spectateur (BOILLAT 2001 : 207-214). Nous rattachions l'efficacité d'une telle stratégie illusionniste à deux facteurs : « d'une part, le savoir du personnage principal n'est pas seulement limité en ce qui concerne son environnement, mais également lui-même (dans son état actuel, et non par rapport à un passé oublié), alors que le spectateur est certain de trouver là des informants fiables ; d'autre part, le spectateur tient pour des images non focalisées ce qui est en fait produit, de manière non marquée, par un monstre diégétisé » (213).
- 50 Rappelons que, pour Todorov, le fantastique est une catégorie intermédiaire et évanescence entre l'étrange (l'hypothèse rationnelle) et le merveilleux (l'hypothèse surnaturelle) : « Le fantastique [...] ne dure que le temps d'une hésitation : *hésitation commune au lecteur et au personnage*, qui doivent décider si ce qu'ils perçoivent relève ou non de la réalité, telle qu'elle existe pour l'opinion commune » (TODOROV 1970 : 46 ; nous soulignons). C'est précisément cette même solidarité entre spectateur et personnage qui entre en jeu lorsque le protagoniste principal du film ne suspecte « pas le moins du monde » que ce qu'il perçoit n'est pas réel. Cette conception met en évidence le caractère dynamique, inférentiel, de la réception d'un monde par le lecteur ou le spectateur.
- 51 BAUM 2003 : 7.
- 52 On peut rapprocher cette remarque de la définition suivante de la notion de « monde textuel » proposée par Marie-Laure Ryan : « Je définis un monde comme espace situé dans le temps et servant d'habitat pour des objets et des individus concrets. Ces habitants évoluent, mais leur évolution présente une certaine cohérence et une certaine continuité qui peuvent être expliquées par le principe de causalité. Un monde doit être une totalité relativement solide et stable, et non pas une collection d'images fluides comme celles du rêve qui se transforment continuellement en des images entièrement différentes » (RYAN 2010 : 55). On verra qu'un film comme *Je*

- t'aime je t'aime tend à contrevenir à ces exigences de définition d'un monde.
- 53 GENETTE 1972 : 243-245.
- 54 GENETTE 2004 : 14.
- 55 BOILLAT 2012b. Il s'est agi pour nous dans cette étude de commenter certaines limites de l'analyse de films proposée par Genette dans son ouvrage *Métalepse*, mais aussi de discuter la productivité de sa notion pour aborder un corpus cinématographique contemporain, notamment le film *L'Incroyable destin d'Harold Crick* (2006), qui emprunte la rhétorique des univers bimondiaux à enchâssement (montage parallèle, métalepse par destitution du statut énonciatif du narrateur *over*, mise en scène d'un personnage défini par une attitude propositionnelle – « créer » – envers un monde second, etc.) tout en restant monomondain.
- 56 GENETTE 1972 : 245.
- 57 LAVOCAT 2010 : 37-38. Lorsqu'on aborde une œuvre fictionnelle unique dans une perspective relevant de la transfictionnalité, celle-ci engage nécessairement, d'une manière ou d'une autre, un processus métaleptique.
- 58 CHÂTEAUVERT 1996 : 68.
- 59 *Idem*.
- 60 CHÂTEAUVERT 1996 : 73. Sur la modalité particulière d'embrayage de cet enchâssement dans *La Dernière tentation du Christ* et sur le fonctionnement général du point de vue dans ce film comparativement au roman de Kazantzaki, voir BOILLAT 2008 : 62-71.
- 61 Voir les références discutées dans ROBERT 2010 : 110-112.
- 62 MOURLET 1959 : 26.
- 63 LAFFAY 1948 : 156 et 160-161 (*nous soulignons*).
- 64 Voir SIMON 1983.
- 65 On rétorquera que les films dans lesquels la place d'un personnage est signifiée de manière récurrente par l'usage d'une caméra subjective sont nombreux et efficaces, de *Peeping Tom* (1960) à *Halloween* (1978), *Terminator* (1984) et ses suites, *Predator* (1987), *Ghosts of Mars* (2001) et *Maniac* (2012), en passant par les plans des dernières séquences de *Westworld* (1973) dans lesquels nous partageons momentanément la vision de l'androïde interprété par Yul Brynner. Il faut noter toutefois que, précisément dans ces cas, l'individu dont nous épousons le regard est assimilé à une bête sanguinaire ou à une machine de destruction, donc à un être totalement dépsychologisé. Par conséquent, il ne s'agit pas pour le spectateur d'épouser ses sentiments : c'est avec les victimes de ce « je » sur le visage desquelles se peint l'effroi qu'il est censé vibrer, la connotation déshumanisante de la caméra subjective renforçant cette menace. Il en va de même dans les jeux vidéo en FPS (« *First Person Shooter* »), où aucun lien affectif ne s'instaure entre le joueur et l'avatar : ce dernier n'est qu'une prothèse physique permettant l'action dans le monde vidéoludique (si ce n'est dans des phases non interactives comme les cinématiques, précisément montées comme le cinéma classique, sans caméra subjective). Mathieu Triclot explique à ce propos en quoi la caméra subjective ne provoque pas, dans le dispositif des jeux vidéo, un effet similaire à celui induit par un médium non interactif comme le cinéma (comme Gilles Delavaud l'avait montré pour la télévision, DELAVAUD 2009) : « Ce qui est, au cinéma, une limitation subie du champ de vision pour le spectateur, devient pour le joueur de jeu vidéo une incitation à l'action et à la prise de responsabilité » (TRICLOT 2011 : 86). Significativement, lorsqu'un jeu comme *Doom* est adapté au cinéma en 2005, l'unique moment en « FPS » correspond à une séquence où le héros, s'étant volontairement injecté un virus pour augmenter ses forces, devient en quelque sorte étranger à lui-même. L'actuelle familiarisation des spectateurs de cinéma avec le régime vidéoludique de la « première personne » est toutefois sur le point, sans doute, de modifier la perception que le jeune public a aujourd'hui d'un film comme *La Dame du lac*. Notons enfin qu'un cas particulier d'usage de la caméra subjective est celui où les victimes elles-mêmes, dans des films d'horreur contemporains, s'emparent d'une caméra pour filmer de façon amateur les drames qu'elles vivent ; nous nous permettons de renvoyer sur ce point à l'étude que nous avons récemment consacrée à ce corpus (*Le Projet Blair Witch, Paranormal Activity, REC...*) (BOILLAT 2012a).
- 66 Certains films d'Ingmar Bergman comme *Persona* (1966) inscrivent au cœur de leur structure narrative des troubles identitaires qui préfigurent à certains égards, tout en restant ancrés dans le réalisme, la problématique des univers subjectifs abordés ici. Il en va d'ailleurs également de même des séquences de rêve du cinéma classique hollywoodien, fortement marqué dès l'après-guerre par la vulgate du freudisme qui se popularise (*La Maison du docteur Edwardes*, 1945 ; *Le Secret derrière la porte*, 1947 ; *Soudain l'été dernier*, 1959 ; *Pas de printemps pour Marnie*, 1964...).
- 67 « Sans la voix off, il fallait que je trouve un moyen d'exprimer les sentiments de Spider, mais un moyen cinématographique. Ça m'a conduit à faire un film expressionniste, tant par son aspect visuel que par sa lumière, ses mouvements de caméra... Tous ces aspects-là concourraient à exprimer la vie intérieure de Spider, sans l'aide de mots » (entretien de Cronenberg par Serge Kaganski, *Les Inrockuptibles*, 13 novembre 2002, disponible en ligne [http://www.lesinrocks.com/2002/11/13/cinema/

actualite-cinema/entretien-david-cronenberg-spider-1102-11107146/ – consulté le 24 août 2013).

68 LEDOUX 2012 : 50-51.

69 Voir BOILLAT 2004b.

70 KRACAUER 1973 : 75.

71 RYAN 1991; DANNENBERG 2004. Mes remerciements à Raphaël Baroni pour m'avoir transmis le texte de la conférence «The Garden of Forking Paths: Virtualities and Challenges for Contemporary Narratology» qu'il a tenue le 30 mars 2013 dans le cadre du troisième colloque international du Réseau européen de narratologie (ENN) intitulé «Emerging Vectors of Narratology: Toward Consolidation or Diversification»; il y procède à un bilan éclairant des reconfigurations induites dans le champ de la narratologie par les théories contemporaines relatives aux «mondes possibles alternatifs».

72 Le genre n'est bien sûr pas homogène à cet égard. Envisageant la science-fiction dans ses rapports à notre monde de référence, Simon Bréan définit trois régimes distincts : «Le régime rationnel laisse entrer le monde réel dans la fiction, le régime extraordinaire lui tourne le dos et le régime spéculatif produit un monde en quelque sorte orthogonal au monde réel» (BRÉAN 2012 : 28). Il paraît en effet adéquat de penser l'écart entre le monde (science-) fictionnel et notre monde de référence de façon graduelle. Dans le régime spéculatif, l'alternative ne donne en général pas lieu à une plurimondanité, car le monde premier constitue déjà, en lui-même, une alternative.

73 Dans cette série dessinée par Jean-Claude Mézières, le dédoublement de la trame temporelle autour d'un «noyau» que constitue une catastrophe nucléaire dont l'impact varie en fonction des relations entretenues par les terriens avec la planète d'Hypsis – dans la première trame historique, toute civilisation est détruite sur notre planète; dans la seconde, le drame est réduit à un événement issu du monde actuel, l'explosion de Tchernobyl – permet de démultiplier les épisodes, chacun d'eux correspondant à un voyage des deux agents du «Service Spatio-Temporel». Les possibles mondains, on le voit, nourrissent les pratiques sérielles et transactionnelles (nous reviendrons sur ce point au chapitre 3 à propos des séries TV *Lost* et *Fringe*). Significativement, lorsque Manu Larcenet reprend Valerian pour un *one shot* (*L'Armure de Jakolass*, Dargaud, 2011), l'univers alternatif bimonddain (dans le cadre d'un univers exotique multimondain) souvent présenté en «montage parallèle» est réduit à un enchâssement qui enclot la science-fiction dans un cadre réaliste, ce qui permet la clôture de cette aventure.

74 On retrouve ici l'idée d'une projection de l'axe paradigmatique sur l'axe syntagmatique (voir chapitre 1,

note 14). Comme Christian Metz utilise cette notion pour bâtir un modèle théorique (la «grande syntagmatique de la bande images»), la présentation arborescente de ce dernier ressemble justement, dans sa forme même, à la manière dont on pourrait figurer la structure narrative d'un film comme *Smoking/No Smoking*.

75 BORGES 2010 : 506.

76 Nous ne discutons pas ici le mode, théoriquement possible mais pratiquement difficilement envisageable à l'échelle d'un long-métrage, de la simultanéité, par exemple à l'aide du procédé du *split screen*, dont l'utilisation suggérerait une scission diégétique tout en proposant une coprésence écranique; lorsque son référent porte sur deux mondes et non seulement sur deux lignes temporelles, on a plutôt affaire à des moments ponctuels (voir nos remarques sur le film *Déjà vu* au chapitre 5, p. 332-333).

77 La structure arborescente du double film d'Alain Resnais *Smoking/No Smoking* présente toutefois une complexité supplémentaire en ce qu'elle présume une logique de retours en arrière dont l'amplitude varie en fonction d'une systématisme (de un à trois nœuds du récit, dans un ordre récurrent mais avec certaines éliminations ponctuelles de l'un des niveaux), ce qui démultiplie considérablement le nombre des possibles.

78 En raison de l'alternance, l'ordre n'implique que peu de hiérarchisation, même s'il n'est pas anodin que le film commence par la réussite de l'homme, norme sociale qui est ensuite tour à tour déconstruite et reconstruite.

79 LAVOCAT 2010 : 37.

80 En raison de cette annulation rétroactive, les films s'inscrivent alors dans la catégorie du «*disnarrated*» au sens de Gerald Prince, qui recouvre tous les événements qui n'ont pas eu lieu mais auxquels le texte narratif se réfère néanmoins sur un mode hypothétique (PRINCE 1988). Dans une perspective mondaine, nous verrions toutefois les choses différemment : certains événements ont bien lieu dans l'une des diégèses de la fiction, mais non dans d'autres.

81 Terme proposé par GAUDREAU 1988 dont les connotations «démirgiques» conviennent au phénomène décrit ici.

82 En cela, l'approche lynchienne de ce type de récit dans *Mulholland Drive* ne présente avec les exemples abordés ici que de rares points communs (par exemple la variation capillaire, basée chez Lynch, comme chez De Palma, dans *Ouvre les yeux* d'Amenábar ou dans son remake hollywoodien *Vanilla Sky*, sur la reprise de l'opposition blonde/brune de *Sueurs froides* d'Hitchcock).

- 83 Voir notre commentaire à propos de l'ouvrage *Story* de Robert McKee dans BOILLAT 2011b : 34-36.
- 84 Ce plan dans lequel la porte à fermeture mécanique trace une ligne ensuite infranchissable entre les deux mondes possibles doit être rapporté au titre original du film, « *Sliding Doors* », dont les deux « o » successifs sont représentés, dans le matériel promotionnel du film, comme deux cercles se croisant en délimitant une zone d'intersection (qui se matérialise en ce plan).
- 85 On verra toutefois, au chapitre 5, que le film *Source Code* (2011) conjugue la multiplication des alternatives et un univers virtuel produit par une machine informatique dont se servent les personnages.
- 86 À propos de ce film, voir CORNETTE 2006.
- 87 BREMOND 1973 : 8.
- 88 Pour une analyse de l'organisation mondaine d'eXistenZ, voir BOILLAT 2001 : 160-171 ; en ce qui concerne l'enchâssement des mondes dans *Avalon*, voir BOILLAT 2007 : 360-362.
- 89 VERNET 1992 : 45.
- 90 Aurélie Ledoux rapproche à cet égard le fonctionnement du film de Lynch de celui du rêve en ce qu'il se caractériserait, selon Freud, par une incapacité à exprimer l'alternative, de sorte qu'il réunirait « successivement les éléments équivalents et présentera[it] toutes les possibilités, bien qu'elles s'excluent mutuellement » (LEDOUX : 100).
- 91 *Ibid.* : 138-151.

3

**Les mondes en film(s) :
image et montage**

« Poole découpa une bande horizontale très étroite, puis, après un temps d'intense concentration, trancha le ruban en ménageant environ quatre heures de déroulement avant qu'il ne passe sous la tête de lecture. Il disposa alors le tronçon sectionné à angle droit par rapport à cette dernière, le souda dans cette position avec un micro-outil thermique, puis recolla la bande de part et d'autre. Il venait d'insérer un temps mort de vingt minutes dans le courant continu de sa réalité. L'effet s'en ferait ressentir, selon ses calculs, quelques minutes après minuit. »

Philip K. Dick, « La fourmi électrique » (1969)¹.

Les spécificités sémantiques des films à mondes multiples empreignent-elles d'une manière ou d'une autre la forme du film, qu'il s'agisse de la facture de l'image ou des pratiques de montage? Alors que les procédés d'agencement des univers tels que l'alternance ou l'enchâssement valent pour d'autres supports de représentation, ils s'appuient au cinéma sur des ressources propres au médium – certes également utilisées à d'autres fins – qui ont été théorisées dans des contextes fort différents de la perspective mondaine élaborée dans ces pages. Nous proposons par conséquent de revenir sur quelques paramètres clés du « langage cinématographique » en les envisageant à travers leurs incidences mondaines, de manière à interroger les liens existant entre le style (dimension discursive) et le monde (dimension référentielle) dans quelques films de notre corpus où ces liens sont problématisés. La machine-cinéma et d'autres dispositifs audiovisuels parents (existants ou extrapolés) ont souvent été utilisés, dans divers types de discours, pour décrire métaphoriquement des « mondes », qu'ils soient intérieurs (le fonctionnement du psychisme humain²) ou virtuels (le mythe platonicien de la caverne³). Dans les fictions – et pas seulement filmiques, ce qui témoigne de l'importance et de la popularité de la modélisation offerte par le cinéma –, cette métaphore se voit parfois matérialisée, comme cela est le cas dans la nouvelle « La fourmi électrique » de Philip K. Dick dont nous citons un extrait dans l'épigraphe du présent chapitre (et sur laquelle nous reviendrons) : le protagoniste, Poole, se rend compte que la réalité telle qu'il la perçoit peut être modifiée grâce à une opération technique qui s'apparente fortement au *montage cinématographique* ; il s'y applique avec une méticulosité de fourmi, tel l'ingénieur du son Jack Terry (John Travolta) dans le studio de montage-son de *Blow out* (1981), un film qui repose tout entier sur la trace (tandis que la nouvelle de Dick subordonne au contraire la valeur indiciaire de la représentation à la virtualisation des objets du monde).

Monter et démonter le monde à sa guise : tel est le pouvoir du cinématographe, de la bande des frères Lumière *La Démolition d'un mur* (1895) aux films catastrophe contemporains⁴. Poole altère son rapport phénoménologique au monde en bidouillant les circuits de la machinerie d'un dispositif dont il est partie intégrante en tant que destinataire de la « représentation » ainsi fabriquée. Dans le cas d'un médium lui-même mécanique comme le cinéma, de telles entreprises ne laissent pas intact le signifiant même du moyen d'expression. François Albera a proposé de convoquer, pour rendre compte d'un paradigme majeur au sein duquel le médium a été pensé depuis les années 1890, la formule utilisée par Guillaume Apollinaire lorsque le poète en appelait, dans « L'Esprit nouveau et les poètes » (1918), à « machiner la poésie comme on a machiné le monde⁵ », juxtaposant deux sens du verbe « machiner » (l'un rhétorique, l'autre industriel) indissociablement mêlés dans les productions audiovisuelles. Albera précise notamment à propos des bandes comiques des débuts du cinéma que ces films étendent « le principe de la machine de prise de vue qui décompose le mouvement et le reconstruit, photogramme par photogramme, en segmentant celui-ci – saccade, accélération, réversion, vitesses différentielles, augmentation ou diminution de tailles, aplatissement et gonflement – à l'ensemble du monde filmé⁶ ». Ce constat vaut à notre sens aussi pour certains films plurimondains contemporains – les plus intéressants d'entre eux sur le plan de la forme – dans lesquels la présence d'une « machine à mondes » exerce son emprise sur le personnage : même si elle n'agit que sur l'esprit de ce dernier, cet effet est généralement manifesté visuellement sur le corps de l'acteur (voir ce que nous dirons du rôle des cicatrices dans *Total Recall, mémoires programmées*, 2012, en fin de chapitre), ou déplacé sur le monde qui, grâce à la machine prothétique, devient l'extension du sujet. À ce titre, les films de notre corpus renouent fréquemment avec les procédés mentionnés par Albera qui, en deçà du trucage (ce dernier s'effaçant souvent au profit du seul référent), contribuent à exhiber l'origine « mécanicienne » du médium. La diégétisation de la machine permet de motiver, dans le cadre du cinéma dominant, un travail sur l'image que les avant-gardes prenaient pour objet premier, l'élaboration d'un régime de perception primant chez eux (sinon dans leurs films, du moins dans leurs discours sur le cinéma) sur la construction d'une narration. Si, en 1968, un film comme *Je t'aime je t'aime* fait de la « saccade » le principe structurant de la genèse balbutiante d'un monde, la généralisation du tournage et des effets spéciaux numériques n'a pas fondamentalement modifié ce paradigme d'appréhension du cinéma, ainsi qu'en témoignent plusieurs analyses que nous proposerons (notamment celle de *Source Code*, 2011, au chapitre 5). Nous verrons par ailleurs que la discontinuité ne

s'insinue parfois pas seulement entre les plans, mais dans l'image même. Aujourd'hui, cinéma et jeux vidéo *machinent des mondes* (de machines) de sorte que le spectateur s'y projette, l'appartenance d'une machine à l'une des diégèses (ou à plusieurs lorsqu'elle permet de faire le trait d'union entre elles) abolissant la dichotomie entre distanciation et immersion, au profit d'une identification avec un personnage *en transit* d'un monde à l'autre, et souvent *transi* dans la posture du spectateur immobile : le monde vient à lui, le convie à s'absorber en lui.

Dans *Cinéma total* (1944), l'écrivain René Barjavel s'enthousiasmait devant la capacité du cinéma à déployer un monde qui, comme le littéralise *Last Action Hero* (1993), semble se prolonger hors de l'écran. Dans un passage qui flirte avec l'hypotypose (figure de style seule à même de rendre compte de l'effet d'une représentation qui en appelle à tous les sens) tel que l'imaginait Barjavel, l'écrivain dépeignait dans la vision d'avenir suivante les « gonflements » (pour reprendre l'expression de François Albera) d'un cinéma ici destiné à un public de masse :

Les personnages du drame, immenses, jailliront dans la salle, ou sur la pelouse du stade, devant cent mille spectateurs ouverts jusqu'au cœur. Les perspectives colorées s'enfonceront à l'infini, les architectures crèveront le ciel. Voici défiler l'armée des Croisades, dans un fracas de fer, de jurons, de hennissements. Les chevaux sont hauts comme Notre-Dame. Les gonfanons de cent couleurs claquent au vent des nuées. L'odeur éternelle des armées en marche, crottin, sueur, cuir, nous frappe au visage. On embarque. Voguent les galères, voguent sur nos têtes. Les rangs de rames nous brassent, la mer nous roule, la tempête du désert nous suffoque, les épées tranchent, nous éblouissent. Le sang nous tache⁷.

La richesse perceptive du médium cinématographique constitue l'une des principales caractéristiques à l'aune desquelles le « 7^e art » a été envisagé par ceux qui en ont commenté l'émergence et les développements. Il n'est dès lors pas surprenant que cette spécificité – du moins comparativement aux œuvres littéraires examinées en tant que mondes possibles – conduisent (au niveau diégétique) à une thématisation du pouvoir immersif de la représentation produite par une « machine à mondes ». *Avatar*, on l'a vu, nie la médiation technologique pour mieux asseoir la 3D qu'il contribue à (re)mettre au goût du jour ; nous aborderons à nouveau cette question en fin de chapitre dans une analyse consacrée au film *Total Recall* (1990) et à son récent remake qui, eux, problématisent au contraire les conséquences néfastes de l'effacement même de cette médiation.

Matière de l'image

Nous avons noté que certains indices du statut mondain d'un film à mondes multiples résident parfois dans des traits stylistiques utilisés différemment en fonction du monde dans lequel nous nous trouvons (à l'instar de la dissociation, supposée par certains, entre la situation-cadre et le récit enchâssé du *Cabinet du Dr Caligari*). Bien que strictement destinées au spectateur du film et donc disjointes de la diégèse filmique, les caractéristiques formelles du son ou de l'image sont rapportées dans de tels cas à l'ontologie mondaine. Nous pourrions rapprocher ce type de paramètres de ce que Marie-Laure Ryan qualifie, dans un ouvrage consacré à l'apport de la logique des mondes possibles aux théories de la fiction littéraire, de « filtrage stylistique » (« *stylistic filtering* ») : selon Ryan, il s'agit là de l'un des principaux facteurs de définition de la relation d'accessibilité d'un monde à l'autre, dans la mesure où ce filtrage conférerait un certain ton, une « couleur » particulière à chaque monde (le terme est compris chez elle dans un sens métaphorique, mais nous verrons qu'à propos de l'image il est permis de le prendre à la lettre⁸). Tandis que l'on qualifie de « diégétique » ce qui est accessible aux personnages, ce type de propriétés concerne la représentation elle-même, non son référent : elles nous disent quelque chose de la diégèse qui n'est pas perçu en son sein par les êtres fictifs qui la peuplent, comme la voix *over* n'est pas entendue par eux⁹.

Lorsque, par exemple, la représentation écranique emprunte l'apparence d'un jeu vidéo de course de voitures dans *Gamer* (2001) ou *Speed Racer* (2008) sans que cette modification de la facture de l'image ne soit motivée par un opérateur de modalisation – de sorte que l'hypothèse de l'univers mental, valable par exemple dans *Mala Noche* (1986) lors d'insert d'un jeu vidéo d'arcade, ne tient pas –, cette altération ne signifie pas pour autant que les pilotes ont changé de monde comme les protagonistes de *Tron* (1982) (ou ceux de *Gamer* dans d'autres passages du film, par exemple dans le finale). En fait, la représentation s'affiche dans sa facticité et prend comme référent le mode de représentation vidéoludique même. Dans de tels cas, l'altérité mondaine est signifiée non sur le plan de la dénotation de l'image (dont le référent demeure identique, et, par conséquent, le plan mondain également) mais au niveau de la connotation (il s'agit d'un niveau ajouté, second, en l'occurrence relatif au style adopté) ; pour qu'il y ait création effective d'un univers autre, il faut que, sous une forme ou une autre, l'une des diégèses de l'univers filmique en fournissent l'attestation « de l'intérieur », c'est-à-dire que les personnages eux-mêmes, comme le spectateur, aient conscience des caractéristiques formelles de l'image.

Cette explicitation par les protagonistes est possible dans la mesure où, comme on l'a vu, les films qui exacerbent la dimension mondaine ont tendance à reverser sur le niveau diégétique des phénomènes qui lui sont « logiquement » extérieurs, selon un processus relevant de la métalepse. Il peut donc arriver que certains aspects ayant trait au langage cinématographique – en général un seul, érigé en critère de distinction mondaine – soient décelés par le héros du film, et qu'il prenne acte du résultat de cette perception en l'exprimant par ses attitudes ou ses paroles, de façon plus ou moins directe (en général en effectuant un déplacement sur des référents diégétiques); sans une telle extériorisation, nous n'aurions aucun moyen de savoir si le personnage perçoit son monde de la même manière que nous en percevons la représentation filmique.

Cette représentation, nous l'aborderons successivement à deux niveaux : à celui des propriétés iconiques propres à la matérialité même de l'image et à celui de l'organisation par le montage. Au premier niveau, une distinction est parfois opérée, dans les films à mondes multiples, entre le cinéma d'animation et le cinéma (jusqu'ici) dominant institutionnellement dit « en prise de vues réelles » (images photographiques d'acteurs en mouvement ayant occupé l'espace « profilmique » au tournage). Sans traiter ici la vaste question des intersections et fusions aujourd'hui nombreuses entre ces deux catégories séparées par une ligne de partage qui s'est considérablement amincie à l'ère du numérique (et en particulier de la *performance capture*¹⁰) – André Gaudreault et Philippe Marion ont très récemment annoncé, dans le contexte actuel de redéfinition de l'institution du « cinéma », l'avènement de « l'animage » comme paradigme d'appréhension et de définition du médium, qui prendrait le cinéma d'animation comme cadre de référence principal¹¹ –, on peut souligner la récurrence d'une exploitation mondaine d'une hybridité entre ces deux types d'images. Umberto Eco notait en passant, dans *Les Limites de l'interprétation*, l'intérêt d'une théorie des mondes possibles pour aborder un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (1988)¹², où deux types ontologiques d'individus coexistent au sein d'un même univers filmique, les uns semblables aux spectateurs, les autres, dessinés, issus du « monde » des cartoons. Ce dernier est présenté dans une séquence d'ouverture rétrospectivement interprétée comme le tournage d'un « film dans le film » à l'issue de laquelle seront posés les termes d'un « contrat » de lecture avec le spectateur postulant que les *toons* ont, en dehors des dessins animés, une existence effective (comme dans les « métafilms hollywoodiens » de la période classique dans lesquels on nous donne accès aux coulisses d'un studio de production de films¹³). Un fois que les éléments dessinés qui composent le décor de la cuisine dans laquelle se déroule le



FIG. 1



FIG. 2

cartoon se sont transformés en éléments profilmiques « réels » (on change de niveau en passant du monde métafilmique au monde de référence du film, les éléments contenus dans l'armoire frigorifique passant du statut de dessin à celui d'accessoires en trois dimensions), (FIG. 1-2), au gré d'un glissement que le spectateur semble être le seul à percevoir, les deux catégories de personnages sont rassemblées au sein d'un univers monomondain (mais dont les êtres ont une « consistance » différente) ponctuellement meublé d'éléments issus de l'animation (il ne s'agit en effet pas d'un univers bimondain possédant deux mondes pleinement construits, tel celui du *Congrès*, 2013, discuté au chapitre 1). Même si les protagonistes ont conscience de l'altérité des êtres avec lesquels ils cohabitent, celle-ci n'est pas si différente de ce que construit l'usine à rêves hollywoodienne pour distinguer ses stars des personnes ordinaires. Au sein du monde hybride de *Qui veut la peau de*

Roger Rabbit ?, les différences de statut ontologique associées à des caractéristiques génériques – car la logique burlesque du cartoon vient ici perturber le genre du film policier – ne sont toutefois pas sans conséquences sur les interactions des personnages avec leur environnement, la malléabilité des corps de *toons* constituant une propriété inaltérée lors de leur intégration au monde « réel ». Ces acteurs d'un type particulier ne sont en effet pas soumis aux mêmes lois physiques et aux mêmes règles comportementales que les êtres humains. Le récit exploite d'ailleurs une certaine indécision prévalant pour « le monde des *toons* » (ou plutôt *du* monde tel qu'il accueille les *toons*, extrait de leur monde d'origine), par exemple lors d'une longue scène de poursuite justifiée par le fait que le détective a été menotté à Roger Rabbit ; en fait, il s'avère que ce dernier n'est pas soumis à l'entrave métallique des menottes, et que, jusque-là, il a fait croire qu'il l'était, le principe de l'écart minimal ayant incité le spectateur à ne rien suspecter (ce qui fonctionne moins bien, en terme de vraisemblance, pour le détective, qui devrait être au fait de ces lois).

On dira à propos de cette hybridité ontologique des personnages qu'il en va également ainsi lorsque, dans des films de science-fiction, les humains côtoient des robots, à la différence (notable) près que les artifices filmiques sont dans de tels films invisibilisés au profit de la transparence de la représentation – même les machines qui miment en tous points les humains ne sont exhibées dans *Westworld* (1973) comme accessoires d'une mise en scène qu'à l'intérieur de la diégèse (il s'agit d'androïdes télécommandés), et non comme un trucage cinématographique. La culture et la politique cyborgiennes prônées par Haraway dans une perspective progressiste prenaient d'ailleurs la mesure des transgressions potentiellement induites par le post-humain bien au-delà du corps, les considérant comme le lieu d'une remise en cause d'une série de dualismes :

Les plus importants de ces inquiétants dualismes sont les suivants : soi/autre, corps/esprit, nature/culture, mâle/femelle, civilisé/primitif, réalité/apparence, tout/partie, agent/ressource, créateur/créature, actif/passif, vrai/faux, vérité/illusion, total/partiel, Dieu/homme¹⁴.

Les fictions contemporaines élaborées dans une démarche résolument mondaine, théodicée renouvelée à l'ère du simulacre, brouillent les distinctions entre les termes de ces couples, l'agencement d'univers filmique faisant dialoguer l'enchâssement présenté comme une création et le monde de son créateur, ou le récit révélant que le *tout* de la diégèse n'est en fait qu'une partie dudit univers, voire une illusion. Le dépassement de ces oppositions

s'effectue donc aussi au niveau minimal du corps : le soi est confronté à l'autre, c'est-à-dire à la composante d'une altérité mondaine plus globale. Les frontières, parfois, ne sont même pas discernables. Tandis qu'aucune ambiguïté ne règne dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*, dont les individus savent de quelle « matière » iconique ils sont faits, certains films à mondes multiples comportent un personnage qui est amené à prendre conscience de sa propre virtualité dans le monde supposé être celui de référence, n'étant paradoxalement pas au fait de son propre statut ontologique ; il en va par exemple ainsi des héros cyberpunk (voir chapitre 4), ou du personnage du psychiatre (Kurt Russell) qui, à la fin de *Vanilla Sky* (2001), doit se résoudre à accepter une douloureuse découverte : il n'est qu'une « projection » du héros.

Dans le film à mondes alternatifs *Cours, Lola, cours* (1998), la séquence dessinée – annoncée dès le générique – répétée dans chacune des variantes multiplie au niveau visuel (à l'instar des passages en noir et blanc ou filmés en vidéo) les déclinaisons proposées au niveau narratif, sans toutefois être perçue en tant que telle par les personnages, bien que son insertion soit motivée par une immersion métalectique dans l'image d'un écran de télévision (la femme assise devant le téléviseur, occupée à téléphoner, ne le regarde pas) : cette variation, inscrite dans la continuité des séquences *live* qui l'encadrent, se superpose aux possibles diégétiques mais n'influe pas sur eux ; seul le spectateur est invité à intégrer ce changement au pacte de la lecture fictionnelle. Nombreux sont les cas de figure intermédiaires que la coprésence de l'animation et du cinéma *live* peut occasionner ; ils constituent autant de configurations plurimondaines et de réflexions « en acte » sur le statut de l'image filmique dans son rapport à la réalité. Une thèse de doctorat consacrée à ces questions étant actuellement sur le point d'être achevée, nous renvoyons à ce travail pour de plus amples détails¹⁵, et proposons de mettre l'accent sur un autre facteur d'hétérogénéité, situé au niveau de la matérialité de l'image¹⁶ : celui du film en couleur, par opposition au noir et blanc.

La couleur est-elle diégétique ?

On peut se demander en effet dans quelle mesure les couleurs d'un film, phénomène défini au niveau du filmographique strict, peuvent relever du « diégétique ». Certes, l'héroïne de *She Wore a Yellow Ribbon* (traduit en français par *La Charge héroïque*, 1949) interprétée par Joanne Dru porte bien dans les cheveux un ruban de couleur jaune ; cette propriété relevée dès le titre – il s'agit là d'une mise en exergue fantasmatique valant en tant que signifiant de l'érotisme, comme la robe de même couleur de la jeune fille d'un autre western, *El Perdido* (1959) – est donc bien celle d'un élément de

la diégèse. Mais le serait-il « moins » (pour autant que l'on puisse parler de ce type d'appartenance en termes de gradients, car il s'agit avant tout d'un effet produit) si le film avait été tourné en noir et blanc, et qu'une réplique, qui ne serait contredite par aucune autre, eût précisé que la surface claire se détachant sur les cheveux plus foncés de la protagoniste était jaune ? De toute évidence non, la « diégétisation » s'effectuerait tout autant mais, dans le second cas, le mode de « présence » de la couleur serait différent, et le référent verbal conduirait à une exhibition de la convention – quant à elle toute « extradiégétique » – postulant que le spectateur, s'il ne traduit pas mentalement les valeurs de noir et de blanc en variantes chromatiques, ne considère pas pour autant la monochromie de la représentation comme un manque.

Philipp Schmerheim décrit ainsi l'effet de l'utilisation alternée de la couleur et du noir et blanc dans le film *Memento* (2000), dans lequel chacun des deux types d'image renvoie à un niveau distinct de temporalité (sans implication mondaine, même si la déficience de mémoire immédiate du personnage contribue à brouiller les cartes par l'élaboration d'hypothèses alternatives) :

Les diverses palettes colorées [*color schemes*] aident le public à distinguer les différentes lignes d'intrigue du film, tandis que la présence ou l'absence de couleur ne constitue pas un élément intrinsèque à la diégèse ou au récit. La couleur n'assume pas de fonction narrative intradiégétique¹⁷.

Schmerheim souligne bien que cette absence de motivation diégétique du type d'image ne constitue qu'un cas parmi d'autres (il mentionne comparativement le film *Pleasantville*, sur lequel nous reviendrons ci-dessous). On peut en effet concevoir un usage de la métalepse visant à présenter un monde dans lequel les personnages, contemplant en quelque sorte leur monde depuis la place assignée au spectateur de cinéma, auraient conscience de vivre dans un film en noir et blanc. Ici aussi, toutefois, le degré d'explicitation est variable : à moins que quelqu'un ne verbalise, dans la diégèse, la manière dont il perçoit l'environnement qui est le sien, il est rare que l'on puisse savoir avec assurance qu'une réaction donnée du personnage, par exemple la surprise, repose sur la perceptibilité du caractère chromatique du monde qu'il habite.

Ainsi, lorsque le personnage éponyme de *Kafka* (1991) interprété par Jeremy Irons pénètre dans l'antre du château pour en connaître les secrets, la couleur apparaît juste après qu'il a franchi le seuil d'une porte (rappelons que le titre allemand du roman inachevé de Kafka, « *Das Schloss* », signifie à la fois « château » et « serrure »), au moment où le film bascule

définitivement d'un fantastique qui se veut kafkaïen¹⁸ dans la science-fiction. Cette structure bimondaine est, sur de nombreux plans, « fidèle » aux œuvres littéraires de l'écrivain tchèque, objets d'étude favoris de Lubomir Dolezel, qui aborde la littérature dans une perspective de sémantique des mondes possibles. En effet, Dolezel discute chez Kafka les manières dont l'organisation macrostructurelle de l'œuvre conduit à l'abolition de la frontière entre le naturel et le surnaturel, au profit, selon les cas, d'un « monde hybride » ou d'un « monde visible/invisible »¹⁹. Dans le film de Soderbergh, le héros passe littéralement, en pénétrant dans le château, dans l'*au-delà* (il est à ce titre révélateur qu'il ait dû emprunter un souterrain en s'engouffrant dans l'un des tombeaux du cimetière voisin du château), soudainement figuré en couleur : un gros plan sur la poignée de la porte est filmé en noir et blanc, puis l'image suivante, montrant la porte s'ouvrir à hauteur d'homme – selon une figuration du seuil intermondain qui ne manque pas d'évoquer *Le Magicien d'Oz* (1939) –, est quant à elle en couleur (le personnage inscrivant en creux sa présence dans les deux images, puisqu'il apparaît sous la forme d'une ombre projetée, cliché associé à « l'expressionnisme » qui soustrait le personnage à la couleur). La question qui se pose alors est de savoir si ces couleurs sont effectivement perçues par le protagoniste. Dans le raccord du champ/contrechamp s'effectue le changement de « monde » ; chez le personnage qui a pourtant lui-même été gagné par la couleur, rien n'indique qu'il s'émeut de ce changement, ou même qu'il s'en aperçoit. L'incertitude demeure, et il ne semble pas pertinent de devoir statuer ; on ne trouve pas ici la prise de conscience qui caractérise les personnages de la série de bande dessinée réflexive *Julius Corentin Acquefaques, prisonnier des rêves*, qui se rendent compte des « manques » inhérents à la représentation bédéique, notamment dépourvue de quadrichromie²⁰. Par contre, il ne fait pas de doute pour le spectateur de *Kafka* que la transgression de la Loi des autorités du château par le « héros » (le personnage mérite bien plus d'être qualifié ainsi chez Soderbergh que chez Kafka, le film devant composer avec les normes du cinéma hollywoodien) qui se risque dans une zone interdite renvoie par ailleurs non seulement à un dévoilement de la part invisible des mondes imaginés par Kafka (au sens de Dolezel), mais également aux fondements métaleptiques du film, qui projette l'auteur tchèque et certains éléments de sa biographie (ou d'une certaine mythologie de celle-ci, nourrie entre autres par ses propres fictions) dans le monde même de ses œuvres²¹. Selon un processus transfictionnel, les mondes décrits dans plusieurs œuvres de Kafka sont ainsi fusionnés en un seul, celui de « l'auteur », conçu de façon « monolithique » comme un monument de la littérature internationale. L'imagerie kafkaïenne se fait ici monde, ou plutôt, par le

truchement du style (cinématographique), univers bimondain. La mise en scène du *Moi* (le célèbre « K. » des nouvelles et romans de Kafka) est prise à la lettre, de même que l'imagerie stéréotypée associée aux récits absurdes du romancier, dont *Le Procès* (1961) d'Orson Welles avait imposé à la fois le noir/blanc et la mise en abyme du dispositif cinématographique (sous la forme de la projection d'images fixes de l'allégorie « *Devant la loi* »), sans toutefois conduire, comme chez Soderbergh, à une interpénétration des niveaux. La dialectique du gris et de la couleur fait office d'interface et de filtre entre le monde du film et le spectateur ; elle dessine pour ce dernier, sur le plan de la connotation, une cartographie mondaine qui n'a pas nécessairement d'équivalent diégétique strict, mais qui correspond néanmoins à une scission mondaine effective sur le plan diégétique (à moins qu'elle ne contribue elle-même, comme dans *Kafka*, à instaurer une telle scission).

Le film emblématique d'un usage mondain de la couleur n'est autre que *Le Magicien d'Oz* (1939). Le monde de la réalité y est filmé en sépia, figuration littérale du quotidien tel que décrit dans le roman, où la maison est « grise et terne, comme tout ce qui l'entourait » (ce qui comprend également les personnages, la tante ayant été transformée par le « soleil et le vent [...] qui avaient pris le rose de ses joues, de ses lèvres et l'avaient changé en gris²² ») ; ce « réel » dans la fiction contraste avec le récit enchâssé représenté en couleur, qui se déroule en un monde possédant ses lois propres²³. Le procédé du Technicolor s'y affiche (et y est simultanément promu) à travers une justification diégétique parente de la motivation de la 3D dans les récents *Avatar* (2009) et *Tron : L'Héritage* (2010). La magnificence du monde *autre* au sein de l'univers filmique s'exprime *via* la « magie » d'une technologie cinématographique dont le caractère attractionnel est, dans de tels cas, loin d'être incompatible avec l'intégration narrative²⁴. C'est en quittant son chez soi (opposé à l'*Unheimliche* finalement fort accueillant dans cette féerie), en franchissant le seuil de sa maison dont le perron a encore la « couleur » du quotidien²⁵, que Dorothy, après la tourmente d'une tornade, découvre (et nous avec elle) le monde en couleur d'« *Over the Rainbow* », ainsi que l'explicite l'une des chansons (FIG. 3-4) : le cadre de la porte fait office d'écran second dans lequel un mouvement de caméra qui accompagne la jeune fille nous invite à pénétrer. Comme le suggère le dédoublement instauré par le retour des acteurs de la diégèse première dans l'enchâssement (dans d'autres rôles) et comme l'atteste le finale du film, la couleur « signifie » ici le monde du rêve.

Le fonctionnement sémiotique de cet usage de la couleur est toutefois difficile à appréhender à partir des deux couples oppositionnels autrefois proposés par Roland Barthes (signifiant/signifié ; dénotation/connotation)²⁶, dans la mesure où ce qui nous intéresse relève plus de la référence

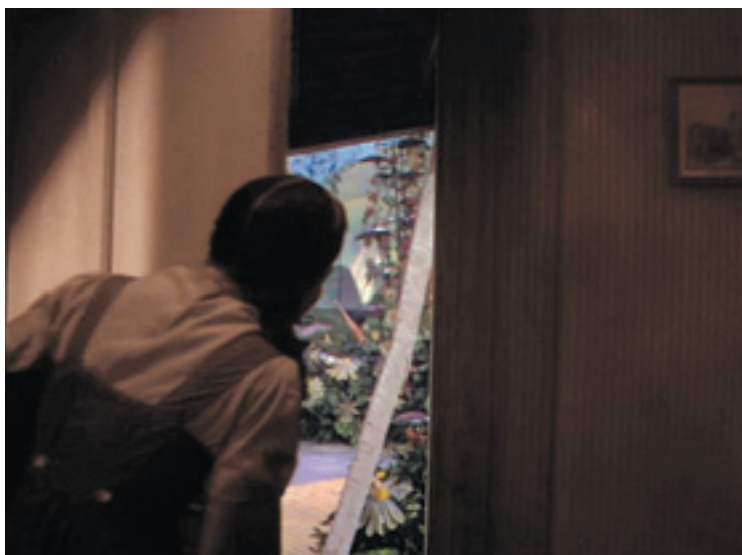


FIG. 3



FIG. 4

que de la signification. D'une part, il ne s'agit pas d'isoler l'une des couleurs de l'image (ou une combinaison de couleurs) et de l'interpréter par rapport à des connotations prédéfinies culturellement (même si rien n'interdit de le faire²⁷, d'autant que la superviseuse en chef de Technicolor, Natalie Kalmus, s'exprimait sur des choix spécifiques de palettes colorées en fonction de

telles connotations et de l'intérêt graphique qu'elles pouvaient présenter²⁸) –, mais de considérer le chromatisme lui-même, dans son entièreté, comme un élément signifiant au sein de la dichotomie entre le noir/blanc et la couleur. En outre, les caractéristiques chromatiques de la pellicule participent du signifiant de dénotation à partir duquel se construit le signifié, mais cette catégorie ne nous permet pas pour autant de définir quelles sont les implications référentielles du signifié de dénotation²⁹. Martine Joly fait d'ailleurs remarquer que le texte de Barthes sur l'image publicitaire qui a fait date n'est pas sans présenter certaines confusions méthodologiques, en particulier du fait que le message iconique codé « réunit dans un même signifiant des éléments différents tels que les objets et les couleurs³⁰ ». Comme proposé par Joly, nous recourons donc plutôt au modèle ultérieur des sémioticiens du groupe μ qui distinguent, au sein des signes visuels, les deux catégories distinctes et complémentaires des *signes iconiques* (qui représentent par analogie un élément du monde que l'observateur « reconnaît ») et des *signes plastiques* (qui regroupent les propriétés matérielles de l'image, telles que la couleur)³¹. Le choix, observé dans les exemples qui nous occupent ici, d'une présence discontinue du signe plastique de la couleur – soit de l'une des « matières du signifiant cinématographique » (en l'occurrence non spécifique) selon Christian Metz³² –, relève de l'esthétique, et participe de ce fait du phénomène de « filtrage stylistique » tel que l'a envisagé Marie-Laure Ryan. Que l'on ne s'y trompe pas : il ne s'agit pas ici, nécessairement, d'une question de point de vue dans le sens où cette notion a été théorisée par la narratologie genettienne sous le terme de « focalisation », car la typologie élaborée dans ce cadre prend comme point de repère le personnage, ce qui exclut de fait tout signe plastique non motivé sur le plan diégétique. Il s'agit plutôt de phénomènes relevant de l'énonciation, et l'on pourrait reprendre au compte du médium cinématographique ce que les théoriciens du groupe μ disent du discours narratif en littérature³³ :

Il est rare, toutefois, que le discours littéraire soit à ce point transparent qu'il filtre comme naïvement le récit [...]. Le plus souvent, il oppose sa trame, son jeu syntaxique à la représentation imaginaire de l'événement. Aussi bien deux univers prennent-ils corps dans son développement : l'univers du récit, où les êtres et les objets se meuvent selon des lois spécifiques, et l'univers linguistique, où des normes syntaxiques gouvernent les phrases et imposent à ces éléments un ordre propre³⁴.

On l'aura compris, l'emploi du terme « univers » n'est pas pour nous déplaire : en deçà de la diégèse, le langage cinématographique, lui aussi,

constitue un « univers » qui nous donne accès à la fiction ; nous traiterons dans un second temps de questions plus proprement syntaxiques et de leurs implications mondaines, mais il nous semble pour l'heure que *l'articulation* du noir/blanc et de la couleur, quoique ne dépendant pas obligatoirement du montage (à moins d'élargir à ce terme toute pratique de greffe ou de mise en évidence interne au plan), relève également de ce même type de normes. Nous pourrions d'ailleurs voir dans les films où l'interpénétration mondaine prend la forme d'une insertion ponctuelle de la couleur dans l'image noir/blanc une application à finalité créative (plutôt qu'analytique) de la démarche prônée par le groupe μ qui consiste à proposer une formalisation en cherchant des éléments discrets dans des faits visuels intrinsèquement linéaires³⁵ ; il n'est pas étonnant de constater, à l'ère du numérique, un certain essor de ce type de pratiques dans les films, alors que les sémioticiens visaient un traitement mathématique des données.

Mais revenons à Oz après ce détour par le « monde » de la théorie : dans le film de 1939, la couleur n'est pas à proprement parler « diégétique » puisque les personnages n'en font pas mention. Toutefois, l'opposition des signes graphiques noir/blanc vs couleur est interprétée en des termes mondains, et dès lors agit comme un filtre sur notre lecture des référents du film, que nous organisons en fonction du « découpage » construit par ladite opposition. Dans le récent prequel de ce film, *Le Monde fantastique d'Oz* (2013), la chute dans un monde en couleur par le prestidigitateur Oz (James Franco) s'accompagne d'un changement de format (on passe du 4/3 à une image en Scope) et d'effets de relief assurés par l'utilisation de la technologie 3D. Toutefois, il faut bien convenir qu'ici, le héros, Oz, ne rêve pas : le monde surnaturel originellement présent dans les romans de Baum fait retour sans s'encombrer de la motivation onirique présente dans le film de Fleming ; *Le Monde fantastique d'Oz* reconduit pourtant la partition entre le noir/blanc et la couleur pour signifier l'altérité mondaine, ce qui témoigne, à plus de 70 ans d'intervalle, de la persistance de ce paramètre. Dans ce film, un gros plan d'Oz contemplant un paysage situé hors-champ depuis la nacelle d'une montgolfière se colore progressivement ; dans le même plan, la caméra s'éloigne ensuite de lui et révèle l'environnement enchanteur, le mouvement circulaire autour du ballon s'effectuant en synchronie avec un agrandissement du format de l'image qui participe à l'exhibition du spectaculaire (qui est à la fois celui du monde représenté et de l'usage des techniques cinématographiques). Largeur, profondeur, couleur : l'image est donnée à percevoir dans sa dimension « haptique³⁶ », les péripéties du héros devant se traduire également en une expérience spectatorielle hors norme.

Nous ne pouvons aborder ici l'ensemble des implications soulevées par la coprésence, dans un même film, du noir/blanc et de la couleur, notamment au niveau des associations respectives que l'un et l'autre suscitent. À l'exception d'usages destinés à produire une mise en exergue d'un passage donné du film (en général grâce à la couleur, comme dans les séquences en Technicolor du *Ben Hur* de 1925, mais aussi, plus exceptionnellement, grâce à un noir et blanc qui se démarque momentanément de l'ensemble du film, comme dans la séquence de l'assassinat du gouverneur interprété par Sean Penn dans *Les Fous du roi*, où la couleur n'est restaurée qu'avec l'image du sang versé), la coprésence de ces deux types d'images endosse généralement une valeur temporelle : étant donné que le noir et blanc est traditionnellement considéré comme antérieur, dans l'histoire du médium, à la généralisation des pellicules couleur (même si les films « en couleur » sont contemporains des premiers supports noir/blanc pour l'image en mouvement, et même les précèdent si on pense aux « dessins animés » d'Émile Reynaud), la tendance est de rapporter comparativement ce type d'images à un passé diégétique (voire à des archives, comme dans *Nuit et Brouillard*, 1950). Il ne s'agit toutefois là que de conventions qui peuvent être transgressées³⁷ : par exemple, *Europa* (1991) joue constamment sur les connotations associées à la monochromie, créant un monde parallèle qui emprunte bien moins à l'histoire de l'immédiat après-guerre qu'aux représentations fantasmatiques du nazisme ; *Bonjour tristesse* (1958) renverse quant à lui l'usage traditionnel en représentant le passé en couleur³⁸. En termes d'écart intermondains, on peut toutefois dire que la couleur semble plus proche de notre monde de référence ; c'était d'ailleurs la raison pour laquelle un théoricien comme Rudolf Arnheim, qui jugeait dans une perspective « gestaltiste » le caractère artistique du cinéma à l'aune des divergences que présentent ses représentations par rapport au réel, voyait d'un mauvais œil, au début des années 1930, l'usage de la couleur³⁹, à l'exception des saturations déréalissantes et autres effets ostentatoires (à cet égard, le Technicolor relève sans doute plus du « merveilleux », mais les usages qui en ont été faits présentent une grande diversité, et il s'agirait dès lors d'étudier pour chaque film la réception d'époque)⁴⁰. De façon générale, les « manques » de la représentation visuelle sont mentalement comblés par le spectateur⁴¹, qui à la fois jouit du travail esthétique propre au noir et blanc et postule l'existence de couleurs dans l'univers qui lui est présenté (en vertu du principe de l'écart minimal instauré avec son monde d'expérience) : si aucune indication ne signifie que le monde du film est en noir et blanc, c'est qu'il ne l'est pas, même si le film, lui, l'est. D'ailleurs, dans *Kafka*, tout semble faire penser que le monde « premier » (dans le sens où nous sommes d'abord plongés dans celui-ci) est



FIG. 5

l'émanation de l'esprit sinon du personnage, du moins de son modèle, dont nous voyons l'œuvre faite monde ; en ce sens, les séquences en couleur dans le château sont consacrées aux coulisses, à la machinerie construite en vue de faire advenir ce monde⁴². Le « savant fou » du film, le frankensteinien Dr Nurner (Ian Holm), pousse l'écrivain dont il admire l'œuvre visionnaire à entrer – cette porte-ci est franchie contre la volonté de Kafka – dans son laboratoire digne de *Brazil* (1985) où il manipule l'esprit de cobayes à l'aide d'une gigantesque machinerie qui tient à la fois du télescope et du dispositif de torture (FIG. 5) ; il explique à Kafka qu'il entend mettre en pratique les cauchemars décrits par le romancier dans ses textes. À cet égard, ses expériences redoublent celle du film lui-même – sa « machine à mondes » lui sert à adapter l'environnement à ses aspirations démiurgiques – en transformant un substrat littéraire en un monde (le fait que ce comparant soit associé à une idéologie nazie de contrôle des masses et d'aliénation de l'individu laisse par contre songeur quant au sens donné par Soderbergh à l'immersion mondaine thématifiée et maximisée par son film). Il est d'ailleurs courant de concrétiser sur le plan chromatique la « grisaille » du monde habité par un personnage qui subit la coercition d'un monde dystopique : dès les premières pages de son roman 1984 paru en 1949, George Orwell précisait que, dans le pays d'Océania soumis au régime totalitaire de Big Brother, « bien que le soleil brillât et que le ciel fût d'un bleu pur, tout semblait décoloré, hormis les affiches collées partout⁴³ ». L'adaptation cinématographique de ce roman par Michael Radford joue sur ce paramètre visuel, opposant les images désaturées du quotidien (ainsi que les « images dans l'image » du « télécran » qui véhicule la voix unique du Parti, filmées en sépia) à l'éclatante verdure des pâturages auxquels le personnage de Winston Smith (John Hurt) accède en

rêve ; de même, Ridley Scott, se référant explicitement à l'œuvre d'Orwell, crée dans la publicité qu'il réalise la même année (en 1984) pour annoncer la sortie du premier ordinateur personnel nommé « Macintosh » un contraste entre les foules anonymes (les silhouettes des individus marchant en rangs serrés comme les ouvriers de *Metropolis* se confondant avec les surfaces grises des murs dépouillés) et l'héroïne sportive vêtue d'un short rouge qui, incarnant la marque dont le logo est, à cette époque, une pomme aux couleurs de l'arc-en-ciel, vient briser l'écran de la « propagande » du géant IBM, la mention suivante se détachant alors de l'éclat lumineux ainsi produit : « On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you will see why 1984 won't be like "1984". » Lorsqu'en 2013 cette réclame est citée dans le film *Jobs*, hagiographie du fondateur d'Apple, cette rhétorique de la lutte contre le pouvoir ne manque pas d'ironie (même si le film ne construit aucun discours à ce propos) au vu du statut actuel de cette firme qui a bénéficié en 2012 de la plus importante capitalisation boursière de tous les temps.

En ce qui concerne plus largement le métissage des valeurs et des couleurs, dont Barry Salt donne quelques exemples lors de sa discussion du film *Redskin* (1928)⁴⁴, nous renvoyons aux réflexions pertinentes de Philippe Dubois sur cette question dans un article où, examinant un corpus classique de la période 1930-1950, il pose le constat de départ suivant :

Le point le plus essentiel à mes yeux est que quasiment tous les films que j'ai pu repérer dans ce champ historique classique font jouer la dialectique noir-et-blanc/couleur autour de la *problématique du passage*. Le rapport chromatique se thématise dans le récit sous la forme d'une circulation entre deux univers. Ces deux univers, comme le passage qui les relie, peuvent être de nature extrêmement diverse et connaître des modalités de concrétisation elles-mêmes très variées. J'ai choisi de m'attarder sur deux types de situations diégétiques : le passage au rêve, le passage à la peinture⁴⁵.

L'exemple de la citation d'œuvres picturales en couleur, telle qu'on la trouve par exemple dans la bande de 1910 réalisée par Émile Cohl et intitulée *Le Peintre néo-impressionniste* ou dans les années 1940 chez Albert Lewin⁴⁶, fonctionne non pas sur le mode, discuté au chapitre précédent à propos de *Rêves* (1990), du déploiement de la surface de la toile en un monde, mais d'inserts ponctuels qui soulèvent des questions plus esthétiques que mondaines⁴⁷. Le second cas envisagé par Dubois participe par contre des « mondes mentaux », et l'on constate à le lire que plusieurs films antérieurs à ceux de la période abordée ici ont eu recours à ce stratagème pour motiver l'hétérogénéité de leur signifiant (à moins que cela ne soit l'inverse). En elle-même,

dans la « réalité », la couleur est un phénomène physique fortement lié à la subjectivité puisqu'il n'existe pas indépendamment de l'observateur percevant la gamme lumineuse (cette dépendance fait en quelque sorte pendant à certains paradoxes de la physique quantique dont on a dit l'influence qu'ils ont exercée, de manière plus ou moins directe, sur les créateurs de fictions de la seconde moitié du xx^e siècle⁴⁸); on ne s'étonnera donc pas d'y voir l'un des critères de qualification mondaine, en particulier dans des cas d'introspection qui motivent parfois l'insertion d'images fortement hétérogènes au style dominant du film, à l'instar des fragments « ethnographiques » en 16 mm couleur (sorte de documentaire halluciné, de transposition dans la fiction des « ciné-transes » de Jean Rouch) de *Shock Corridor* (1963) qui, dans certaines copies du moins, surgissent au milieu du noir-blanc très contrasté des images consacrées à l'asile psychiatrique.

Il importe de noter que Dubois souligne la récurrence du motif du passage entre deux univers : le changement de type d'image permet d'introduire une rupture dans le flux du montage (le contrechamp dans *Kafka*) ou, à l'intérieur d'un même plan, de briser le tout unifié de l'image pour en faire une représentation hybride, disposée à la bimondanité (à l'instar du surcadrage ponctuel et transitoire du *Magicien d'Oz*). La problématique identifiée par Dubois s'incarne en un lieu (de passage) qui dessine une frontière entre deux mondes. Sans doute le film de science-fiction *Stalker* (1979) est-il de ceux qui ont articulé de la façon la plus productive les trois critères que sont l'organisation spatiale, la plurimondanité et les variations affectant la facture chromatique de l'image. Cette adaptation d'un roman des frères Strougatski axé sur la passion de l'un de ses protagonistes pour des objets du monde qui suscitent une vive curiosité (en ce que, précisément, ils ont été abandonnés sur terre par des habitants d'un autre monde)⁴⁹ nous conduit dans « la Zone », une région nettement délimitée qui est jonchée de ruines industrielles et militaires. Le passeur clandestin au service d'un écrivain et d'un professeur la dépeint comme truffée de pièges dans la mesure où elle constituerait un espace en perpétuelle mutation, s'accordant constamment à la psychologie de ceux qui y pénètrent. Le passage de la frontière y signifie la transgression d'un interdit : lorsque les protagonistes utilisent une draine pour parcourir la voie ferrée, ils nous mènent à la fois de l'extérieur rassurant à l'intérieur inquiétant, mais aussi de la monochromie sépia à la couleur, avant que les teintes ne s'évanouissent à nouveau pour faire place au regard subjectif des personnages. Le film *Stalker* s'organisant en fonction de l'avancée des visiteurs dans cet espace jusqu'à la « Chambre » (qui exaucerait le vœu sincère d'un croyant), le récit repose presque intégralement sur un déplacement ponctué d'obstacles évoqués verbalement, mais jamais

clairement visualisés : définir les objets de ce monde relève d'une croyance mystique.

Dans le film d'Andrei Tarkovsky comme dans les exemples mentionnés par Dubois, la dichotomie entre le noir/blanc et la couleur est radicale, comme l'est la séparation entre les deux facettes d'un univers bimondain. Ce qui semble nouveau dans le corpus plus contemporain qui est le nôtre réside dans l'usage discret et ponctuel de la couleur facilité par les possibilités de désaturation sélective qu'offre la technologie numérique, permettant ainsi de définir tout un spectre d'intersections entre les mondes. Ainsi, le monde premier peut être envahi à des degrés variables par le monde second, et ce processus même peut être corrélé à l'évolution proposée par le récit. Chez Frank Miller (*Sin City*, 2005 ; *The Spirit*, 2008), par exemple, la présence d'un nombre limité d'éléments en couleur dans un plan en noir et blanc ou monochrome est fréquente ; Steven Spielberg s'était peut-être souvenu d'un exemple ultérieur aux premiers temps du cinéma pour la robe de la petite fille de *La Liste de Schindler* (1993) : celui du drapeau coloré en rouge à même la pellicule dans certaines copies du *Cuirassé Potemkine* (1925). Cette pratique, en quelque sorte héritière du coloriage au pochoir du cinéma des débuts, souligne par son caractère partiel (et dès lors partial, subjectif) l'artificialité de la couleur en tant que moyen de figuration, non pas parce que l'univers filmique est bimondain, mais parce que le référent n'est pas le réel, mais déjà une représentation (issue chez Miller des *comic books*, et en particulier de son propre style de dessin)⁵⁰. Dans *Rusty James* (1983), seuls (ou presque) les poissons « rouges » pour lesquels se passionne « Motorcycle Boy » (Mickey Rourke) sont en couleur, la « vision » de ce personnage charismatique atteint de daltonisme contaminant le « monde » de son frère Rusty qui l'admire. Il ne s'agit pourtant pas à proprement parler, chez Coppola, d'un univers stratifié en plusieurs mondes. Tel est en revanche le cas du film *Avalon* (2001), où l'environnement quotidien d'une *gameuse* professionnelle et émérite qui passe ses journées à se brancher sur un central informatique est filmé de façon monochrome (dont la teinte homogène varie légèrement d'une séquence à l'autre, rappelant la pratique du virage du cinéma de l'époque muette), contrastant avec les séquences de jeux vidéo de guerre qui apparaissent en sépia. Dans ce(s) monde(s), certains éléments discrets sont figurés en couleur, comme des aliments présentés comme particulièrement précieux (la « matérialité » d'un morceau de viande est ainsi soulignée par un rouge vif) ou tout ce qui touche à l'électricité (mentions orange sur les écrans d'ordinateur, dispositif de branchement au terminal informatique baigné d'une lumière jaunâtre, lumière des tramways teintées de jaune, etc.) (FIG. 6-8). La sélection de quelques éléments discrets de l'environnement par la



FIG. 6



FIG. 7

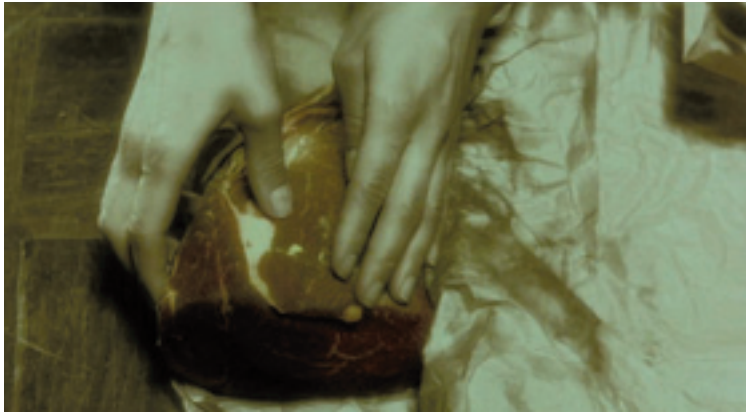


FIG. 8

couleur renvoie simultanément à plusieurs pratiques fort différentes (notamment en terme de légitimation culturelle) : la tradition, examinée par Tom Gunning, d'un usage tendancielle ment moins réaliste de la couleur tel qu'on le trouve dans le cinéma des premiers temps, où les couleurs n'étaient « pas dues au processus indiciaire de la photographie mais à une fabrication impliquant différents procédés d'application plus ou moins arbitraire de la couleur⁵¹ » ; les glissements entre les niveaux de représentation tels qu'on en trouve dans les œuvres des « Nouveaux Romanciers⁵² » (l'image en couleur sur l'affiche d'*Avalon* annonçant ce qui s'avérera être le concert participe quant à elle d'une mise en abyme visuelle) ; enfin, le statut particulier des objets « actionnables » dans les jeux vidéo de type « *Beat'em Up* », notamment des aliments (par exemple des pommes dans *Streets of Rage 2*, Sega, 1992). La présence d'éléments en couleur, auxquels l'héroïne ne semble pourtant pas accorder une attention particulière, souligne par contraste la présence du noir et blanc en tant qu'écart entre la représentation et le « réel ». L'emploi sélectif de touches colorées fait écho à la démarche *soustractive* que nous avons notée (voir chapitre 2) dans des films plurimondains qui visent à signifier la nature virtuelle de l'un de leur monde ; notons pour l'anecdote que ce terme est précisément utilisé par les techniciens du cinéma pour qualifier les procédés par lesquels la couleur est obtenue à l'écran (procédés dits de « synthèses additives ou soustractives »), la restitution de celle-ci résultant d'une « construction » spécifique en fonction d'un filtrage de la lumière en provenance du profilmique. À la fin d'*Avalon*, la restitution du monde devient complète : on passe entièrement, à la grande surprise de l'héroïne, à un film en couleur, indice du plus « meublé » des mondes du film : au vu de la logique d'inversion voulant que, dans *Avalon*, s'enfoncer dans les niveaux de jeu signifie remonter progressivement à la surface du réel (à moins d'avoir l'interprétation inverse, et d'y voir le simulacre le plus total), on peut considérer qu'il s'agit là du « monde premier » (la mention « *Welcome to Class Real* » apparaît d'ailleurs à l'écran). Désormais, les lieux déserts des séquences en noir et blanc font place à une mégapole véritablement *peuplée*, au sens mondain du terme. Pour accéder à ce stade ultime, l'héroïne réussit, comme il se doit, à éliminer un « boss de fin de niveau », mais ce dernier n'a rien ici du monstre imposant à terrasser, du summum de l'obstacle à franchir que l'on trouve habituellement dans les jeux vidéo : il s'agit d'une figure de jeune fille aucunement menaçante – la dernière des neuf enchanteresses des terres d'Avalon, issue du cycle arthurien, qui introduit ici un niveau différent de fictionnalité (mythologique) –, projection virtuelle en couleur qui, au moment où la balle du revolver de l'héroïne l'atteint, se décompose en lamelles (soit, peut-on imaginer, en lignes de code représentées sous forme



FIG. 9

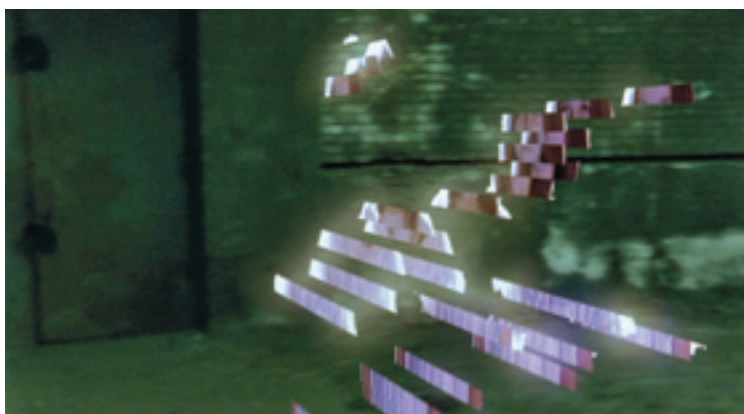


FIG. 10

d'un support de représentation dont la facticité en est alors exhibée, comme lorsqu'un miroir se fissure) (FIG. 9-10). Ce personnage, virtuel à l'intérieur d'un monde virtuel, peut suggérer une association de la couleur au simulacre plus qu'à la réalité – pour autant que l'on demeure dans une conception binaire (que le film appelle à dépasser) –, mais d'autres éléments plaident en faveur d'une « dévirtualisation » progressive. Comme nous l'avons montré ailleurs⁵³, en cet « étage » voisin de notre monde de référence qui impose pleinement sa présence au spectateur à une époque où, dans leur très grande majorité, les films sont tournés en couleur, la musique qui était « extradiégétique » relativement aux mondes précédents est désormais rapportée à une source dans l'image (les musiciens d'un concert philharmonique), selon un processus de diégétisation qui s'applique également à la dimension chromatique de l'image. Lorsque l'héroïne, l'arme au poing, émerge lentement

d'un souterrain, quittant l'obscurité pour la lumière, et découvre, en ce seuil figuré par une porte en fer, un monde nouveau, la couleur apparaît progressivement sur le gros plan même qui nous montre la surprise de la jeune femme à la vue de ce qui demeure encore hors-champ pour nous (FIG. 11-13). Le contrechamp sera des plus banals puisqu'on y voit simplement une ville comme celles que nous connaissons (et même une en particulier, Varsovie), avec ses tramways et sa foule. Précisons toutefois une référence intertextuelle susceptible de relativiser la certitude d'être en présence de la réalité : le premier contrechamp raccordé sur le regard de la jeune femme nous montre deux tramways qui se croisent, et les premières personnes filmées le sont par l'intermédiaire d'un reflet dans une vitre. Serait-on encore dans le monde des apparences ? Peut-être, en effet, le cinéaste Mamoru Oshii se souvient-il ici du plan de *Dodes'kaden* (1970), premier film en couleur de son compatriote Akira Kurosawa, où le jeune homme qui se prend pour un conducteur de tram sort de la mesure qu'il habite avec sa mère dans un bidonville, et qu'un tram (qui n'existe que dans l'esprit du garçon) se reflète sur les vitres sales de la façade comme s'il était en train de passer de l'autre côté de la rue, alors que celle-ci, en fait, est déserte et jonchée de gravats.

Avalon, film à univers plurimondain, exploite la couleur en tant que facteur de détermination du statut ontologique des composantes diégétiques – isolées par l'usage sélectif de la couleur, ce qui souligne le caractère construit du monde en question, représenté comme une combinaison de « monades » – tout en faisant explicitement référence aux pratiques vidéoludiques, même si son esthétique, plus tarkovskienne que wachowskienne (et cela même à l'intérieur du *wargame*), se situe aux antipodes des canons de représentation établis par l'industrie des jeux vidéo. Obéissant à une esthétique *Low-tech* adoptée par d'autres films de science-fiction contemporains (*Dark City*, *eXistenZ*, et plus généralement les bandes dessinées et films relevant du genre *steampunk*⁵⁴), *Avalon* combine paradoxalement une virtualisation rapportée aux mondes vidéoludiques étagés en paliers et une mise en exergue de la présence physique, « haptique » des objets du monde (l'ambiance sonore fait ressentir la lourdeur des vieux blindés soviétiques rouillés, les images délavées ne manquent pas d'évoquer au spectateur des images d'archives, etc.) ; la structure mondaine ne présente pas la lisse clarté d'un film comme *Tron* (1982), mais se voit brouillée par le style adopté, qui convoque des références parasites ou contradictoires, notamment sur le plan générique.

Le filtrage à travers la grille des caractéristiques habituellement associées à des genres joue un rôle important dans l'appréhension d'un monde par le spectateur. C'est pourquoi nous terminons cette section consacrée à la couleur



FIG. 11



FIG. 12



FIG. 13

comme élément de connotation d'une altérité mondaine avec l'exemple du film *Pleasantville* (1998), qui projette ses deux jeunes héros, Jennifer (Reese Witherspoon) et David (Tobey Maguire), dans le monde en noir et blanc d'un sitcom des années 1950 en motivant ce voyage avec une légèreté qui permet à la situation de conserver toute son incongruité : un réparateur de télévision surgit de nulle part et, constatant à quel point David connaît sur le bout des doigts chaque épisode de la série « Pleasantville » (comme s'il y vivait déjà), remet aux jeunes gens une nouvelle télécommande, « magique » celle-là, après qu'ils ont détruit la leur en se disputant. Alors que ceux-ci se querellent à nouveau en raison d'un intérêt divergent quant à l'émission à sélectionner, un bouton de cette télécommande futuriste est pressé qui occasionne l'absorption des deux personnages dans le monde de la série à l'instant où ils occupent exactement la même position dans le cadre que leurs « doubles » dans le petit écran situé à l'arrière-plan, au centre de l'image. Dématérialisés, David et Jennifer sont relégués au statut d'une représentation qui se trame de hachures comme si elle était traversée par les lignes d'un tube cathodique, avant qu'ils ne viennent prendre la place, après un instant d'anamorphose de l'image télévisuelle, de leurs avatars de « Pleasantville ». Version soft de *Videodrome* (1983) – mais l'on pourrait remonter à Méliès⁵⁵ –, ce transfert s'effectue au sein du même « plan », la continuité renforçant l'impact du passage du seuil intermondain et nous permettant, en fin de plan, d'observer un instant les deux acteurs littéralement *encadrés* dans le monde de référence, prisonniers du petit écran en noir et blanc (FIG. 14-16). Ce plan atteste la coprésence de deux mondes, le premier ne réapparaissant qu'à la fin (la structure bimondaine du film est celle de l'encapsulation, non de l'alternance).

Nous ne commenterons pas la construction narrative ou la caractérisation des personnages de *Pleasantville* qui ont déjà été discutées dans le détail par James Walters⁵⁶, si ce n'est pour noter que le personnage de David se définit par cette même nostalgie d'une vision fantasmatique des années 1950 (plutôt que de cette époque proprement dite), sorte d'Éden pré-Vietnam, décelée notamment par Fredric Jameson dans les productions escapistes et réactionnaires du New Hollywood des années 1980 (ce qu'il appelle le « cinéma de nostalgie »)⁵⁷, films qui « construisent le spectateur adulte en enfant, ou, plus précisément, en un adulte infantile⁵⁸ ». La posture régressive de *Retour vers le futur* (1985) n'est pas reconduite dans *Pleasantville*, mais elle y est prise pour objet : au lieu de s'efforcer de repartir en laissant ce monde intact, les héros prendront plaisir à y demeurer et entreprendront, à l'initiative de Jennifer, de le transformer. Alors que *Retour vers le futur* confondait le passé et son image mythifiée, *Pleasantville* ne se concentre que sur cette image qui y est déployée sur un plan mondain, comme l'a expliqué Walters :



FIG. 14



FIG. 15



FIG. 16

En fait, David et Jennifer ne retournent pas dans le temps lorsqu'ils séjournent à Pleasantville. Cela impliquerait de les voir se déplacer dans une zone qui serait continue sur les plans spatial, chronologique et dimensionnel avec le vrai monde qu'ils habitaient auparavant. Au lieu de cela, ils ont été transférés dans un monde fictionnel, discontinu par rapport au monde qu'ils ont quitté⁵⁹.

L'univers bimonde de *Pleasantville* est composé d'un monde virtuel qui, totalement disjoint de l'espace-temps de la situation-cadre, ne peut déboucher, comme les héros de *Retour vers le futur* craignent que cela ne se produise, sur un monde alternatif.

En lieu et place du générique inaugural, *Pleasantville* présente une publicité volontairement désuète qui, déjà, octroie au spectateur du film la position des téléspectateurs dans le film (la série en question donnant par ailleurs son titre au long-métrage) : il s'agit d'annoncer une soirée spécialement consacrée au sitcom « Pleasantville », où plusieurs épisodes seront diffusés « à la chaîne », tout en imitant sur le plan des signes graphiques l'idée qu'un spectateur de la fin des années 1990 se fait d'un spot diffusé dans l'immédiat après-guerre. Le filtre esthétique, défini par certaines conventions de représentation, est posé d'entrée de jeu. Les motifs figurés dans cette réclame au second degré ne sont pas anodins : sur une carte des États-Unis qui définit clairement les limites du territoire où prédominent les valeurs qui seront prônées (FIG. 17), la localité fictive de Pleasantville figure à de nombreuses reprises, renvoyant à la fois au pouvoir ubiquitaire de la diffusion télévisuelle et au statut de modèle conféré au monde du sitcom par les téléspectateurs de divers états. Ce *mapping* inaugural est en outre significatif d'une dimension fortement mondaine : le titre « Pleasantville » ne renvoie pas à un personnage ni même à un groupe, mais à une ville, à un emplacement sur une carte imaginaire. À cette géographie incohérente – où la diversité est réduite au Même – fera écho la séquence qui se déroule en classe, lorsque Jennifer comprend que, pour l'ensemble des habitants de Pleasantville, la localité se limite à deux rues (FIG. 18) : à l'extrémité de l'une se trouve le début de la suivante, et inversement. Cette circularité rappelle le motif de l'insularité discuté dans notre chapitre introductif, et il est vrai que Pleasantville est décrite comme une utopie dépassée, fruit d'un patriarcat et d'un rigorisme moral obtus. C'est au niveau du système de valeurs inhérent aux représentations dominantes des années 1950 que l'interpénétration mondaine produira des altérations en ce monde d'accueil : faisant fi du principal tabou de l'époque, Jennifer initie les personnages qu'elle côtoie à la sexualité (ou plus précisément à l'hétérosexualité), bouleversant dès lors complètement les lois de ce monde petit-bourgeois et phallogocentrique (alors que *Retour vers le futur* vise



FIG. 17



FIG. 18

à le maintenir, le personnage « s'évertuant » à écarter l'alternative de l'inceste et à restaurer l'autorité du futur patriarche). Aussi, initiée par sa « fille » aux plaisirs solitaires (elle ne peut compter sur son époux, formaté par le Code Hays), la mère de famille mettra littéralement le « feu aux poudres » : la bruyante expression de sa jouissance provoquera l'embrassement inexplicable d'un arbre dans le jardin de cette famille auparavant falote, les flammes en couleur associant ce signe graphique à l'expression du plaisir charnel. Cette « flamme » contamine ensuite d'autres espaces de la petite ville jusqu'à condamner à l'amour platonique exigé par les standards télévisuels des années 1950 : les lèvres des amoureux se teintent de rouge, la bulle rose du chewing-gum d'une étudiante enfle, d'autres couples d'adolescents sont représentés en couleur parmi leurs camarades de classe monochromes (FIG. 19-20). La couleur conserve une dimension métaphorique (les réactions



FIG. 19



FIG. 20

de l'élite masculine face à ce soudain soulèvement érotique et contestataire fait caricaturalement écho aux luttes raciales et féministes qui secouèrent l'Amérique peu après la période à laquelle est censée avoir été réalisée la série), mais aussi, concrètement, *change le monde*, et cela y compris aux yeux de ceux qui l'habitent : facteur de reconnaissance ou d'ostracisme, la couleur est perceptible par tous. Cette littéralisation manifeste ainsi l'intersection de deux mondes au sein d'une même image. On ne s'étonnera dès lors pas de retrouver le modèle (évoqué au chapitre précédent) de la représentation picturale chez un tenancier de bar qui décide de donner suite à ses aspirations artistiques (FIG. 21). La couleur, ensuite, déborde du cadre pour gagner l'ensemble de la petite ville à laquelle se réduit le monde enchâssé du film.

Convention de représentation fondamentalement extradiégétique en ce qu'elle règle la relation du spectateur au film, le critère de la couleur peut

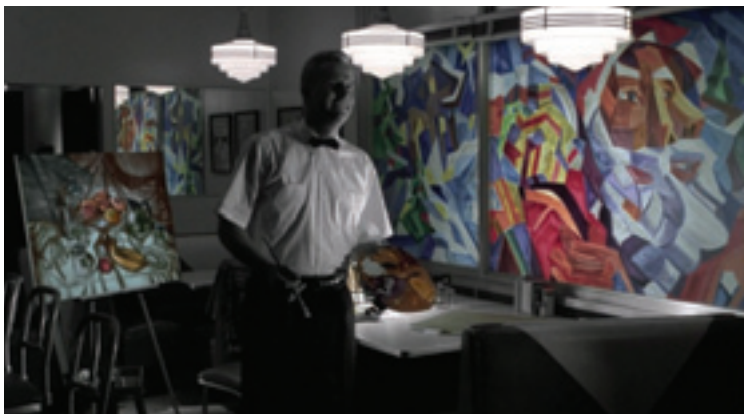


FIG. 21

donc, dans des films à univers plurimondains, être considéré comme « diégétique ». Le terme de « filtre » proposé par Ryan convient d'autant mieux ici qu'il renvoie par ailleurs plus concrètement à des interventions techniques nécessaires à différentes étapes pour gérer le rendu chromatique de l'image. C'est le statut intermédiaire de la couleur, rapportée à la fois à des composantes diégétiques et au support même de la représentation, qui permet la métalepse : dans *Avalon* ou *Pleasantville*, la couleur n'est pas seulement un facteur stylistique, mais aussi une composante mondaine.

Les possibles en séries (*Lost*, *Fringe*)

Le principe de la *sérialité* se situe au cœur de certaines productions audiovisuelles plurimondaines, en particulier dans le domaine télévisuel. En effet, les scénaristes et cinéastes qui réalisent des films à mondes pour le cinéma ont souvent fait leurs armes dans le contexte de la fiction télévisuelle, régie par la logique conjointe de la série et du feuilleton⁶⁰. Sans nous conduire à opter à proprement parler pour une approche transfictionnelle au sens défini au chapitre précédent, la mise en relation de la logique des mondes possibles et de la pratique sérielle permet néanmoins de discuter les modalités selon lesquelles une même fiction se répartit sur plusieurs « films » (les épisodes télévisuels), au sein d'un ensemble identifié comme unique (la « série » distinguée par son titre) et en général rattaché, par-delà la diversité des cinéastes ayant participé au projet, aux mêmes « créateurs de mondes ». Nous aimerions aborder ces fictions qui traversent plusieurs films à partir du travail de l'un des concepteurs des séries *Lost* (2004-2010)⁶¹ et *Fringe* (2008-2013)⁶², Jeffrey Jacob (*alias* « J. J. ») Abrams, qui est par ailleurs aujourd'hui reconnu comme l'un des « auteurs » majeurs du cinéma

hollywoodien contemporain⁶³. À l'occasion d'une présentation de *Lost* en 2007 lors d'un séminaire de « *Technology, Entertainment & Design* », Abrams s'expliquait sur sa démarche en évoquant un objet acheté dans un *magasin de farces et attrapes* – ce que constitue, peu ou prou, chacun des films qu'il a réalisés ou produits –, en l'occurrence une boîte magique, un motif parfois concrètement présent dans les films, de *En quatrième vitesse* (1955) à *Mulholland Drive* (2001) : « Je l'ai achetée il y a plusieurs décennies, et je ne l'ai jamais ouverte [...] parce qu'elle représente quelque chose d'important pour moi : elle représente l'infini des possibilités⁶⁴. » On observe en effet dans les séries *Lost* et *Fringe* une exploitation paroxystique de la logique des *possibles* (mondains) : le jeu sur l'alternance des différentes pistes et la mise en œuvre, à l'intérieur même de l'univers filmique, du principe de répétition/variation (une situation donnée se voyant rejouée dans un autre monde) permet de densifier presque indéfiniment la matière narrative, et donc de multiplier le nombre d'épisodes pour obéir aux objectifs commerciaux du médium. Pour intensifier le suspense, Abrams et ses collaborateurs ont créé ces deux séries en fonction de dispositifs narratifs qui fonctionnent comme une sorte d'inextinguible matrice à récits que seules des mesures d'audience négatives semblent finalement pouvoir épuiser, et qui, loin de s'effacer devant le contenu de l'histoire, tendent à s'afficher, à susciter un intérêt pour eux-mêmes. Ainsi, les « coups de théâtre » intervenant dans l'ultime épisode de la plupart des saisons n'augurent-ils pas seulement, de façon classique, de nouveaux éléments narratifs, mais se présentent comme autant d'annonces d'une complète reconfiguration formelle.

Pour en juger, il suffit de considérer l'évolution qui traverse l'ensemble de la série *Lost*, où l'alternance entre les pistes consacrées aux actions situées sur une île (dont les rescapés d'un crash d'avion sont captifs) et la visualisation d'autres espaces s'opère successivement selon cinq modes distincts : dans un premier temps, les inserts parallèles sont des *flash-backs* consacrés tour à tour, dans ce récit à focalisation interne variable, à chacun des personnages principaux ; ensuite s'ajoute le critère de la *simultanéité* – omniprésent dès le début, mais réservé jusque-là à des pistes narratives consacrées aux habitants de l'île – à la toute fin de l'épisode en deux parties intitulé « Révélations fatales » qui clôt la deuxième saison, juste après que l'écran a été envahi par une lumière aveuglante qui pourrait suggérer la destruction du « monde » de la série : le point de vue est pour la première fois déplacé sur un groupe de protagonistes qui se situent en dehors de l'espace confiné de l'île ; à la toute fin de la troisième saison, dans les épisodes 22 et 23, un nouveau mode se met en place qui prévaudra durant l'entièreté de la saison suivante et que le téléspectateur ne comprend que dans les toutes dernières

images de l'épisode 23, une ambiguïté étant d'abord sciemment entretenue (Jack, ivre, mentionne son père comme s'il était encore en vie, alors que la scène se situe bien après sa mort) : il s'agit de *flash-forwards* consacrés aux six rescapés, revenus à la vie normale après le crash mais, pour certains, hantés par l'idée de retourner sur l'île ; durant la cinquième saison, ce n'est plus seulement le spectateur qui *voyage dans le temps*, mais les personnages eux-mêmes, projetés dans les années 1970, à l'époque du « projet Dharma » dont les expériences sont à l'origine des phénomènes surnaturels qui surviendront sur l'île ; enfin, la sixième saison présente un *monde alternatif* : on y voit ce que chacun des personnages serait devenu si le crash du vol 815 n'avait pas eu lieu. L'exploration de ces possibles narratifs s'effectue constamment en alternance avec le récit premier, dédié aux actions qui se déroulent sur l'île et identifié au « présent ». Certains liens sont instaurés entre les pistes, ce qui renforce chez le téléspectateur l'impression d'être confronté à une pluralité de mondes et à une amplification narrative considérable des données de base de la série – la conception mondaine contribue à inscrire *Lost* dans la catégorie identifiée par David Lavery du « *Long-Term Television Narrative* »⁶⁵. On constate que le bouleversement de la temporalité, à partir de la saison 4, n'affecte pas seulement la manière dont le téléspectateur accède au récit de la série, mais aussi le rapport que les personnages entretiennent avec « leur » monde fluctuant ; le travail sur la temporalité a dès lors des incidences proprement mondaines. Le cinquième épisode de cette saison instaure à cet égard une rupture : on y voit Desmond (Henry Ian Cusick) balloté entre deux plans temporels (les années 1996 et 2004), effectuant involontairement d'incessants allers-retours brutaux qui le débousolent complètement ; le montage crée ainsi des sutures entre des actions relatives au même protagoniste mais très discontinues, comme dans *Je t'aime je t'aime* (1968) ou dans *The Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) (voir *infra*). Significativement, le titre anglais de cet épisode de *Lost* est « *The Constant* » : il s'agit littéralement pour Desmond de trouver l'*invariant* entre ces deux mondes – composante étudiée, on l'a vu, par les théoriciens des mondes possibles – afin de pouvoir les organiser l'un par rapport à l'autre. C'est le personnage de Penny (Sonya Walger) et l'amour qu'il lui porte qui jouera ce rôle. Les sentiments, considérés comme un facteur inaliénable de l'individu, font office de points de repère permettant aux personnages de s'orienter dans le dédale des possibles. Dans le monde alternatif de la dernière saison provoqué par le déchaînement des forces électromagnétiques de l'île – prétexte à ressusciter tous les protagonistes –, une accessibilité se mettra progressivement en place vers le monde de référence de la série, chacun des personnages principaux ayant accès, au cours d'une révélation (qui

atteste la « vérité » de l'existence « première »), au souvenir de son alter ego dans l'autre version ; les personnages, dès lors, se « souviennent » de tout ce qu'ils ont vécu et ressenti dans un monde parallèle, se reconnaissent au moment de cet instant de *déjà-vu* et décident de regagner ensemble l'*au-delà* (ils se rassemblent significativement dans une église). Seul Jack se refuse tout d'abord à le croire, comme s'il incarnait les réticences des scénaristes à faire converger les versions et, ainsi, à mettre fin à une série qui s'est définie par la déclinaison des possibles.

Les actions des « survivants » de *Lost* qui tentent de tirer leur épingle du jeu⁶⁶ sur cette île qui n'est répertoriée sur aucune carte sont, quant à elles, caractérisées par la compréhension des composantes du monde exotique dans lequel les naufragés évoluent. En ce sens initialement proche de *L'Île mystérieuse* de Jules Verne (1874) – pour tendre ensuite vers *L'Île du docteur Moreau* (H. G. Wells, 1896) puis finalement vers *L'Invention de Morel* (Adolfo Bioy Casares, 1940) –, les épisodes de *Lost* mettent en scène, dans un espace scindé entre la partie de la côte habitée par les passagers du vol 815 et les « Autres » déjà présents sur l'île pour des raisons qui demeurent longtemps obscures, la découverte progressive de la « vraie » identité des différents protagonistes présents sur l'atoll, ainsi que l'exploration de ce « petit monde »⁶⁷ aux lois insolites. L'acquisition des informations sur ce monde à découvrir est différée par des changements radicaux de focalisation, et entravée par maints mensonges, complots, enlèvements, sabotages et mystifications⁶⁸. Après la découverte d'artefacts technologiques les plus divers, pour la plupart tombés en désuétude (puisqu'il s'agit des vestiges d'expériences menées dans les années 1970), l'île s'avère être un laboratoire pourvu d'engins *Low-tech* cachés à la finalité sibylline. Ces « gadgets métafictionnels » (au sens de Richard Saint-Gelais) dont les survivants se servent en bricoleurs ont pour principale fonction d'exhiber (et par là même de naturaliser) les bruyants rouages de la *mécanique narrative*⁶⁹. Ainsi, dans la saison 2, une salle de contrôle souterraine remplie de moniteurs et de machines informatiques est-elle munie d'un compte à rebours qui détermine quand un opérateur doit appuyer, après un cycle de 108 minutes, sur un bouton ; vingt-quatre épisodes plus tard, Desmond, qui est censé obéir à ce simple rituel, se sera laissé convaincre par John Locke (Terry O'Quinn) de ne pas appuyer sur la touche (FIG. 22-24), provoquant une explosion qui sera également celle des données narratives elles-mêmes : la « défaillance système » proclamée par une voix électronique se rapporte aussi au système du récit, et la clé que Desmond tourne dans le boîtier du dispositif d'autodestruction littéralise une sorte de *reset* herméneutique.



FIG. 22



FIG. 23



FIG. 24

L'indétermination relative au statut ontologique de chacune des diégèses et aux relations qu'elles entretiennent suscite une vive étrangeté qui, dans le cas de *Lost* du moins, a déclenché parmi la collectivité des internautes une ferveur interprétative sans doute encore plus vive (et dans tous les cas plus massive) que celle suscitée par le film *Mulholland Drive* (lui-même originellement prévu par l'auteur de *Twin Peaks* pour être le pilote d'une série, la fragmentation en épisodes ayant été en quelque sorte intégrée à l'œuvre unique elle-même). La curiosité constamment entretenue tient dans *Lost* sans doute pour partie à la veine ésotérique, renforcée au cours des saisons et rattachée à un récit mythologique des origines qui n'est significativement révélé qu'au 118^e épisode. L'écriture de cette série est placée sous l'égide de la théodicée leibnizienne, les personnages étant perçus comme de minuscules unités dans un monde fortement ordonnancé, mais dont les règles leur échappent et tendent à réduire le champ d'exercice de leur libre arbitre. On peut mentionner à ce titre la trame narrative associée au personnage de « Hurley » (Jorge Garcia) et à une combinaison de nombres que ce dernier a entendu psalmodier par le patient d'une institution psychiatrique, dans un passé qui constitue le versant réel d'un monde mental qui convergera par moments avec le monde de l'île, sans être traité plus avant dans ses implications logiques et narratives par les scénaristes qui, dans *Lost*, ont pour habitude (sinon pour devise !) d'abandonner avec désinvolture nombre de possibles successivement amorcés au cours des épisodes, en jouant sur la fragmentation propre au format de la série télévisée. Ces nombres firent gagner Hurley à la loterie, et il les retrouve ensuite à un moment décisif sur l'île. Ces signes énigmatiques font partie d'un ensemble de motifs arbitraires que le téléspectateur est néanmoins amené à considérer comme « contingents » (au sens de Leibniz), à inscrire dans une logique plus vaste qui serait l'architecture générale de la série, ou plutôt celle de son monde, supposé cohérent et ne livrant ses secrets qu'au compte-gouttes, comme s'il avait été pensé originellement en toutes ses facettes par des démiurges (alors qu'ici, il est indubitablement le fruit d'une improvisation quasi constante d'une équipe de scénaristes qui s'échinent à trouver les relances nécessaires à la lucrative continuation du feuilleton). Car, pourrait-on dire, la réponse aux mystères des nombres ne se trouve pas dans *Lost*, mais au paragraphe 242 des *Essais de théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'original du mal* publié en 1710 :

On ne doit point s'étonner que je tâche d'éclaircir ces choses par des comparaisons prises des mathématiques pures, où tout va dans l'ordre, et où il y a moyen de le démêler par une méditation exacte qui nous fait jouir, pour ainsi dire, de la vue des idées de Dieu. On peut proposer une suite ou *series* de nombres tout à fait

irrégulière en apparence, où les nombres croissent ou diminuent variablement sans qu'il y paraisse aucun ordre ; et cependant celui qui saura la clé du chiffre, et qui entendra l'origine et la construction de cette suite de nombres, pourra donner une règle, laquelle [...] fera voir que la *series* est tout à fait régulière, et qu'elle a même de belles propriétés. [...] [V]oilà comment il faut encore juger [les irrégularités] des monstres, et d'autres prétendus défauts dans l'univers⁷⁰.

Le rapprochement entre *Lost* et la philosophie de Gottfried Wilhelm Leibniz ne se limite pas au pseudo-ésotérisme de la série de nombres : une pensée du type de celle développée dans la théodicée, mise au service d'une exploitation commerciale et narrative, sous-tend bien le fonctionnement mondain de *Lost*, dont un « grand architecte » issu des temps mythologiques assure la cohérence.

En effet, le désir suscité chez le spectateur coopératif de saisir en un tout un univers filmique complexe, scindé en plusieurs mondes, permet de fédérer la multiplicité des épisodes, de contrer la dissémination inhérente à la pratique sérielle tout en motivant un mode de consommation discontinu (pour ceux du moins qui suivent la série semaine après semaine à la télévision). Ainsi, la vanité induite par la répétition du *Même*⁷¹ est occultée au profit d'une promesse : l'épisode, qui possède pourtant à certains égards sa propre clôture en dépit du recours à des procédés de suspension du récit en sa fin, ne serait que l'une des pièces d'un vaste puzzle dont la compréhension rétrospective conférerait un sens à chacun des fragments. Bien sûr, cette promesse est proprement intenable dans un tel éclatement narratif et au vu de la prolifération des épisodes, mais, dans un système où le succès s'instaure dans l'immédiateté de la diffusion cathodique, les auteurs de la série capitalisent sur les limites des capacités mémorielles du spectateur et canalisent habilement ses souvenirs par le biais de prologues qui, à l'entame de chaque épisode, font retour de manière sélective sur les événements précédents, privilégiant (ou au contraire écartant) certaines chaînes de causalité spécifiques.

Dans *Fringe*, la logique mondaine est exploitée plus consciemment et plus consciencieusement que dans *Lost*, subsumant dès la première saison la pluralité des lignes narratives en un tout. Cette démarche est formulée au niveau diégétique dans l'intention des enquêteurs de la division « *Fringe* » de percer le secret de ce qu'ils appellent le « *pattern* », soit le facteur explicatif commun à toutes les occurrences individuelles de « l'étrange » auxquelles ils sont confrontés ; à ce titre, la série radicalise dans ses développements mondains l'approche qui fut mise en œuvre dans *X Files* au cours de la décennie précédente (1993-2002). Cette volonté de fédérer les phénomènes

suraturels par une explication commune est affirmée dès l'épisode 14 de la première saison de *Fringe*, lorsque Walter (John Noble) lit le tapuscrit d'un document ésotérique ; sa voix, d'abord *in*, devient ensuite *over*, ce qui confère à ses paroles un statut programmatique et une position de surplomb par rapport à l'action :

Nous croyons comprendre la réalité, mais notre univers n'en est qu'un parmi tant d'autres. La vérité encore largement ignorée est que le chemin entre ces univers a déjà été découvert par des êtres comparables à nous, mais dont la civilisation est plus avancée. Les conséquences de leurs visites seront néfastes, aussi bien pour notre monde que pour le leur. Cela commencera par une série d'événements anormaux, difficiles à percevoir au départ, mais qui proliféreront à la façon d'un cancer, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus y avoir le moindre doute sur le fait qu'un seul des deux mondes survivra. Le nôtre ou le leur.

Ces êtres à la civilisation avancée – la phrase peut se rapporter autant au monde parallèle des premières saisons qu'au lieu de provenance des Observateurs qui ont envahi la terre dans la cinquième – sont peut-être les « grands architectes » de l'univers, mais il ne sont pas de nature divine. On pourrait dire à cet égard que *Fringe*, où le rationalisme scientifique est valorisé (ce qui n'exclut pas, chez Walter, l'adhésion issue du psychédéisme à la connaissance apportée sur le plan de la perception par la consommation de psychotropes), constitue le pendant athée de *Lost*, qui promet une sorte de retour à un archaïsme cosmogonique : Leibniz est pour cette série-ci ce que les théories de la physique quantique sont pour celle-là. Certains physiciens actuels font en effet l'hypothèse, actualisée dans *Fringe*, de l'existence d'un monde parallèle, simultané et presque identique au nôtre⁷².

La première saison de *Fringe* fonctionne sur le mode de la série d'épisodes clos, mais sa dimension feuilletonesque se verra progressivement renforcée. Dans la première saison, qui s'achève sur la découverte d'une perméabilité de la frontière intermondaine (voir la séquence commentée au chapitre 5), le monde second n'est vu qu'à partir du monde de référence, c'est-à-dire qu'il n'est visible qu'à travers les ingérences qu'il occasionne dans celui-ci : ainsi, lorsque les membres de la bande du maléfique Jones (Jarred Harris), tels des géomètres (FIG. 25-27), installent leur appareillage futuriste à un carrefour qui s'avérera être celui des possibles, un élément du monde second – en l'occurrence un énorme semi-remorque – surgit de nulle part au milieu d'une zone de flou, l'obturation du portail entre les mondes arrachant ensuite la partie arrière du véhicule. La conservation d'un cadrage strictement identique assimile la position de la caméra à la machine



FIG. 25



FIG. 26



FIG. 27

des opérateurs diégétiques responsables de l'accessibilité à l'autre monde et souligne l'analogie quasi totale entre chacun des mondes, qui ne diffèrent guère que par la présence d'un autre véhicule dans un espace-temps donné. En raison de la constance du point de vue et de l'absence de coupes apparentes, ce plan semble renouer au niveau esthétique avec les trucages par substitution de Méliès. Le seuil entre les mondes y est figuré comme une invisible lame affûtée qui fragmente les choses et les corps, réponse punitive à l'ambition prométhéenne des protagonistes qui ont perturbé l'ordre cosmogonique naturel en recourant à la science. C'est pourquoi les passages d'un monde à l'autre y marquent constamment les personnages dans leur chair, la concrétisation du virtuel dans le biologique occasionnant une imagerie de l'abject, de « l'im-monde » (au sens d'une transgression de la frontière de l'humain)⁷³, parente de la représentation, héritée de la tradition cyberpunk, de l'interaction entre le corps et la machine, telle qu'on la trouve notamment de façon récurrente dans les films de David Cronenberg.

À partir de la deuxième saison, les personnages de *Fringe* passent d'un monde à l'autre et rencontrent leurs doubles. Par conséquent, le montage alterné est également motivé par l'organisation mondaine de l'univers filmique ; le critère temporel n'y devient décisif qu'à la cinquième saison (la série suit donc le parcours inverse de l'évolution que nous avons notée dans *Lost*, la disjonction se manifestant dans *Fringe* d'abord au niveau mondain puis au niveau temporel), à l'occasion d'un saut dans le futur, la *guerre entre les mondes alternatifs* faisant dès lors place à une plus traditionnelle *guerre des mondes* où la population est asservie par des êtres supérieurs (humains venus d'un futur éloigné). L'expansion de l'univers de la série par l'ajout d'un monde « virtuel » représente aussi, on s'en doute, un instrument efficace d'amplification narrative puisque les protagonistes, les lieux et les enjeux sont dédoublés, multipliant ainsi le nombre de relances (dans chacun des mondes et comme résultante de leurs relations mutuelles). Le principe propre à toute pratique sérielle, qui consiste à introduire des variations ponctuelles dans le cadre d'une réitération généralisée, est à la fois appliqué littéralement (le monde alternatif est similaire, mais différent) et mis à mal par les bouleversements mondains sur lesquels repose la logique feuilletonesque. La quatrième saison est, quant à elle, plus fortement marquée par une réécriture, une « redistribution des cartes » voisine de la pratique du *reboot* : désormais, c'est le monde premier lui-même qui se transforme en l'un de ses possibles. En effet, lorsque le personnage de Peter (Joshua Jackson) revient d'un autre monde après s'être remis « corps et âme » à un appareillage futuriste au fonctionnement obscur (mais dont il réussit néanmoins à assembler les parties, en bricoleur intuitif), « machine à mondes »



FIG. 28



FIG. 29

qui l'a longtemps obsédé et dont il a constaté que le mécanisme ne se mettait en branle qu'à son injonction (FIG. 28-29), tous les membres de son entourage, y compris sa compagne et son père avec lesquels il compose un trio qui constituait jusque-là le principal facteur de stabilité de la série, *ne le reconnaissent plus*, ou plutôt, dans cette version du monde qui résulte de l'action de Peter (et de l'intervention démiurgique des « Observateurs »), *ne l'ont jamais connu* ; une nouvelle version du monde est proposée à partir d'états de choses distincts. Écartelé dans ce dispositif machinique gigantesque qui s'anime lorsqu'il y prend place, Peter est la victime expiatoire (sinon la figure christique, le nouveau monde qui s'offre à lui semblant procéder d'une logique inverse de celle de l'enchâssement final de *La Dernière tentation du Christ* mentionné au chapitre 2) ; son sacrifice garantit la coexistence des

deux mondes qui menacent de s'annihiler réciproquement. Il ne suffit plus au héros de sauver le monde ; il s'agit d'en sauver *plusieurs*.

Au cours de cette quatrième saison qui procède à un fort recentrement sur le personnage de Peter, ce dernier, une fois qu'il aura compris qu'il ne se trouve pas véritablement dans un troisième monde possible incompatible avec sa présence comme il en avait fait initialement l'hypothèse, mais dans la couche supérieure d'un palimpseste des possibles, n'aura de cesse de restaurer la continuité avec le passé vécu dans le premier monde de référence. Cette quête diégétique est l'expression littérale d'une stratégie consistant à renouer avec les trois premières saisons, de rétablir le Même (le noyau mondain prévu dans le concept initial de la série) dans l'Autre (la déclinaison en épisodes).

Là où la démarche de J. J. Abrams témoigne d'une systématité évidente en terme de prééminence accordée à la dimension mondaine, c'est que le cinéaste procède de façon similaire lorsque la Paramount, en coproduction avec sa société Bad Robots, se lance dans le projet du long-métrage de cinéma *Star Trek* (2009), conçu comme un prequel de l'ensemble des épisodes télévisuels réalisés à partir de 1966⁷⁴ et des divers épisodes cinématographiques réalisés à partir de 1979. Le film d'Abrams ne doit pas seulement tenir compte d'épisodes antérieurs, mais il doit s'inscrire dans un réseau intertextuel complexe et multimédiatique que Richard Saint-Gelais a précisément choisi comme étude de cas pour en cartographier les productions et discuter certains phénomènes d'extension mondaine et de multiplication de mondes alternatifs. En conclusion de son ouvrage *L'Empire du pseudo*, paru en 1999, il décrit sa stupéfaction à la découverte de l'ampleur du phénomène *Star Trek* :

Affolement devant ce qui paraît à première vue banal – une série télévisée devenue, au fil des ans, immensément populaire, en Amérique du Nord et ailleurs –, mais qui, à y regarder de plus près, se révèle un phénomène culturel quasi borgésien : l'élaboration, par toute une communauté d'écrivains, de réalisateurs, de téléspectateurs et de *fans*, d'un univers tentaculaire, stratifié, proliférant au point de générer des gloses, ses écrits apocryphes, ses hérétiques, ses ouvrages de référence, ses versions parallèles : l'univers, ou plutôt le "multivers", de *Star Trek*⁷⁵.

C'est avec cet univers préétabli – ou plutôt ce réseau transfictionnel – proprement « affolant » (il l'aurait été encore plus aux yeux de Saint-Gelais s'il avait pris en compte les *comic books* édités par Marvel dès 1967 et leurs récits inédits, ainsi que la gamme des différents types de jeux vidéo qui ancrent

leurs représentations dans l'univers de la série) que J. J. Abrams et ses coscénaristes de la série *Fringe*, Roberto Orci et Alex Kurtzman, doivent composer lors de la réalisation du film de 2009 destiné à devenir l'une des nombreuses composantes de la franchise estampillée Gene Roddenberry (créateur de la série *Star Trek*) et Paramount – le fait que J. J. Abrams ait été récemment désigné pour réaliser le premier film de la franchise « *Star Wars* » après le rachat de cette dernière par Disney place véritablement ce cinéaste au cœur des pratiques transfictionnelles contemporaines. Pour renouer avec la matière narrative antérieure, les auteurs du film de 2009 font intervenir, dans un monde parallèle mais au final convergent avec ladite matière, le double du jeune Spock (Zachary Quinto) à un âge avancé, qui thématise dans la diégèse le relais générationnel induit par ce prequel tardif. Les phénomènes transfictionnels se manifestent ainsi à l'intérieur même du film dans la constitution d'un univers plurimondain. Débarqué du vaisseau commandé par Spock pour mutinerie, Kirk atterrit sur une planète de glace hostile où, se réfugiant dans une grotte, il se retrouve face à face avec un Spock venu du futur ; ce dernier, vieilli de plusieurs dizaines d'années, va l'enjoindre à restaurer dans le vaisseau Enterprise l'ordre hiérarchique qu'il a connu et donc, dans une perspective mondaine, à réaligner le monde du film *Star Trek* sur celui de l'ensemble des productions précédentes (et cela aussi en termes de système de valeurs, la figure de l'altérité qu'incarne le Vulcain aux oreilles pointues étant replacée sous l'autorité de l'humain de race blanche). On apprend qu'à l'instar de l'ennemi de la Fédération, Nero, Spock a été attiré dans un trou noir artificiel et involontairement happé par un phénomène de retour dans le temps.

Lors d'une séquence de dialogues visant à clarifier cette situation dans la cabine de pilotage de l'Enterprise, la jeune Uhura (Zoe Saldana), stupéfaite, résumera les choses pour les spectateurs les moins dégourdis en une formule concise : « *An alternate reality* ». Là où le film d'Abrams réussit son « pari intertextuel », c'est en faisant interpréter le Spock du futur par l'acteur des anciens films, Leonard Nimoy, âgé de 77 ans, dont le visage maquillé en Spock est sans doute l'un des faciès les plus connus du cinéma de science-fiction. Par conséquent, les interférences temporelles sont renforcées chez le spectateur du *Star Trek* de 2009 par des inférences intertextuelles, et cela d'autant plus que, dans la série *Fringe*, le personnage qui est le premier à maîtriser le passage d'un monde à l'autre, William Bell, est joué par le même Nimoy (voir chapitre 5). Bien que relevant, en tant que personne, de l'« afilmique », le comédien, dont les traits font partie à un certain niveau de la construction sémiologique d'une « figure actorielle⁷⁶ », est également à prendre en compte dans l'étude des processus transfictionnels. Le monde

factuel – c'est-à-dire ici le monde d'expérience du spectateur *en tant que spectateur* – participe à la compréhension de tels jeux mondains : lorsque Nimoy apparaît enfin physiquement, après que son personnage a été évoqué verbalement à de nombreuses reprises et que sa voix retransmise a déjà été entendue précédemment, dans un épisode de *Fringe* diffusé un peu plus d'un mois après la sortie en salles de *Star Trek*⁷⁷, cette icône de la SF « emporte » avec elle sur le petit écran (juste retour des choses) une part des technologies de téléportation des nombreux épisodes de *Star Trek* et de la réalité alternative du long-métrage de J. J. Abrams. Certes, l'étrange personnage démiurgique de *Fringe* ne s'appelle pas Spock (sans quoi nous serions dans un cas « avéré » de transfictionnalité) ; néanmoins – et ce cas ne trouve aucun équivalent en littérature –, l'apparence physique de l'acteur, même maquillé différemment, amène le spectateur à convoquer, en filigrane, certaines composantes des diégèses habitées par d'autres personnages qu'il a interprétés ; il ne fait pas de doute que la série *Fringe* joue également avec ce type de phénomènes. En optant pour un monde alternatif dans *Star Trek*, les auteurs du long-métrage reconduisent une démarche déjà mise en œuvre préalablement dans l'univers étendu de la série, notamment dans des romans⁷⁸. Ce « plurivers » semble faire office de modèle pour l'élaboration narrative des séries initiées par Abrams : ainsi, pour l'épisode de *Lost* intitulé « The Constant » / « Voyage dans le temps » évoqué *supra*, les scénaristes Carlton Cuse et Damon Lindelof avouent-ils avoir « pillé » les idées du dernier épisode de *Star Trek : la nouvelle génération* (1987-1998)⁷⁹.

En outre, l'exploitation des possibles prend dans *Fringe* d'autres formes que la découverte, par les personnages, d'un univers parallèle. On peut mentionner l'exemple singulier de l'épisode 19 de la saison 2, dont le titre anglais, « Brown Betty » (2010), qui reprend le nom d'une forme de marijuana consommée par Walter dans cet épisode « halluciné », est traduit en français par « Il était une fois », en référence à l'histoire que la filleule d'Olivia réclame à Walter. Cette fable, qui occasionne un enchâssement ponctué de plusieurs retours à la situation-cadre où la petite fille commente les options de *storytelling* de Walter et propose même une fin alternative (également actualisée visuellement dans l'épisode), met en scène les personnages bien connus de la série dont les noms sont conservés, mais la facture du monde est totalement différente puisque nous sommes, comme Walter l'a annoncé avant de commencer son histoire, plongés dans « l'atmosphère » d'un polar des années 1940-1950 mâtiné d'instant de comédie musicale. Le transfert vers un autre genre influe sur la caractérisation du monde : Olivia ne travaille pas pour l'équipe de la division « Fringe », mais elle incarne une détective privée engagée par une cliente qui prétend vouloir retrouver son amant

disparu – en fait, comme dans la séquence inaugurale du *Faucon maltais* (1941) ouvertement pastichée ici, nous apprendrons qu’il s’agit d’un mensonge. Le monde est un mixte de stéréotypes génériques du « film noir » des années 1940 et d’éléments d’aujourd’hui : ainsi, par exemple, on roule avec d’anciennes voitures, mais on téléphone avec des portables. Si le monde est autre, c’est parce qu’il est vu à travers le *filtre* de diverses représentations, recyclées ici de façon ludique. Ce récit enchâssé n’est par contre pas sans lien avec l’intrigue de *Fringe* : on pourrait dire qu’il en constitue le pendant allégorique. Alors que l’épisode se situe, dans la chronologie de la série, juste après la disparition de Peter, qui s’est éclipsé suite à la déception qui fut la sienne lorsqu’il apprit que « son père » l’avait kidnappé dans l’autre monde pour qu’il prenne la place de son double (le fils décédé de Walter) dans ce monde-ci, c’est, dans cet épisode, Peter que la détective doit retrouver, dont on apprendra les méfaits du père (qui lui a dérobé un « cœur de verre »). L’hybridation du technologique et de l’organique, omniprésente dans la série, ne fait pas défaut dans cet épisode mais, en accord avec le ton plus enjoué du *musical*, se déplace du côté du merveilleux. Le sentiment de culpabilité du scientifique visionnaire, les étranges agissements de la corporation Massive Dynamics, le ressentiment du fils et l’amour d’Olivia pour Peter sont rejoués dans un autre contexte, dans des décors différents, mais le spectateur comprend bien qu’il s’agit toujours du monde « premier » de *Fringe*, dont seul le « vernis », pour des raisons contextuelles (une campagne promotionnelle de la chaîne touchant également d’autres émissions diffusées à la même période, transformées le temps d’un épisode unique en comédies musicales), a été provisoirement modifié. La variation posée en principe sur le plan mondain s’observe donc également sur le plan stylistique. D’ailleurs, le générique même de la série – l’un de ses identifiants majeurs – est partiellement affecté par les caractéristiques diégétiques de l’épisode qu’il annonce. Ainsi, la couleur du fond sur lequel s’inscrivent les mentions écrites et les motifs « codés » passe du bleu au rouge lorsque l’ancrage « premier » (à l’échelle de l’épisode) s’effectue dans le monde parallèle et non dans le monde « premier » ; de plus, la facture même du générique présente des variations, pastichant l’esthétique télévisuelle des années 1970 (notamment au niveau de la typographie) lorsque l’épisode comprend des *flash-backs* nous montrant Walter à cette époque (comme dans *Lost*, le spectateur voyage d’abord dans le temps avant de voyager entre les mondes). Le passé n’est pas seulement celui des personnages, mais renvoie à l’histoire même des représentations populaires.

Dans l’épisode qui, dans la troisième saison, est aussi le dix-neuvième – comme s’il s’agissait d’introduire une régularité dans les apparents

dysfonctionnements –, Peter et Walter, après avoir ingurgité une dose copieuse de LSD, se projettent dans l'esprit d'Olivia. La jeune femme n'est plus elle-même : William Bell s'étant emparé de son enveloppe charnelle, elle parle de façon « synchrone » avec la voix de Nimoy, créant une étrangeté qui relève d'un phénomène de déliaison comme on en trouve dans les films horribles présentant une situation d'exorcisme⁸⁰. Walter et Peter ont donc pour objectif de libérer Olivia de cette intrusion mentale aliénante tout en permettant à William Bell, plus insaisissable que jamais, de survivre en tant qu'instance désincarnée⁸¹. Ils empruntent le même ascenseur de l'une des tours jumelles qu'Olivia utilisa lorsqu'elle changea de monde la première fois, mais lorsque la porte du bureau de Bell s'ouvre, Walter s'étonne de voir William Bell ainsi que l'ensemble de l'environnement figuré en dessin animé, et demande à l'habitant des lieux pourquoi il en est ainsi. Ce dernier lui répond qu'il allait leur poser la même question : une fois franchi le seuil, Walter et Peter sont désormais, eux aussi, représentés sous la forme de dessins hyperréalistes en 3D, et le resteront pendant la plus grande partie de cet épisode délirant – significativement intitulé en français « Qui veut la peau d'Olivia Dunham ? », en référence au film de Robert Zemeckis qui mêle animation et prises de vues réelles – au cours duquel ils partent en quête d'Olivia, cette dernière s'étant retranchée dans son subconscient. La variation, ici, se manifeste par le changement de support matériel du moyen d'expression, dont les personnages eux-mêmes, à l'intérieur de l'une des diégèses, ont conscience. On constate à nouveau que les caractéristiques formelles et stylistiques de la représentation audiovisuelle sont susceptibles d'influer sur le statut ontologique d'un monde tel qu'il est perçu par le spectateur, voire, dans de rares cas comme ici, par les personnages eux-mêmes.

Si les protagonistes de *Fringe* acquièrent la connaissance de l'existence d'un monde parallèle, ils n'ont toutefois pas conscience des effets du montage cinématographique sur l'instauration de passerelles vers ledit monde. Nous proposons désormais d'examiner des cas où la discontinuité même du signifiant cinématographique se fait l'expression du rapport entretenu par l'individu à un environnement dont les incessantes fluctuations – celles occasionnées fondamentalement par le défilement photogrammatique – affectent son « être-au-monde », comme dans *Sherlock Jr.* (1924) lorsque le double rêvé du héros interprété par Buster Keaton enjambe la frontière de l'écran et tombe dans le monde du « film dans le film ». Au lieu de s'opérer sur le mode du *raccord*, le passage intermondain s'y présente à la faveur d'une *saute*. Philippe Soupault, dans son court poème en prose « Indifférence » (1917), avait retranscrit l'expérience singulière du spectateur de cinéma

s'identifiant aux positions successives de la caméra, et inscrit dans un environnement qui subit des trucages divers :

Je m'assieds sur un banc. Apparaît brusquement à mon côté un homme qui se change en femme, puis en vieillard. À ce moment apparaît un autre vieillard qui se change en enfant puis en femme. Puis bientôt et peu à peu une foule disparate d'hommes, de femmes, etc., gesticule, tandis que je demeure immobile. [...] Je me jette du toit et sur le trottoir j'allume une cigarette⁸².

Cette immobilité du sujet autour duquel virevoltent les composantes d'un monde instable est celle du spectateur de cinéma et, parfois, de son double diégétique, comme dans *Je t'aime je t'aime* de Resnais (1968), où une machine à mondes joue, comme on le verra, un rôle similaire au « film dans le film » chez Keaton. On retrouve en effet chez le cinéaste Alain Resnais, passé à la fiction à l'époque de la « modernité cinématographique » des années 1960, ces figures caractéristiques du cinéma burlesque américain, prônées par l'avant-garde française des années 1920 et traduites dans l'écriture littéraire par Soupault dans le contexte de « l'esprit nouveau » d'Apollinaire. La transparence du montage constituant l'un des principes quasi inamovibles du cinéma hollywoodien, c'est sur une autre contrée du paysage cinématographique que nous proposons, dans le cadre de cette problématique, de porter notre regard, après un détour par un commentaire de la nouvelle dont est extraite la citation liminaire du présent chapitre ; on verra que l'association entre montage cinématographique et construction mondaine n'est pas propre aux seules représentations filmiques, mais qu'elle sous-tend également la représentation de la technologie imaginée par un romancier comme de Philip K. Dick.

Un monde de circuits imprimés (sur pellicule)

Dans la nouvelle intitulée « La fourmi électrique », qui n'a, à notre connaissance, pas encore donné lieu à une adaptation cinématographique, Philip K. Dick déclinait un motif récurrent dans son œuvre : celui de l'implantation d'une fausse mémoire dans le cerveau d'un personnage qui se leurre sur sa propre identité. Totalement disjoint du monde dans lequel évolue le protagoniste, ce passé, une fois révélé, en vient à constituer une fiction à l'intérieur de la fiction. Ayant été hospitalisé suite à un accident, le héros de cette nouvelle, Garson Poole, apprend d'un médecin qu'il n'est pas humain ; toute sa vie, dès lors, lui apparaît comme une illusion.

Afin néanmoins d'affirmer sa liberté (comme les « Répliants » de *Blade Runner*), il décide d'intervenir lui-même sur le mécanisme qui produit son

univers : au lieu d'un cœur, ou du phonographe qui sert de poumons à l'androïde de Villiers de l'Isle-Adam, il découvre une bande parsemée de trous qui défile devant une tête de lecture – mécanisme qui, même à l'époque des cartes informatiques, peut être considéré comme une anticipation relativement *Low-tech*, proche de ce que l'on trouvera dans le *steampunk*, genre dont Étienne Barillier dit que s'il « n'exclut pas l'apparition de l'informatique, il l'expliquera autrement que par la miniaturisation du circuit imprimé et l'invention de l'électricité : nous resterons au niveau de l'engrenage et de la carte perforée⁸³ ». Le mécanisme décrit par Dick se situe en effet à mi-chemin entre la carte ou le cylindre perforé utilisé dès le XVIII^e siècle pour l'animation programmée d'automates (le personnage le compare d'ailleurs à un piano mécanique) et la bande audio (vidéo) ; la précision donnée par le narrateur selon laquelle il ne s'agit pas, contrairement à ce qui est attendu, d'« impacts magnétiques sur une couche d'oxyde de fer⁸⁴ » témoigne de l'importance de ce comparant dans ce texte écrit en 1969, soit une année après le lancement sur le marché grand public des premiers magnétoscopes à bobines pour bande magnétique par firmes Philips et Sony, mais en même temps rapporte l'appareil fictionnel à un fonctionnement antérieur à ce que permet la réalité de l'époque. Le geste de Poole qui consiste à arracher le « dispositif d'apport de réalité » de sa poitrine trouvera un équivalent à l'époque des supports magnétiques au moment où, dans *Videodrome* (1982), le producteur de films pornographiques Max Renn (James Woods) introduira dans son ventre une cassette vidéo : l'extraction salvatrice conduit le premier à la maîtrise démiurgique d'un monde recentré sur une création égocentrique, tandis que la pénétration provoque chez le second une aliénation complète de l'individu dont l'identité finira par se dissoudre dans le tube cathodique. Ces motifs, on le sait, sont ceux de la cyberculture sur laquelle nous reviendrons au chapitre 4. Ce qui nous intéresse avant tout ici dans le texte de Dick, c'est la place occupée par le modèle cinématographique en général et par l'opération de montage en particulier. Poole découvre qu'en ajoutant ou en colmatant des perforations – un terme qui renvoie également au dispositif d'entraînement de la pellicule dans l'appareil cinématographique –, il peut modifier l'univers qui l'entoure. Cette logique soustractive est proprement mondaine : « Il avait vu juste », nous dit Philip K. Dick de son héros, « chaque perforation obturée entraînait la disparition d'un élément de réalité⁸⁵ ». S'ouvre alors, pour Poole, un néant, une zone impénétrable qui constitue l'envers de son monde (tout en en délimitant les contours), et la fin potentielle de ses investigations (dans la mesure où elles impliquent, *in fine*, la négation de sa propre existence). Le protagoniste effectue alors une opération différente, décrite par Dick dans le passage cité dans notre épigraphe,

qui vise cette fois non plus seulement à altérer le monde existant en insérant des lacunes ponctuelles – on sait combien le motif de l'amnésie a nourri les films plurimondains (notamment *L'Effet papillon* et *Mulholland Drive*) –, mais à produire un monde nouveau de manière aléatoire en ajoutant des perforations. Cette étape du récit est décisive, puisque l'on passe du souvenir à la genèse d'un monde à venir, et plus précisément à un renforcement de ce que Kittler considère, en des termes lacaniens, comme le passage de l'ère du Symbolique qui caractérisait le texte écrit (et la partition musicale) à celle du Réel instaurée par le stockage d'occurrences sonores effectives de l'enregistrement phonographique⁸⁶. Il n'est en effet pas anodin que Dick parle de « piano mécanique », car l'exploitation à des fins « productives » de ces empreintes appartenant à l'ordre du Réel a principalement eu lieu, avant l'ère du pixel, dans le domaine des technologies du son (couplées, dans le champ du cinéma expérimental, avec la pratique du film d'animation, comme chez Norman McLaren)⁸⁷, des rayures-dessins de Moholy-Nagy (où les sons ne doivent leur existence à aucun phénomène acoustique préalable)⁸⁸ mentionnées par Kittler à la musique concrète puis synthétique. L'activité de Poole dans « La fourmi électrique » est donc à mettre au compte des manipulations examinées par Kittler au niveau de « l'encodage » réalisé à l'aide du phonographe, du cinématographe et de la machine à écrire ; la différence est cependant que, dans ce récit de science-fiction, c'est un monde complet, immersif et totalement illusionniste qui « sort » de la pellicule.

À l'instar des protagonistes des séries télévisées *Lost* et *Fringe* examinées ci-dessus, Poole est un bricoleur génial : il plonge ses mains dans les entrailles de la machine. À lire la description minutieuse de cette opération, on constate qu'il suffit de remplacer l'outil thermique par de la colle, la tête de lecture par la lampe de la table de montage ou de l'appareil de projection (plus loin, Poole se sert également de gants et d'un agrandisseur) pour saisir à quel point le cinéma modélise l'imaginaire du rapport instauré entre un sujet percevant et une représentation particulièrement immersive. Après avoir manipulé la consistance de son monde, Poole intervient sur la temporalité : l'élaboration artificielle, mécanique d'un monde est pensée en termes de montage. Inverser le sens du défilement ne lui suffit pas : « Ce serait simplement comme un film qui se déroule à l'envers... », dit-il⁸⁹. Or, c'est un « cinéma total » au sens de Barjavel que recherche Poole au cours de son entreprise prométhéenne⁹⁰. Reconfigurés dans un maelström de perceptions sensorielles, les éléments du monde, perpétuellement recréés, deviendront illisibles et conduiront le protagoniste à sa perte, à l'instar des souvenirs réactivés par une autre « machine à mondes », celle de *Je t'aime je t'aime* (1968), film réalisé à la même époque où Philip K. Dick imaginait « La fourmi électrique ». Chez

Resnais, les opérations de montage affectent de surcroît le support même de la représentation, puisque le film sur lequel s'est imprimée la « mémoire d'un monde » se déroule métaphoriquement dans le monde même d'un film.

Un montage qui déraille : la figure de la boucle

(*Je t'aime je t'aime*, 1968)

Nous avons vu au chapitre 2 que le film *Un jour sans fin* (1993) thématise l'enfermement d'un personnage captif d'une boucle temporelle qui ne connaît aucune explication diégétique. Bien sûr, la juxtaposition des possibles y est le fait du montage ; cependant, le protagoniste ne manifeste aucune conscience des effets de cette opération même, la saute quotidienne intervenant durant la nuit, insaisissable. Une nouvelle version du monde se présente chaque matin, convoquant (sans les actualiser) l'opposition entre le rêve et la réalité ainsi que le motif du « faux réveil » (la situation du dormeur qui se croit éveillé)⁹¹. En fait, la discontinuité instaurée dans *Un jour sans fin* par les multiples réitérations d'une même séquence d'événements (altérée uniquement par une « interactivité » permettant au héros d'opérer des choix) est contrebalancée par la linéarité de l'ordonnancement de chacune de ces séries, dont les seuls « accrocs » sont le fait d'incidents diégétiques, non des bégaiements de la machine-cinéma. Comme dans des films dont le récit est raconté à partir de la fin – *Memento* (2000), mais surtout *Irréversible* (2002), dont chacune des parties agencées de façon rétroactive consiste en un plan-séquence –, le caractère strictement chronologique des fragments permet de rendre lisible une organisation macrostructurelle achronologique.

Dans *Je t'aime je t'aime* (1968), Alain Resnais fait exploser ce principe d'intelligibilité : l'argument science-fictionnel de la « machine à mondes » dans laquelle prend place Claude Ridder (interprété par Claude Rich), un rescapé d'une tentative manquée de suicide qui accepte d'être le cobaye d'une expérience scientifique visant à faire voyager un sujet dans le temps en partant d'un ancrage dans ses propres souvenirs, justifie une fragmentation menée jusqu'au niveau du plan, voire au-delà (certains brefs inserts se situant à la limite du perceptible). Le dispositif qui est appelé dans le film « la sphère » par les scientifiques qui l'ont conçu présente une apparence quasi organique aux connotations érotiques et tient à la fois du cocon, du cerveau (ou du cœur, du poumon ?)⁹² et de la courge (celle d'un conte de fées, prête à se métamorphoser en carrosse des temps modernes) (FIG. 30-31) : l'intériorité physique (l'ancre fœtal de la machine) y est aussi, si l'on privilégie la similitude avec l'organe du cerveau, un monde mental. Cet artefact et le cerveau réel du protagoniste seront à l'image de la machine-cinéma elle-même. Gilles Deleuze



FIG. 30



FIG. 31

souligne le fait que « Resnais a toujours dit que ce qui l'intéressait, c'était le cerveau, le cerveau comme monde, comme mémoire, comme "mémoire du monde"⁹³ ». Si le philosophe tient le cinéma de Resnais pour l'un des plus emblématiques de la notion d'« image-temps » qu'il a élaborée, c'est qu'elle s'oppose à celle, leibnizienne, d'impossibilité⁹⁴ : « l'image-mouvement » se situe du côté de la chronologie d'un temps soumis aux impératifs de l'action, de l'objectivité, de l'actuel, tandis que l'image-temps touche au virtuel, à la coexistence « d'alternatives indécidables entre nappes de passé⁹⁵ ». Les exemples de films hollywoodiens plurimondains abordés jusqu'ici attestent de la possibilité d'une imbrication de ces deux types d'image⁹⁶ ; ce sont

d'ailleurs souvent les conditions nécessaires à la conjonction de ces deux régimes que l'on observe dans nos études de cas, dans une oscillation permanente entre des facteurs diégétiques et narratifs.

La science-fiction, chez Resnais (dont aucun des autres films ne s'inscrit aussi explicitement dans ce genre que celui-ci), est pur prétexte aux dérèglements de l'agencement des plans, prolongeant d'autres expérimentations du cinéaste (et ex-monteur), en particulier le montage extrêmement heurté de *Muriel* (1963), un film dans lequel les personnages, là aussi, réinventent leur passé (qui demeure hors-champ, contrairement à l'audiovisualisation de *Je t'aime je t'aime*) et dont le réalisateur a lui-même rapproché la discontinuité de la juxtaposition de vignettes dans le médium de la bande dessinée, qui plus est consommé à travers des publications périodiques⁹⁷. Cette comparaison nous paraît significative pour expliquer que Resnais, communément associé à un réalisme « cérébral » plutôt qu'au cinéma de genre, se soit intéressé à la science-fiction : il ne faut pas oublier en effet qu'en tant que grand collectionneur de *comics* de l'âge d'or et trésorier, dans les années 1960, de *Giff-Wiff*, « bulletin du club des bandes dessinées » consacré à l'étude et à la valorisation du « 9^e art »⁹⁸, Resnais est traversé par cette culture dont témoigne le projet (avorté) d'une libre adaptation de *Harry Dickson*⁹⁹. On en retrouve même des traces, à notre sens, dans *L'Année dernière à Marienbad* (1961), pourtant érigé dans l'historiographie et l'opinion commune en monument d'une modernité absconse. En effet, ce film, pour lequel Resnais privilégiait une interprétation divergente de celle de son scénariste Robbe-Grillet (Resnais proposait d'y voir « différents degrés de réalité »)¹⁰⁰, est hanté par des revenants, des automates, des labyrinthes, des trompe-l'œil et des paradoxes temporels hérités des feuilletons populaires. Le cinéaste déclare d'ailleurs s'être inspiré, pour les décors et les positions des personnages dans le cadre, des *strips* de *Mandrake*, célèbre série de *comics* scénarisée par Lee Falk dès 1934 et mettant en scène un magicien dont les pouvoirs autorisent les ressorts narratifs les plus abracadabrants (« *Mandrake* était un peu le mot de passe avec Giorgio Albertazzi et Delphine Seyrig, et nous nous y sommes référés pour certaines scènes¹⁰¹ »). Ces motifs issus de la culture de masse américaine, réorganisés dans *L'Année dernière à Marienbad* de façon plus hypnotique, systématique et ambiguë, y sont mis au service d'une représentation mondaine perpétuellement fluctuante : la reprise d'éléments du décor en d'autres lieux diégétiques, principe omniprésent dans les espaces gigognes du cinéma « architectural » de Resnais et qui constitue sans doute l'indice le plus patent de l'importance de la dimension mondaine dans son cinéma¹⁰² (indice auquel s'ajoutera par la suite l'insertion de moments chantés entretenant des liens variables à la diégèse), y provoque à elle seule l'effet d'une

interpénétration entre les mondes, les frontières entre l'ici et l'ailleurs tendant à s'effacer au profit d'un espace mental englobant. Ainsi n'est-il pas surprenant que le cinéaste évoque, au cours d'un ensemble d'entretiens réalisés entre 2005 et 2006¹⁰³, que ce qu'il trouve le plus stimulant dans la production contemporaine se trouve du côté des séries télévisées américaines ; il mentionne en particulier l'exemple de *Millennium* (1996-1999), dont la dimension ésotérique (progressivement renforcée jusqu'à la délirante troisième saison) confronte le héros, un profiler (Lance Henriksen, qui interpréta l'androïde des deux premiers *Alien*), aux démons d'un autre monde ; on peut voir dans cette série une étape entre *X Files* (1993-2002) – qui consacrait le retour d'un fantastique comme on en trouvait dans *La Quatrième dimension* (1959-1964) – et les séries *Lost* et *Fringe* examinées ci-dessus, avec lesquelles *Je t'aime je t'aime* n'est pas sans présenter quelques parentés à travers sa machine bricolée par des scientifiques en blouse blanche qui réalisent à l'aveugle des expériences sur l'esprit humain et bouleversent l'ordre temporel.

Il y a dans la « sphère » fantastique de *Je t'aime je t'aime* quelque chose des étranges machines de la série de *comic strips* « plurimondaine » *Brick Bradford*¹⁰⁴, par exemple dans tel épisode paru en 1946 où un groupe d'humains du futur rencontrés à l'issue d'un voyage dans le temps, « quelque part dans le deux millième millénaire », placent le héros dans un cylindre vitré et projettent le passé « rêvé » par le héros sur un écran (FIG. 32-33). L'ordre de leur chef est clair : « Si ses rêves sont inintelligibles, disséquez-le immédiatement ! » Seule « l'accessibilité » du monde auquel renvoient ces images, extériorisations objectives de l'intériorité du sujet, lui semble pouvoir faire office de preuve de l'humanité de la créature du passé. Inversement, dans *Je t'aime je t'aime*, c'est l'humain qui, se fixant involontairement sur des actes infimes et confondant souvenirs et fantasmes, détraquera une machine, pourtant opérationnelle avec des souris de laboratoire. L'imaginaire de la fiction contamine la rationalité de la science, concrétisant l'idée formulée au début du film par le chef du laboratoire dans lequel la « sphère » a été construite : « J'ai toujours pensé que nous devrions annexer, à nos services techniques, une équipe de romanciers payés pour jeter des idées délirantes sur papier. Cela ne serait pas sans profit pour nous. » À l'instar des personnages du film ultérieur *Mon oncle d'Amérique* (1980), comparés eux aussi à des rongeurs mais dont certains s'émancipent des thèses behavioristes énoncées parallèlement (dans un autre monde) par le professeur Laborit, Claude Ridder est un romancier¹⁰⁵ (à défaut d'être un individu « romanesque », sa vie étant particulièrement terne) qui n'obéit pas au comportement attendu par les scientifiques, la fiction ayant ses propres lois (y compris la fiction au second degré du monde mental).

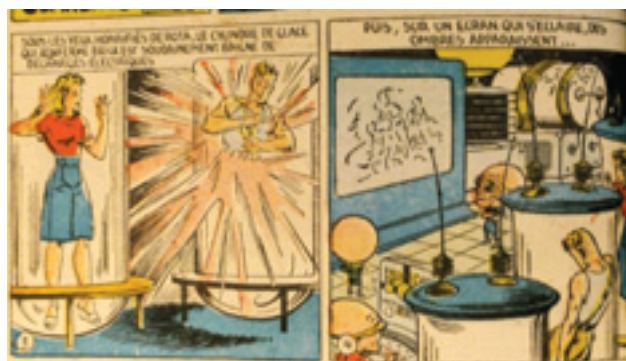


FIG. 32



FIG. 33

Certes, d'aucuns pourraient dire qu'il ne s'agit, dans *Je t'aime je t'aime*, que de « banals » *flash-backs*, comme on en trouve dans tout film monomondain. Toutefois, la mise en scène d'une machine à mondes, les références au genre de la science-fiction, l'intrication du souvenir et de l'imaginaire, la suggestion d'un transfert effectif du corps du rêveur par sa disparition dans la situation-cadre et l'esthétique du montage (discontinuités qui provoquent bien plus l'effet d'un sur-place que d'une analepse) nous conduisent à soutenir que, dans *Je t'aime je t'aime*, l'activité mémorielle donne accès à un monde en soi. Resnais, souvent associé à un « cinéma de la mémoire » (surtout après son documentaire très remarqué *Nuit et brouillard*, 1950), s'est toujours défendu de cette étiquette en soulignant que son intérêt résidait en fait dans l'imaginaire¹⁰⁶. Dans ses films, le passé (traumatique) tend à rejoindre la fiction, à l'instar des amours tragiques de la Française éprise d'un soldat allemand dans *Hiroshima mon amour* (1959), qui se remémore sa jeunesse au cours d'une séquence que certains commentateurs n'ont pas

manqué de comparer à une séance de psychanalyse¹⁰⁷. On pourrait en dire autant de l'expérience de Ridder allongé dans les alvéoles de son sofa, si ce n'est qu'il ne dialogue qu'avec lui-même, la place vacante de l'analyste étant octroyée au spectateur; ce dernier pourrait à ce titre se demander par moments si le rythme syncopé du montage ne suggère pas que le personnage délire plus qu'il ne rêve ou ne se souvient (ces « attitudes propositionnelles » s'incarnant de manière souvent analogue dans les pratiques filmiques). Mireille Berton cite un commentaire de 1906 d'un médecin français, Paul-Maurice Legrain, relatif à la description faite par un patient d'une crise hallucinatoire, dans laquelle ce dernier mentionne le cinématographe pour rendre compte des images qui l'ont assailli; et Legrain de préciser: « La comparaison est tout à fait exacte. Les images sensorielles sont si abondantes que le malade a l'impression qu'il est devant un kaléidoscope. Aucun état de conscience n'a le temps de se former; le malade est figé, uniquement animé par les sensations rapides que suscitent les hallucinations¹⁰⁸. » Les *flash(-backs)* de *Je t'aime je t'aime* se présentent comme un déferlement effréné d'images infra-conscientes, et Claude Ridder y est réduit à l'immobilité; cette représentation filmique du passé fait écho à la manière dont les hallucinations ont été envisagées dans le champ médical. Il n'en demeure pas moins que Ridder n'est pas sujet à des « visions »: c'est bien dans le passé qu'il voyage.

Comme d'autres personnages resnaisiens, Claude Ridder semble être victime du « syndrome des faux souvenirs » qu'Elizabeth Loftus, psychologue spécialisée dans les phénomènes de la mémoire aux thèses controversées, a décelé chez certains patients soumis à une psychothérapie: il s'agit de la conviction d'un refoulement d'événements qui ne se sont en fait jamais produits. Ses recherches l'ont menée, comme elle l'explique elle-même, « à créer un nouveau paradigme de la mémoire, à passer du modèle du magnétoscope, où les souvenirs sont interprétés comme des informations fidèles et figées, au modèle dit "reconstructionniste", dans lequel les souvenirs sont compris comme une reconstitution permanente, un mélange créatif de faits et de fiction¹⁰⁹ ». Ce modèle, c'est autant celui qu'adopte le héros de la nouvelle de Philip K. Dick en passant littéralement du « magnétoscope » à la création d'un monde, que celui pour lequel optent plus généralement les théories dites « constructionnistes » de la fiction. Loftus évoque les réserves de certains envers sa théorie en supposant qu'ils se disent que « tout cela ressemble trop à de la science-fiction ou de la magie¹¹⁰ ». C'est à cette science(-fiction)-là, bien « réelle » au niveau des discours, qu'appartient *Je t'aime je t'aime*.

Non seulement les facettes du passé défilent comme dans un cube magique disloqué, mais Resnais et son scénariste Jacques Sternberg jouent avec

humour sur l'accessibilité entre les mondes en faisant surgir, dans les souvenirs de Claude Ridder, la souris qui subit l'expérience « parallèlement » à lui, au grand étonnement du Claude du passé (FIG. 34), qui, lors de cette apparition-ci, est le seul à la voir (transgression métalectique dont on trouvera un écho dans *Mon oncle d'Amérique*, lorsque les personnages seront soudainement affublés d'une tête de rats renvoyant aux expériences montrées dans la piste « documentaire » du film). Ce principe des vases communicants est symptomatique d'une conception mondaine, d'une sensibilité aux zones de frontière et d'intersection.

Le récit du passé de Claude extrait par la machine prend comme point de départ un moment – une seule minute, en fait – de ses vacances dans le Midi qui se sont déroulées exactement une année auparavant : pendant que sa compagne Catrine (Olga Georges-Picot) prend le soleil étendue sur les rochers d'une crique, Claude fait de la plongée à l'aide d'un tuba. En termes actionnels, on peut dire que le « script¹¹¹ », une fois reconstruit, est minimal : Claude demande à sa femme si elle veut l'accompagner dans l'eau, y plonge, puis en ressort et, empêtré dans ses palmes, regagne la rive à reculons – ce qui donne l'impression, au niveau profilmique déjà, d'une sorte de « retour en arrière » décomposé en une série attendue d'instantanés quelconques¹¹² – en énumérant à sa compagne ce qu'il a observé avec son masque sous-marin, puis lui répond « Tu dis cela chaque année » (phrase qui, à force d'être répétée, en vient à revêtir une dimension réflexive) lorsqu'elle signifie qu'il faudrait qu'elle apprenne à utiliser l'équipement de plongée. Cette séquence matricielle d'un instant banal de la vie du protagoniste – comme la majorité des « tranches de vie » superposées dans le film, montrées (non sans humour) dans leur nature dérisoire¹¹³ –, est organisée autour d'un aller-retour horizontal (s'éloigner/s'approcher de l'épouse) et vertical (s'immerger dans l'eau/en sortir). Elle sera inlassablement répétée, diffractée, agencée à nouveaux frais, réapparaissant notamment au milieu du film à l'instant précis où Claude se rend compte que quelque chose s'est détraqué, comme s'il ne pouvait sortir de ce moment en lequel toute sa vie semble enclose comme son corps est enserré dans la « sphère » (Martine Bubb, qui souligne le rôle joué dans ce film par l'enfermement, en vient même à parler de monades leibniziennes)¹¹⁴.

Le monde virtuel sur lequel s'ouvre le monde mental de Claude Ridder grâce à la médiation d'une technologie peut laisser penser qu'il relève également, par moments, du monde alternatif. Or il n'en est rien, puisque le ressassement ne semble pas s'effectuer, comme dans *Un jour sans fin*, sous la forme de différentes versions successivement jouées par les acteurs (variantes profilmiques), mais en réorganisant exactement des plans similaires



FIG. 34

dans d'autres combinaisons, parfois très elliptiques ou achronologiques : l'effet produit sur le spectateur est donc celui d'une répétition portant non pas sur les actions représentées, mais sur le film lui-même (même si une analyse détaillée, impossible dans la continuité du visionnement, montrerait que les plans réitérés résultent de prises différentes, avec des angles de caméra variant sensiblement, comme si le film puisait dans une batterie de *rushes*). Ces variantes qui se donnent pour filmographiques s'accompagnent d'une perception plus aiguë de la médiation du support de la représentation.

Lors du premier transfert (puis à de très nombreuses reprises dans le film), Resnais prend la peine de montrer le corps de Claude disparaître dans la situation-cadre ; ce trucage digne de Méliès a pour fonction d'attester l'accessibilité intermondaine, et écarte l'interprétation en termes de strict monde mental, même s'il faut préciser que Claude n'est pas à proprement parler projeté dans le passé en tant qu'individu du monde premier, avec son savoir du « futur », mais qu'il est un « spectateur immobile » des images que font naître sa mémoire avivée par les drogues et le dispositif, ainsi que le précise Paul Louis Thirard :

Contrairement au héros de *La Jetée*, il revit ces scènes en spectateur, n'a pas le pouvoir d'être de nouveau vivant, physiquement, en chair et en os, dans le passé, et Catrine qu'il rencontre, c'est non « le » passé mais « son » passé¹¹⁵.

La comparaison avec le court-métrage de l'ami de Resnais, Chris Marker, est évidente ici¹¹⁶, et la différence que pointe le critique est de taille, scindant la galerie des « spectateurs immobiles » des films plurimondains entre ceux

qui interviennent dans le monde second (ce qui induit un degré d'accessibilité considérablement plus élevé) et ceux qui assistent à des actions qui ne dépendent pas d'eux en tant qu'usagers de machines à mondes ; Claude Ridder est d'autant plus proche du spectateur que, disparaissant de la sphère, il ne réapparaît en fait nulle part, se désincarnant en une présence-absence « hors film » qui correspond, dans la théorie metzienne, à la fois au statut du « signifiant imaginaire » cinématographique¹¹⁷ et au processus de « projection » du spectateur dans l'univers filmique qui « en un point essentiel [...] diffère du miroir primordial : bien que, comme en celui-ci, tout puisse venir se projeter, il est une chose, une seule, qui ne s'y reflète pas : le corps propre du spectateur¹¹⁸. Comparativement au cobaye de *La Jetée* (1962) et de son remake *L'Armée des 12 singes* (1995), le personnage de Ridder, passif dans la salle obscure de son cocon, est encore plus proche du spectateur de cinéma. Alors que les scientifiques de *Je t'aime je t'aime*, eux, ne voient de toute évidence rien du passé de Ridder sur leurs écrans, le spectateur occupe cette place privilégiée qui lui donne accès à la visualisation des souvenirs.

Après quelques à-coups où le bleu de la mer alterne en flash avec le revêtement orangé du cocon dans lequel Claude est installé, la machine (mémorielle) se met en branle et nous découvrons la « séquence » (au sens quasi mathématique du terme) du passé à partir du moment où Claude est immergé dans les fonds marins et remonte à la surface. Resnais fait alors en sorte qu'un élément profilmique, la ligne de flottaison, soit associé à l'opération filmographique du montage : lorsque Ridder franchit cette ligne de partage entre les profondeurs et la surface, le *flash-back* fait place à la situation-cadre (Claude allongé sur le divan dont les cavités épousent son corps) : à deux reprises, au moment exact où Claude (et la caméra sous-marine) s'apprêtent à émerger hors de l'eau, nous changeons de niveau (FIG. 35-37) – passage accompagné sur le plan sonore d'un même souffle lyrique qui confère à l'expérience une dimension magique – pour voir Claude réapparaître dans le siège de la machine. On comprend dès lors que l'un des savants compare cet engin à « une chambre de décompression dans laquelle on doit placer les plongeurs avant de les ramener à l'air libre ». Ces ponctuations qui font office de « sas » accentuent, chez le spectateur malmené par les saccades du montage et la parcellisation du sens, l'impression d'être confronté à deux mondes. Le « script » du couple au bord de la mer est donné d'entrée de jeu dans le désordre, des répliques étant répétées exactement à l'identique à peu d'intervalle ; déjà, l'esprit s'emballe. Suivent des plans autonomes, impossibles à situer dans la chronologie de la vie de Claude, fragments de dialogues et d'espaces hétérogènes que le spectateur reconstruit comme un puzzle (avec désinvolture, sans être guidé par un enjeu dramatique ou tenu



FIG. 35



FIG. 36



FIG. 37

en haleine par un suspense, car l'énigme, s'il y en a une, est insondable). Parmi les premières images non comprises dans « la minute » des vacances, l'une déjà se démarque par son incongruité : dans une chambre d'enfant, une jeune femme (que l'on ne reverra plus dans le film) souffle ironiquement dans une trompette après que Claude l'a interpellée en ces termes : « Je t'avais bien dit que cela finirait comme cela ! » Avec le personnage de Ridder, mort symboliquement avant même le début du récit, il arrive fréquemment que nous commençons par la fin (ici celle d'une relation), emportés que nous sommes dans la spirale de ce voyage virtuel.

La logique associative démembré dans *Je t'aime je t'aime* la causalité narrative que le spectateur reconstruit à partir de points de rupture qui font saillie (étapes dans le parcours professionnel du personnage et dans l'évolution de ses relations amoureuses) et, surtout, de différents indices diégétiques (lieux, mobilier, habillement, etc.). Le découpage paru dans *l'Avant-scène cinéma* actualise en partie ce travail d'inférences – de même que le scénario publié de Jacques Sternberg (dont la rédaction s'est étalée sur quatre ans, occasionnant de nombreuses moutures), encore plus développé à cet égard – en faisant figurer pour chaque insert du passé une date précise (année, jour et heure) ainsi qu'une description liminaire révélatrice d'hypothèses que le spectateur peut être amené à formuler sur le plan narratif, à l'exemple du commentaire suivant :

Il y a deux mois que Catrine est morte. Ridder est chez Wiana, son amie. C'est un des rares êtres susceptibles de provoquer ses confidences. Ce soir-là, *il a dû lui dire quelque chose d'assez inquiétant, car le visage de Wiana trahit une intense stupeur mêlée de crainte*¹¹⁹.

Le film, bien sûr, ne permet ni de situer ce passage dans la chronologie de la vie de Claude (le dernier fragment de *flash-back* montrait Catrine vivante), ni de résoudre ce qui précède le « point d'entrée » *in medias res* dans la séquence dialoguée ; constamment, le montage alterné interrompt l'une des pistes pour nous plonger abruptement dans une autre. Il concrétise, dans la forme du film, les effets de la « machine à mondes ».

Le spectateur n'est pas le seul à « subir » ce flux de flashes éclatés : cette stimulation visuelle traduit la situation du personnage ballotté entre deux niveaux temporels. Cette analogie au niveau du positionnement perceptif renforce l'identification du spectateur à Claude en tant que sujet distancé de ce qu'il était autrefois¹²⁰. La machine-cinéma, métaphoriquement représentée par la « sphère », se fait l'équivalent de la « machine » cérébrale. Piégé dans son monde – son amante dit pour rire, sans ne rien savoir de l'expérience



FIG. 38

qui n'a pas encore eu lieu, qu'il est « fait comme un rat » –, Claude tente vainement d'en sortir, émettant les plus folles hypothèses qui ne seraient sans doute pas pour déplaire aux scénaristes de *Lost* (« les responsables de l'expérience sont morts depuis longtemps et moi je suis là, oublié »), errant dans le non-lieu de son cocon cérébral tandis que nous voyons les scientifiques s'affairer pour tenter de le « récupérer », leurs paroles résonnant dans une langue étrangère (comme dans *La Jetée*). Nous retrouverons dans *Source Code* (2011), examiné en fin d'ouvrage, la transformation du milieu immédiat du « dormeur », l'intérieur de la machine de *Je t'aime je t'aime* étant elle-même gagnée par la perception subjective du sujet qui étouffe lors de sa plongée en apnée dans le passé (FIG. 38) : l'espèce de mousse dans laquelle Claude a pris place et qui se moulait autour de son corps désormais le recouvre complètement, laissant à peine sa tête émerger de la masse spongieuse. Seule la tentative de suicide restaurera l'appartenance du corps de Claude au monde premier, à la frontière entre la vie et la mort.

Il y a dans *Je t'aime je t'aime* un facteur unifiant, un élément autour duquel s'articulent les souvenirs et fantasmes de Claude : sa compagne Catrine, dont on ne saura pas au final si elle est décédée des suites d'un accident ou s'il l'a assassinée. Catrine est le centre de gravité du monde mental de Ridder, ainsi que l'illustre concrètement l'une des affiches du film dont la composition s'appuie sur un contraste entre le protagoniste masculin figuré une seule fois en noir et blanc, centré dans l'image (comme il l'est dans la quasi-intégralité des plans qui composent l'enchâssement égocentrique du film), et une pluralité d'images de Catrine en couleur qui semblent tournoyer autour

de lui (FIG. 39), sorte de photographies arrachées à un album de souvenirs : devenue représentation, la jeune femme « tourne » autour de lui, comme le personnage féminin de *L'Année dernière à Marienbad* semblait naître du discours *over* de l'homme qui la désirait et prétendait l'avoir connue.

Deleuze a bien décrit le rôle structurant endossé par la relation d'amour-haine qu'entretient Claude avec Catrine dans *Je t'aime je t'aime* :

L'instant passé pour l'homme est comme un point brillant qui appartient à une nappe, et ne peut en être détaché. Instant ambigu, il participe même à deux nappes, l'amour pour Catrine et le déclin de cet amour. Si bien que le héros ne pourra le revivre qu'en parcourant à nouveau ces nappes, et en parcourant beaucoup d'autres (avant qu'il connût Catrine, après la mort de Catrine...). Toutes sortes de régions sont ainsi brassées dans la mémoire d'un homme qui saute de l'une à l'autre, et semble émerger tour à tour d'un marécage originel, universel clapotement incarné par la nature éternelle de Catrine¹²¹.

Claude (en cela très truffaldien) ne pouvait vivre « ni avec elle, ni sans elle », comme le dit l'une de ses amies. De là ces allers-retours, réglés par le montage alterné, entre la présence et l'absence de l'être aimé. Ridder réapparaissant dans la « sphère » marmonne, à moitié conscient : « Catrine..., Catrine, je t'aime..., tu m'entends, je t'aime... C'est pour cette seule raison, c'était avant..., bien avant, bien avant que tu..., que tu ne meures..., et moi je suis mort. Non... » Comme souvent chez Resnais, le héros nous parle de l'au-delà ; ses paroles lacunaires, elliptiques, se font l'écho du montage saccadé qui rythme le film, et suggèrent des ouvertures ponctuelles à un monde mental qui est transformé, par cette forme même, en un ensemble disloqué de virtualités. Comme l'annonce le bégaiement présent dès le titre du film (dans lequel la répétition n'est même pas séparée par une virgule), la déclaration « je t'aime », longtemps refoulée puis advenant sur les lèvres du personnage agonisant, est elle-même prise dans la logique de la boucle et du dédoublement mondain : « Je t'aime je t'aime ».

Ces paroles pourraient être celles de Joel Barish (Jim Carrey) dans le film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) scénarisé par Charlie Kaufman, qui est coutumier des films réflexifs et labyrinthiques. Étendu sur son lit avec un casque branché sur la tête, Joel se projette dans différentes versions et à divers stades du récit de sa relation à Clementine (Kate Winslet) : la représentation, d'abord continue dans une séquence pré-générique de plus d'un quart d'heure qui s'achève par l'apparition énigmatique d'un personnage dans l'enchâssement dont on comprendra qu'il est l'un des techniciens de la situation-cadre, va progressivement s'emballer de façon vertigineuse



FIG. 39

à travers des sautes, des accélérés et des incohérences spatio-temporelles diverses à partir du moment où la relation de subordination entre les deux niveaux sera établie (soit au moment où une corrélation est posée entre le fait que l'un des « opérateurs » a touché un câble et la répétition mécanique d'un même mouvement de l'un des personnages du « rêve »). C'est d'ailleurs avec le réveil du personnage que débute le film, indice fréquent, dans ce type de monde mental (et/ou virtuel) immersif, d'une possible transgression de la frontière entre les mondes.

Comme Claude Ridder, Joel Barish – quant à lui soumis à l'inéluctabilité d'un processus d'effacement de sa mémoire – est prisonnier de boucles qui n'offrent aucune issue. Par exemple, il sort de sa voiture pour rattraper à pied Clementine qui, vexée, a quitté l'appartement en lui rendant sa clé ; or, lorsqu'il sort du champ sur la droite, le véhicule s'y trouve à nouveau, et l'orientation spatiale s'est inversée, Clementine s'éloignant sur la gauche ; il répétera vainement l'opération dans les deux sens mais restera enclos dans

une boucle dont s'extrait invariablement l'être aimé, le cinéaste détournant ici une règle fondamentale de la continuité cinématographique (dite de « l'axe de jeu », visant le maintien des positions respectives des personnages et le maintien de la stabilité de la représentation spatiale¹²²) de façon paradoxale, puisque ce n'est pas la caméra qui franchit la ligne des 180 degrés au-delà de laquelle la traduction bidimensionnelle (écranique) d'un espace tridimensionnel n'est plus assurée en terme d'orientation gauche-droite, mais les fluctuations de l'espace « profilmique » lui-même (il s'agit en fait, grâce au trucage, d'un espace déjà diégétique) qui permutent les repères de direction. L'instabilité est celle du « monde », elle n'est pas seulement produite au niveau du référent stylistique. Il s'agit là de moments de *court-circuit* : un accident « électrique » surgit qui résulte de la connexion de deux points du « circuit » – l'univers filmique –, la machine informatique et le cerveau d'un personnage qui tente « de l'intérieur » de résister à la suppression de ses souvenirs. La dimension mondaine du film est ainsi renforcée, l'imaginaire dans lequel nous sommes plongés étant dissocié du sujet diégétique qui le produit, aliéné à lui-même par une machine à mondes qui réarticule constamment les données arrachées à son activité cérébrale. La mémoire, comme cela est souvent le cas dans les récits de Philip K. Dick – l'argument « magique » de l'effacement de l'ensemble des souvenirs relatifs à une personne effectué par la société bien nommée « Lacuna Inc. » dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* est similaire aux premiers essais de Poole dans « La fourmi électrique »¹²³ –, y devient *matière* (cinématographique) à fiction(s).

Cependant, si Joel endosse le rôle d'un spectateur d'actions qu'il voit se répéter ou balbutier, il est également capable, à l'instar du héros de *Un jour sans fin* (mais contrairement à Ridder), de les anticiper et d'agir sur elles, ce qui lui permet d'échapper provisoirement, en se réfugiant dans les souvenirs les plus régressifs, à la chasse lancée par le personnel de Lacuna Inc. qui traque dans la cartographie de sa mémoire chaque souvenir de Clémentine pour l'éradiquer. La jeune femme qu'il imagine est une interlocutrice avec laquelle il commente les situations du passé au moment même où elles se déroulent, grâce à une position de surplomb. L'une des séquences de souvenir est symptomatique de cette position : elle nous montre les amants s'amusant à doubler *live* les acteurs d'un film projeté sur l'écran d'un *drive in*. Le héros de *Eternal Sunshine of the the Spotless Mind* subit les incessantes transformations de son environnement dont certaines composantes sont progressivement gommées, mais il tente également d'imposer sa volonté à l'individu qu'il fut afin de conserver une trace mémorielle de l'être aimé ; cette implication dans le monde second l'inscrit dans un schéma actanciel qui garantit

une narrativisation du voyage dans le temps, à laquelle s'ajoutent les récits du niveau enchâssant qui lui font écho ou le prolongent. Comparativement, le « héros » cynique et désinvolte de *Je t'aime je t'aime*, même s'il imagine se lever et longer les parois de la « sphère », occupe une place plus proche de celle du spectateur au sein du dispositif cinématographique.

Agencements : le principe de l'alternance

La prise en compte des modalités d'utilisation du montage alterné spécifiques à chacune des saisons des séries *Lost* et *Fringe* a montré que l'examen de la dimension référentielle gagne à être pensée également dans ses implications syntaxiques : comment s'opère la mise en film d'un univers plurimondain donné ? En quoi le langage cinématographique participe-t-il à l'agencement des mondes, comment inscrit-il le passage d'un monde à l'autre dans la chronologie du visionnement (« temps du récit ») ? L'examen de l'univers filmique tend en effet à extraire les données sémantiques de l'organisation narrative, à les reconstruire une fois le film vu sur la base de l'ensemble des informants diégétiques transmis au cours de celui-ci, alors que pour rendre compte du rapport instauré entre le film et son spectateur, il importe d'observer également comment cette transmission se distribue dans le film, à quel moment tel ou tel monde est accessible respectivement aux personnages et/ou au spectateur. C'est pourquoi, dans les analyses de films que nous avons proposées, nous avons pris soin de noter les phénomènes de détermination réciproque entre le narratif et le mondain, et le rôle endossé par la gestion du point de vue.

Le montage constitue au cinéma le facteur clé de l'organisation discursive. Dans une perspective d'analyse de la diégèse, il intervient prioritairement pour singulariser et agencer des « pistes » associées à chacun des mondes¹²⁴. Nous avons certes vu que l'hybridité mondaine peut se manifester au sein même du plan, par exemple dans le cas d'usages sélectifs de la couleur dans une image noir/blanc ; à ce niveau-là aussi, le montage peut intervenir (*split screen*, surimpression...), mais on peut aussi mettre en présence deux mondes en jouant uniquement sur le niveau profilmique (personnage et son double, décors scindés, recours à des transparences qui assurent la coprésence de deux mondes dans le même espace profilmique, etc.). C'est donc avant tout au niveau macrostructurel que le montage façonne l'univers filmique. Trois principes d'organisation nous semblent constituer les outils de tels agencements : l'alternance, l'enchâssement et la juxtaposition. Les deux derniers étant le plus souvent combinés avec le premier et fortement déterminés par lui, nous verrons en l'*alternance*, souvent abordée dans



FIG. 40



FIG. 41

la littérature théorique sur le cinéma, le principe majeur d'une organisation plurimondaine.

En effet, au cinéma, l'idée même de « mondes parallèles » appelle si fortement la pratique dite du « montage alterné » que toute configuration sémantique plurimondaine semble indissociable, dans ce médium, de ce type de mise en forme. *Je t'aime je t'aime*, on l'a vu, doit son rythme saccadé à la pratique de l'alternance, utilisée à la fois classiquement – au sens d'un montage linéaire reposant principalement sur le découpage d'un même espace – pour signifier la simultanée entre des actions spatialement proches (l'intérieur et l'extérieur de la « sphère ») et, de façon plus radicale, pour nous



FIG. 42

projeter par à-coups dans les souvenirs du sujet de l'expérience. La distinction entre la linéarité du présent et la fragmentation du passé ne s'inverse qu'à la toute fin du film, une fois que Claude a « bouclé la boucle » en répétant son acte suicidaire : c'est alors que s'intercale dans la représentation du passé l'image de son corps étendu sur la pelouse de la propriété où se déroule l'expérience (FIG. 40-42), bref surgissement qui claque comme le coup de pistolet et préfigure l'ultime passage entre les mondes, Ridder apparaissant ensuite subrepticement dans plusieurs espaces voisins – mais non devant la sphère, contrairement à ce que peut faire croire l'une des images du matériel promotionnel de *Je t'aime je t'aime* montrant le personnage recroquevillé sur le sol à proximité de la machine¹²⁵ –, en une ultime série de balbutiements du montage. Claude gisant sur le gazon n'est pas sans rappeler le réveil du héros de *La Machine à explorer le temps* (1960) dans un lointain futur (FIG. 28, p. 69), mais nulle machine ne se trouve à ses côtés. Son retour induit par ailleurs un certain déplacement, puisqu'il ne réapparaît pas dans la « sphère », mais à l'extérieur du bâtiment qui la contient : cette séquence où l'individu quitte la machine fait écho, sur un mode plus pessimiste, à de nombreux films plurimondains (ne serait-ce que *Matrix*)¹²⁶, mais pose également, au niveau de l'alternance même, une question relative à un critère essentiel pour l'étude du fonctionnement sémantique des films à mondes multiples : celui de l'écart existant entre chacun des mondes. Un film tel que *The Fountain* (2006) témoigne des implications mondaines de l'alternance, puisque trois pistes y sont poursuivies, entrelacées par des phénomènes d'écho visuel et de résonance symbolique, dont l'une est explicitement dédiée à l'univers

mental du médecin (Hugh Jackman) qui tente de trouver un médicament pour sauver son épouse malade (Rachel Weisz) – il y habite une petite bulle dérivant dans le cosmos, « île flottante » constituée d'un seul arbre qui est parente des figurations de l'utopie évoquées au chapitre 1 –, l'autre un *flash-back* situé aux temps des conquistadors espagnols posé de manière différée comme un récit enchâssé (il s'agit d'un roman que la jeune femme vient d'achever). Nous verrons ci-dessous, après avoir convoqué un exemple filmique très récent qui ne repose pas aussi ouvertement sur une conception mondaine que *The Fountain*, comment envisager plus précisément ce critère en prenant en compte certaines études récentes sur le montage alterné.

Le film *Cloud Atlas* (2012) propose un usage singulier et systématique du montage alterné qui mérite d'être discuté. Ce film, dont on peut dire en le rapportant aux trois cinéastes qui le signent qu'il combine la déclinaison d'alternatives proches mais inconciliables de Tom Tykwer (*Cours, Lola, cours*) avec la conception mondaine des frères Wachowski (*Matrix*), mène en parallèle plusieurs intrigues situées à six époques différentes, modifiant ainsi constamment les environnements, le ton adopté, les références génériques et esthétiques ainsi que les personnages¹²⁷, même s'il s'évertue à suggérer sur un plan axiologique – soit au niveau d'un critère déterminant en terme de perception du statut ontologique d'un monde – d'interpréter le recyclage des stéréotypes comme une manifestation d'ordre spirituel (la réincarnation des êtres). Alors que dans *Intolérance* de Griffith (1916), les époques passées faisaient office de contrepoints allégoriques à l'intrigue centrale située dans le présent, l'adaptation cinématographique du roman homonyme de David Mitchell par Tykwer et les Wachowski agence de façon beaucoup plus lâche et moins hiérarchisée ses différentes pistes, constamment interrompues par le « glissement » dans une autre époque. À l'échelle du long-métrage, cette segmentation induit une lecture parente de celle de productions sérielles perpétuellement confrontées au fragmentaire et à la nécessité d'une incessante fuite en avant (voir *supra* nos commentaires sur *Fringe*). Comme les nombreux échos le lui font bien comprendre, c'est au spectateur qu'il incombe de saisir l'unité sous la diversité, de repérer les récurrences qui se tissent entre les pistes aux niveaux thématique, plastique, rythmique, etc., en particulier au moment où le montage cesse de servir l'organisation linéaire d'une piste pour aménager la transition vers une autre. On dira certes que, dans *Cloud Atlas*, chacune des époques représentées appartient au même monde (le nôtre) ; toutefois, l'hétérogénéité affichée à tous les niveaux – en particulier en l'absence de repères historiques dans le cas d'une intrigue de science-fiction située au xxii^e siècle et d'un paysage post-apocalyptique du siècle suivant – ainsi que l'usage systématique du montage alterné soulignent une

dimension que le spectateur est tenté d'envisager comme mondaine, et cela d'autant plus que le titre renvoie à une cartographie imaginaire, voire à une cosmogonie. L'alternance fait ressentir *l'écart* qui, bien que défini ici par le seul critère temporel (au sein d'un espace-temps homogène, néanmoins découpé en « séquences » séparées par des périodes longues), tend à être ressenti comme mondain en raison de la diversité des références génériques, des environnements (forestier, urbain, maritime...), des types de personnages (on passe du clone placé dans un milieu aseptisé à l'anthropophage archaïque d'un futur pensé sur les ruines de la civilisation) et des styles visuels (au niveau des dominantes chromatiques ou de caractéristiques de la prise de vues comme la profondeur de champ) : quand un récit d'aventures maritimes du milieu du XVIII^e siècle côtoie à la fois une histoire de complot typique des thrillers hollywoodiens post-Watergate des années soixante-dix et une société dystopique (sur le mode de *Soleil vert*, 1973) dont on assiste à l'effondrement en l'année 2144 (FIG. 43-45), et que cette « gymnastique des grands écarts » est de surcroît réitérée périodiquement, le voyage dans le temps offert par la machine-cinéma prend l'allure d'un passage en revue de différents genres cinématographiques – c'est-à-dire, pour le spectateur qui active une lecture intertextuelle, de mondes virtuels par représentations interposées –, comme si le méga-narrateur du film *zappait* à notre place à partir d'images issues d'autres films. Même si la pratique fréquente du raccord par association visuelle ainsi que certains éléments narratifs créent dans *Cloud Atlas* des continuités par-delà la conscience qu'en ont les personnages, l'alternance met en exergue les caractéristiques de la représentation elles-mêmes et fissure l'unité « du » monde. Les similitudes avec les films à mondes multiples abordés ici sont nombreuses. On citera en particulier la juxtaposition d'environnements archétypaux aisément rattachables à des genres telle qu'on la trouve dans la mise en scène diégétique de *Westworld* (1973), où une compagnie de voyages du futur propose des séjours dans des parcs d'attraction peuplés d'androïdes et reproduisant en grandeur nature un monde médiéval, l'Empire romain et un environnement de western qui se jouxtent dans la même région ; *Cloud Atlas* se passe par contre de la mise à distance du dispositif spectaculaire qui, dans le film de Michael Crichton (futur auteur du roman et du scénario de *Jurassic Park*), repose sur un argument science-fictionnel ; en outre, la musique n'y joue pas le rôle qu'elle endosse dans *Avalon*, où elle oscille entre le diégétique et l'extradiégétique en fonction du monde dans lequel on se trouve. Dans *Cloud Atlas*, elle traverse comme un souffle lyrique les différentes pistes (ou niveaux) pour fédérer sur un plan quasi mystique l'éparpillement d'un univers pluriel.



FIG. 43



FIG. 44



FIG. 45

Le principe de l'alternance – soit la configuration minimale A-B-A-B, qui peut être répétée x fois¹²⁸ – ayant été traité en l'espèce des emplois du « montage alterné » par plusieurs chercheurs du point de vue de l'évolution du « langage cinématographique », il s'agit ici d'examiner leurs observations afin de dégager ce qui pourrait être mis au service d'une théorie des mondes (et, inversement, de participer très modestement à la réflexion sur cette figure clé du montage en l'abordant dans une perspective mondaine). Si cette forme de montage a été tant privilégiée chez ceux qui ont envisagé sur un

plan historico-théorique les origines de l'institutionnalisation des pratiques narratives dont les films de Griffith de la période 1908-1915 sont jugés emblématiques – même si André Gaudreault et Philippe Gauthier travaillent depuis quelques années à remonter en deçà, ayant repéré des occurrences d'alternance dans les productions de la firme française Pathé dès 1906 –, c'est, dirions-nous, parce que le principe qui la sous-tend autorise, pour le dire en des termes genettiens, l'autonomisation du temps du *récit* par rapport au temps de l'*histoire* : l'alternance conduit à affranchir la temporalité construite par le discours filmique du continuum imposé par les actions profilmiques.

Certes, on peut dire cela de toute figure de montage, ce qui explique que cette opération qui intervient ultérieurement au tournage, capitale sur le plan discursif, constitue chez André Gaudreault le trait discriminant entre « monstration » et « narration »¹²⁹. Albert Laffay, dans un article de 1947 en deux volets intitulé « Le récit, le monde et le cinéma », envisage les relations entre les trois termes de son titre en partant d'un ancrage foncier du médium dans le monde (l'afilmique des filmologues) – « la nature essentielle du cinéma est d'obéir à la sollicitation du monde », « les symboles ou les visions fantastiques doivent [y] être de quasi-objets, rigoureusement situés, interdépendants, toujours solidaires en un monde », précise-t-il¹³⁰ –, pour ensuite montrer combien le récit permet, dans la relation établie avec le spectateur maintenu à distance parce qu'il « y glisse comme un manque toutes sortes de "possibles" » (il s'agit là, notamment, de sa participation à l'élaboration diégétique), d'abolir cet assujettissement. Laffay ne va pas jusqu'à postuler que le récit, à son tour, puisse instaurer un monde, mais ce qu'il dit de la résistance à la mise en forme narrative inhérente au cinéma pourrait être reversé sur le « monde du récit » en passant du monde à un monde. Pour développer son argumentation en faveur du récit en dépit de cet ancrage dans le monde (c'est-à-dire, au niveau perceptif, dans l'immédiateté induite par l'analogie de la reproduction photographique de notre monde), Laffay avance l'idée d'une instance s'immiscant entre la représentation et le spectateur¹³¹ : « Je crois que nous n'avons pas fini d'être au cinéma le témoin invisible que les caprices du réalisateur ballottent de ci de là sans le fixer nulle part et à qui ces postes divers permettent de suivre l'action d'un œil qui n'est exactement celui de personne¹³². » Or cette ubiquité d'un regard attribué à « personne » (effacement qui se traduit dans *Je t'aime je t'aime*, on l'a vu, par la disparition du corps du sujet), qui n'est motivée par la présence d'aucun personnage¹³³, est exacerbée dans les cas d'alternance : en créant deux pistes parallèles A et B (et *a fortiori* plusieurs pistes), le montage alterné émancipe ostensiblement l'univers filmique de l'enracinement dans le « réel » pour entrer dans

l'ordre du discours (en général narratif, mais il peut relever d'autres modes comme l'argumentatif). Lorsque le montage invite (ou plutôt contraint) le spectateur à passer de la piste A à la piste B, le déroulement des actions de la piste A n'est plus « actuel » car le spectateur n'assiste plus à sa visualisation mais infère ce qui s'y passe – c'est là une « porte ouverte » à la substitution de l'actuel par le virtuel –, de sorte que lors d'un retour à la piste A, tout signifié temporel demeure potentiellement envisageable, selon un jeu sur le temps dont un film comme *Pulp Fiction* (1994) a contribué à populariser la radicalisation dans la production hollywoodienne contemporaine. En effet, on peut reprendre la piste précédemment visualisée *au moment précis* où nous l'avions quittée, ou le faire *ultérieurement* (en fonction d'une ellipse d'amplitude variable), voire *avant* si l'on décide de montrer une nouvelle fois la même action.

Dans son ouvrage sur le cinéma des premiers temps, Noël Burch caractérise la mise en place progressive dans l'histoire du cinéma d'un « mode de représentation institutionnel » (par opposition au « mode de représentation primitif » au sein duquel il commence à être élaboré) grâce au développement d'une « grande forme narrative, celle qui manifeste les articulations du signifié par des articulations au niveau du signifiant ; autrement dit, où des discontinuités dans l'image produisent un sens narratif³⁴ ». Il souligne l'importance de la mise en place d'un régime ubiquitaire favorisé par le motif canonique de la course-poursuite, où le spectateur dispose du privilège de satisfaire sa pulsion scopique en assistant à la fois aux actions des poursuivants et à celles des poursuivis. Lorsque, dans le prolongement des travaux de Burch, Philippe Gauthier examine des programmes narratifs favorisant de manière récurrente le principe de l'alternance dans le cinéma des débuts, il souligne la nécessité, dans le cadre d'une telle étude, d'établir des critères pour distinguer différents types d'espaces à la fois diégétiquement séparés et mis en présence par le montage alterné, et cela en raison des nombreux cas de figure qui se présentent. Comme il le note, la distance physique qui provoque la ségrégation d'espaces appartenant respectivement à deux pistes différentes qui alternent peut être appréhendée diversement :

Bien qu'il soit relativement aisé de reconnaître deux « espaces distincts », il sera toujours possible, pour quelqu'un désirant se faire l'avocat du diable, d'unifier deux espaces différents en un seul et même lieu. Deux espaces peuvent aussi bien être considérés comme faisant partie d'un même appartement, d'un même quartier, d'une même ville ou d'une même planète (et que dire d'un même univers !)³⁵.

Sans vouloir nous faire l'avocat du diable (même si nous avons débuté le chapitre précédent par une citation du Méphistophélès de Terry Gilliam), nous tenons cependant à souligner que Gauthier en vient à imaginer une extension maximale correspondant à « un univers » afin de suggérer qu'une telle échelle, si elle était envisagée par un théoricien aux idées saugrenues, pourrait contribuer à invalider la pertinence même des catégories proposées. Or, dans la perspective qui est la nôtre, l'assimilation d'un espace à un (seul) univers offre le degré de pertinence le plus grand. Non que cet espace ne puisse pas être parcellisé en plus petites unités, mais, dès lors, il ne serait plus question d'*alternance mondaine*. Ce niveau très englobant n'interdit pas que nous recourions aux mêmes « figures » forgées pour des « espaces distincts » de plus petit niveau : la conception graduelle de la distance entre les espaces empruntée par Gauthier au modèle proposé par Gaudreault et Jost dans *Le Récit cinématographique* peut tout à fait se superposer, au niveau de la représentation filmique, à la définition sémantique des écarts intermondains, puisqu'il faut bien que ceux-ci « s'incarnent » dans le film d'une manière ou d'une autre. Les types « d'altérité spatiale », distribués entre la *contiguïté* et la *disjonction*, peuvent être pensés de manière voisine dans le cadre de l'étude de l'*altérité mondaine*, où le critère du déplacement du personnage – soit celui de l'accessibilité d'un monde B à une composante d'un monde A – est également un facteur déterminant : « [S]i la caméra nous fait franchir deux espaces adjacents séparés par un mur sans passer par l'intermédiaire d'un personnage menant de l'un à l'autre, les deux espaces seront considérés comme en *disjonction* l'un par rapport à l'autre¹³⁶ », nous disent Gaudreault et Jost à propos d'un espace physique, concret ; on fera pour notre part une distinction entre une alternance entre mondes qui comporte des points d'intersection et celle dont chacun des termes demeure imperméable à l'autre. Ainsi, le cas minimal de la « contiguïté visuelle » – définie comme une « communication visuelle sans faille (aucun mur ne sépare les espaces) »¹³⁷ – peut avoir des implications mondaines lorsqu'un contrechamp permet, comme dans *Kafka* ou dans l'épisode « Qui veut la peau d'Olivia Dunham ? » de *Fringe* (voir *supra*), de découvrir ce qui se situe au-delà du seuil, dans un autre monde. Nous avons vu par contre que le « passage » à la couleur dans *Avalon* n'était, quant à lui, pas complètement « synchrone » avec le montage, même si le champ ne s'y altère que dans la mesure où il est une sorte de « *reaction shot* » qui, par un procédé visant à différer le plan suivant tout en suscitant un fort suspense, anticipe le contrechamp (FIG. 11-12, P. 163). Inversement, il arrive qu'un « mur » existe bien entre les mondes, concrétisé à l'écran, suggérant la possibilité d'une accessibilité réciproque momentanément suspendue ; c'est pourquoi ce mur est-il souvent brisé suite à un

acte à la fois libérateur et déceptif d'un personnage, comme dans *Dark City* (FIG. 16-17, P. 271), *L'Antre de la folie* ou *La Cabane dans les bois*.

Quant aux disjonctions proximales (« là ») et distales (« là-bas ») mentionnées par Gauthier, elles trouvent également un équivalent mondain ; certes, comme nous l'avons vu en introduction, seuls les mondes exotiques sont justiciables du critère de l'éloignement spatial, ce dernier étant proprement « incommensurable » dans les cas qui nous occupent en priorité. Toutefois, la distance physique trouve sinon à s'appliquer à l'un des mondes dans son rapport à l'autre (la réapparition de Claude dans le jardin instaurant à la fin de *Je t'aime je t'aime* une disjonction distale), du moins à fournir un équivalent de l'écart entre les mondes (voir *supra*), mesuré à l'aune des différences entre les lois qui régissent respectivement chaque diégèse. La comparaison est éclairante dans la mesure où l'accessibilité mondaine s'exprime le plus souvent, au niveau de la représentation cinématographique, sous la forme d'une concrétisation spatiale, impliquant par conséquent le critère distal (que cela soit au niveau de la distance suggérée lors du changement de plan – selon les modalités inventoriées par Gauthier – ou de l'éloignement figuré au sein d'une même image, par exemple, dans *Another Earth*, par l'étagement dans la profondeur du champ, (FIG. 4, P. 105)). Notons enfin que Gauthier identifie, parmi les programmes narratifs définissant une configuration spatio-temporelle spécifique représentée sur le mode de l'alternance, celui, rare dans le cinéma des premiers temps, de la « communication à distance¹³⁸ ». Or, comme nous le verrons dans le prochain chapitre, la téléphonie constitue, du *Monde sur le fil* (1973) à *Matrix* (1999), l'un des « gadgets métafictionnels » récurrents dans les films à mondes multiples.

À plusieurs titres, ce qui a été observé dans des cas d'alternance entre des pistes narratives envisagées dans leurs rapports spatio-temporels vaut donc également pour l'alternance mondaine, celle-ci se donnant souvent, en raison des nécessités de la représentation audiovisuelle, sous l'apparence d'un espace physique, en vertu d'une spatialisation qui peut être effective ou métaphorique. L'ubiquité conférée par le montage y est alors hypertrophiée, élargie par-delà les limites d'un monde.

Les théoriciens francophones opèrent souvent une distinction entre le montage *alterné* que nous avons discuté jusqu'ici et le montage *parallèle*, soit « une figure faisant alterner deux séries de motifs connotant une forme quelconque de *parallélisme* entre deux situations dont le *rapport temporel*, l'une par rapport à l'autre, *n'est pas pertinent*¹³⁹ ». On peut dès lors se demander par quoi, dans de tels cas, le signifié temporel, s'il est suspendu, est remplacé. On évoque souvent les exemples, principalement puisés dans le cinéma muet des années 1920, des plans métaphoriques venant offrir un

contrepoint à l'action. Cette pratique ne construit toutefois pas véritablement un monde, car elle n'occasionne que des inserts ponctuels : lorsque, dans *Les Temps modernes* (1936), Chaplin juxtapose la foule de citoyens émergeant d'une bouche de métro et un troupeau de moutons en mouvement, le spectateur n'engage aucun processus inférentiel quant au monde habité par les bovidés, qui ne sont là, il le comprend bien, que pour servir le discours ironique construit à propos du monde de référence du film (qui est aussi le sien).

La différence entre les catégories « alterné » et « parallèle » fut également d'importance, dans les années 1960, pour le sémiologue Christian Metz lorsqu'il élabora, dans une démarche guidée par les principes du structuralisme, le modèle de la « grande syntagmatique » résultant d'un repérage raisonné dans la bande-images de segments susceptibles de faire office d'unités dans un film, et dont les diverses combinaisons étaient censées recouvrir l'ensemble des usages du langage cinématographique dans la fiction narrative. Dans une première ébauche de formalisation, Metz distinguait trois sous-types à l'intérieur du « syntagme alternant » : le « montage alternatif » (alternance des actions, comme dans un match de tennis), le « montage alterné », dont « le signifié de l'alternance est la simultanéité diégétique », et, enfin, le « montage parallèle », où « les actions rapprochées n'ont entre elles aucun rapport pertinent quant à la dénotation temporelle, et [où] cette défection du sens dénoté ouvre la porte à tous les "symbolismes"¹⁴⁰ ». Significativement, ce syntagme est parmi ceux qui subissent le plus de modifications dans la version finale du modèle metzien : le terme de montage est ensuite plus strictement remplacé par celui de « syntagme », soit une unité formée de plusieurs plans comme elle l'est de mots dans le langage verbal (il s'agit là d'un héritage de la linguistique, discipline phare et modélisante du courant structuraliste), Metz instaurant ainsi une rupture plus nette avec les écrits antérieurs dédiés à cette figure dans une perspective esthétique ; en outre, la catégorie du syntagme « alternant » comme englobant est supprimée, de même que le premier type¹⁴¹. De surcroît, le sémiologue propose dans son ouvrage un schéma arborescent dans lequel il obtient huit types syntagmatiques en fonction de bifidations successives, de sorte que les syntagmes parallèle et alterné y occupent des places distinctes, et même considérablement éloignées. En effet, dans le tableau qu'il propose, le premier trait qui occasionne deux embranchements différents est celui du caractère chronologique (respectivement a-chronologique) du syntagme ; la branche des syntagmes chronologiques, adaptée à l'examen du cinéma narratif dominant qui intéresse en premier lieu le sémiologue, sera privilégiée, les syntagmes a-chronologiques ne donnant lieu qu'à deux types

(séparés en fonction du critère de la présence ou de l'absence d'alternance, même si ce critère, symptomatiquement, ne figure pas explicitement dans le tableau) : le « syntagme en accolade » et le « syntagme parallèle ». Ainsi ce dernier, qui ne présente « aucun rapport précis (ni temporel, ni spatial) entre [les] motifs¹⁴² », se voit-il marginalisé, puisqu'il est au final défini par la négative : il n'est, pour reprendre les trois critères de l'embranchement opposé au sien, ni *chronologique*, ni *narratif*, ni *linéaire*, alors que le « syntagme alterné » répond aux deux premiers critères. Au vu de cette définition, on pourrait considérer que le « syntagme parallèle » d'un film monomondain devient, selon la typologie de Metz, « syntagme alterné » dans le cas d'un film plurimondain où le montage articule différentes pistes dont chacune est associée à un monde, réinscrivant ce type syntagmatique dans l'ordre du récit. Ce glissement met en lumière l'importance de la diégèse dans les définitions des types metziens. Michel Colin, dans ses commentaires très précis sur la « grande syntagmatique », soulignait que, dans le cas du syntagme parallèle, Metz ne donnait exceptionnellement aucun exemple filmique attesté, mais se contentait d'exemples généraux inventés pour l'occasion ; « cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas valeur d'exemple », poursuivait Colin, « mais qu'il est difficile de trouver un exemple qui ne soit qu'un exemple de syntagme parallèle¹⁴³ ». Les caractéristiques et fonctions de ce type de segment sont donc diverses, comme l'atteste, d'ailleurs, l'usage qui en est fait dans une approche mondaine. Colin emprunte un exemple à Jean Mitry, celui du finale de *La Mère* (1926), où le flot des grévistes avançant imperturbablement en direction de la prison et un fleuve dont la force du courant brise les blocs de glace qu'il charrie sont montrés alternativement. Non seulement, comme l'avait souligné Mitry, les prolétaires en viennent à emprunter un pont qui enjambe ce même fleuve, de sorte que ce dernier est rétrospectivement intégré dans l'espace diégétique (et même « proximal »), mais Colin fait remarquer qu'une indication temporelle antérieure relie l'action des grévistes à la fonte des glaces. On le voit, le critère discriminant, non explicité par Metz, est celui de l'appartenance des représentations des deux séries à « la » diégèse, à laquelle Colin prend la peine de consacrer spécifiquement quelques pages, se référant notamment à la notion de « monde possible¹⁴⁴ ». Le paramètre de la simultanéité, constaté dans l'exemple type de montage parallèle avancé par Mitry (alors que son absence caractérise le « syntagme parallèle »), est envisagé ainsi : « On pourrait dire que, pour que la relation de simultanéité soit une relation diégétique, il faut que les espaces dans lesquels ont lieu des événements simultanés soient accessibles l'un à l'autre¹⁴⁵. » C'est bien ici une conception mondaine que développe Michel Colin en envisageant la

nécessité d'une *accessibilité* entre les pistes qui sont inscrites dans une relation d'alternance.

Jean Mitry, lorsqu'il discutait les effets des inserts comparatifs dans les films soviétiques des années 1920 sous la forme d'une alternance entre le comparant et le comparé¹⁴⁶, notait la nécessité de réunir les deux termes dans le même espace (à l'instar de la séquence de *La Mère* mentionnée ci-dessus), et fondait cette affirmation normative sur le constat suivant :

Au cinéma [par opposition au langage verbal], au contraire, elle [« l'image », au sens rhétorique du terme] ne se situe pas sur le même plan que l'image du réel, parce qu'elle est image elle-même et, comme telle, objective et concrète tout autant que la première. Mais elle est image d'une autre réalité située dans un autre temps et un autre lieu. Les deux images ne peuvent pas coïncider. Bien qu'il y ait identité ou rapports entre elles sur le plan de l'intellect, il y a antinomie de l'une à l'autre sur le plan de la réalité objective¹⁴⁷.

Ce qui pose problème à Mitry dans ce texte de 1963 fort éloigné des thèses à venir sur le simulacre, c'est en fait la plurimondanité de l'univers filmique, jugée incompatible avec l'indifférenciation du statut ontologique des représentations filmiques, l'image étant constamment ancrée, au sens de Laffay, dans « le » monde. La conception foncièrement monomondaine de Mitry le conduit à écarter la « non-coïncidence » qui, en fait, correspond dans notre perspective à la coprésence de mondes impossibles. À l'insu de leur auteur, ces conclusions plaident en faveur des implications spécifiquement mondaines du montage parallèle. En ce qui nous concerne, nous dirons que, dans des films plurimondains, le montage *parallèle* associe deux ou plusieurs mondes *étanches*, tandis que le montage *alterné* corrèle des mondes *perméables* ; l'un et l'autre peuvent s'exercer en des passages spécifiques d'un même film (une alternance pouvant porter sur le principe même de l'alternance).

Ce qui est en jeu dans la distinction entre montage alterné et montage parallèle discutée par les théoriciens du cinéma relève par conséquent aussi de la bipolarité qui nous intéresse ici entre un accent mis soit sur le récit, soit sur le monde ; cette distinction est toutefois oblitérée dans le cas de films plurimondains, puisque ce qui appartient à « l'extradiégétique » ne s'y réduit pas au symbolique (à moins d'envisager tout monde second comme une littéralisation du métaphorique, ce dont on se rapproche dans le cas de récits allégoriques se déroulant dans des mondes surnaturels, par exemple dans *Le Labyrinthe de Pan* ou *The Fountain*) : l'extériorité à une diégèse donnée n'y exclut pas l'appartenance à une autre. Par ailleurs, en dépit de l'écart

mondain – ou précisément en raison de celui-ci, puisqu'il s'agit de l'atténuer –, la dimension temporelle est rarement abolie (on a vu comment récit et diégèse se définissent réciproquement), car la référence à l'emploi usuel de l'alternance comme signifiant de la simultanéité permet d'instaurer la potentialité d'un passage intermondain, et donc d'utiliser l'organisation mondaine pour générer du récit. En effet, comme l'a bien montré Marie-Laure Ryan, l'accessibilité entre les mondes constitue dans ce type d'œuvres la condition de la viabilité du narratif: « Pour que la cosmologie plurielle produise des récits capables de soutenir l'intérêt du lecteur, elle devrait permettre à ses univers parallèles de communiquer les uns avec les autres, tout en restant distincts¹⁴⁸. » Nul mieux que le principe de l'alternance ne peut assurer à la fois le maintien des spécificités mondaines respectives et la mise en place de convergences ponctuelles; on ne s'étonnera donc pas qu'il constitue un facteur d'agencement clé des films à mondes multiples, conjuguant le primat des déterminations mondaines et un mode d'organisation filmique implanté depuis plus d'un siècle. À cet égard, le « film d'action » n'est pas incompatible avec une logique mondaine pour autant que le critère de la temporalité soit suffisamment présent. *Inception* (2010), par exemple, définit des vitesses différentes d'écoulement du temps dans chacune des pistes qu'il imbrique en fonction d'un principe d'alternance mondaine, chacune d'elles étant par ailleurs, en raison de l'omniprésence du motif de la course-poursuite, organisée en fonction d'une alternance narrative. Dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, une « course-poursuite » s'engage non pas horizontalement au sein d'une ligne d'action, mais verticalement entre le personnage principal qui tente d'éviter d'être repéré aux côtés de Clémentine par les techniciens de Lacuna Inc. et ces derniers qui s'affairent à rétablir le processus d'effacement d'une partie des souvenirs audiovisués dans l'enchâssement; dans *Matrix: Revolutions* (2003), les discussions des politiciens et militaires de la ville de Zion où se sont rassemblés les humains (qui se croient) débranchés de la matrice puis l'assaut lancé par l'armée des machines alterne avec la lutte de Neo contre l'agent Smith à l'intérieur de la représentation virtuelle produite par le système informatique: la résolution sacrificielle qui aura lieu dans le monde enchâssé rétroagira sur le monde « réel ».

Quoiqu'assumant fréquemment un rôle structurant dans les films plurimondains, l'alternance n'y est pas indispensable: dans *Pleasantville*, une fois que les deux jeunes gens ont quitté leur monde pour celui d'une série télévisée des années 1950, le spectateur n'a plus accès à ce qui se passe dans le monde premier: un unique plan, sur lequel nous avons mis l'accent (FIG. 16, P. 165), atteste qu'ils ont changé de monde (et que ce processus n'est pas

réciroque : les enfants « en noir et blanc », eux, ne se retrouvent pas dans la réalité en couleur), puis nous ne quittons plus le point de vue des personnages du monde enchâssé ; l'étrange réparateur de téléviseurs ne sera ainsi pas montré en alternance vacant à ses occupations dans « notre » monde, mais sera vu par le truchement du petit écran (« montage alternatif » en champ/contrechamp qui rapproche deux mondes), le téléviseur faisant office d'opérateur de l'interaction entre les mondes. L'absence d'alternance est par conséquent souvent le fait d'un choix de focalisation impliquant une immersion du spectateur. Parfois, l'alternance est présente mais déplacée sur deux mondes possibles distincts du monde de référence : ainsi *eXistenZ* (1999) ne nous montre-t-il jamais les *gamers* du monde « premier », d'autant que la dernière réplique du film suggère la possibilité d'une multiplication des emboîtements.

Lorsque Jean Mitry écrit que la *comparaison* doit être effectuée au sein d'un même espace continu et la *métaphore* au sein d'un même plan, il opte pour un resserrement qui correspond à des cas d'interpénétration mondaine à l'œuvre dans certains films plurimondains, dans lesquels la succession au niveau du signifiant induite par l'alternance est remplacée par une coprésence simultanée d'éléments hétérogènes (en terme de « réalité objective », comme le dit Mitry), à l'instar des humains et des *toons* dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*, de la couleur et du noir/blanc dans *Avalon*, ou des personnages filmés en prise de vues réelles et des décors figurés informatiquement dans *Tron* (1982). Il n'est d'ailleurs pas besoin de trucages numériques – ni même de montage – pour produire une telle hétérogénéité ontologique des référents de l'image, certains éléments profilmiques pouvant être spécifiquement associés, sur un plan sémantique, à un monde plutôt qu'à un autre (à l'instar de la souris de laboratoire de *Je t'aime je t'aime*). Aussi, dans la séquence d'*eXistenZ* consacrée à la fin du « jeu vidéo dans le film », seuls quelques éléments discrets d'un monde sont inclus dans un autre : en plein champ de bataille, l'héroïne est soudainement affublée d'un attirail que nous n'avons jamais vu jusque-là (le casque et la manette de l'interface de jeu « tranScendenZ » appartenant à la situation-cadre) (FIG. 46), et des bancs de bois font leur apparition au milieu d'un pré (FIG. 47) ; ce mobilier incongru, déplacé, constitue une reprise d'une composante diégétique vue au début du film dans le temple de la créatrice de jeux vidéo, dans une séquence que le spectateur a été incité à associer faussement à la diégèse « première » (nous étions en fait déjà dans le jeu, le film ayant gommé la relation d'attribution ; le stéréotype genré est rétabli lorsqu'on se décale d'un niveau : « le » monde du jeu est au final imputé à l'œuvre d'un concepteur masculin de génie). Néanmoins, comme nous l'apprenons rétrospectivement, ces



FIG. 46



FIG. 47

bancs appartiennent aussi à la diégèse « première » (FIG. 48), et constituent par conséquent un invariant, alors que la prothèse technologique, jusqu'ici définie par sa composante semi-organique (FIG. 25, P.67), change d'apparence et de connotations dans chaque monde (le jeu vidéo constitue en lui-même la thématique principale à l'intérieur des mondes vidéoludiques d'*eXistenZ*, cette réflexivité étant motivée narrativement par la présence de fanatiques opposés aux réalités virtuelles). De telles interpénétrations mondaines ne requièrent rien d'autre, au niveau de la fabrication du film, que des accessoires présents sur le plateau ; ce choix de représentation est à corréluer avec le fait que David Cronenberg ne s'intéresse pas ici spécifiquement aux technologies du « virtuel », mais, comme l'a montré Ledoux, reconduit la pratique métafictionnelle du « théâtre dans le théâtre¹⁴⁹ ».



FIG. 48

Selon les cas, enchâssement et juxtaposition peuvent être régis par le principe de l'alternance : *Melinda et Melinda* (2004) instaure un va-et-vient, d'une part entre la situation-cadre et les mondes enchâssés, d'autre part entre les deux pistes juxtaposées de l'enchâssement ; *Notre univers impitoyable* (2008), entre deux des trois alternatives proposées ; *Cours, Lola, cours* (1998) ne fait usage de l'alternance qu'afin de signifier une simultanéité temporelle, non pour séparer/corréler les variantes narratives (et donc, ici, mondaines).

L'enchâssement mondain, dans sa forme fondamentalement chiasmatisque (ABBA) (c'est-à-dire lorsqu'il n'est pas couplé avec l'alternance), instaure un rapport de subordination entre une diégèse enchâssante et une diégèse enchâssée, la seconde pouvant être issue de la première en fonction de ce que nous avons appelé, à la suite de Jean Châteauvert, une « relation d'attribution » (voir notre passage sur les « mondes mentaux » au chapitre 2), ou simplement parce qu'une « machine à mondes » justifie le changement de niveau. Lorsqu'il y a relation d'attribution, ce type d'organisation mondaine repose sur la mise en place d'un dispositif énonciatif donné : un monde dépend d'une instance qui, étant à la source même de celui-ci, ne peut être contenue en lui (c'est pourquoi elle se manifeste souvent sous la forme d'une voix *over*). Non que le même personnage ne puisse occuper l'une et l'autre position, soit celle de narrateur (dans ce cas « homodiégétique » au sens de Genette)¹⁵⁰ et celle de personnage agissant dans la diégèse produite par l'acte de narration du premier ; mais il ne peut être présent dans cette dernière en tant que narrateur (métalepses exceptées, bien sûr).

Défini par la hiérarchisation qu'il instaure, l'enchâssement constitue un facteur de stabilité. Pour cette raison, certains films qui tentent de

faire régner une certaine indétermination au niveau des relations intermondaines mettent à mal ce principe. Le moyen le plus courant consiste à commencer *in medias res* et à occulter un premier niveau d'enchâssement, comme cela est le cas dans *eXistenZ*, ou de brouiller les seuils, comme dans *Total Recall* (nous y venons sous peu). Dans *Je t'aime je t'aime*, l'un des allers-retours entre le passé et le présent se démarque de tous les autres en raison d'un renversement : alors que, partout ailleurs dans le film, le passé (B) s'intercale entre des moments où Claude demeure dans la « sphère » (A), obéissant au sein de l'enchâssement ABA à une relation de subordination de B à A (répétée grâce à l'alternance : ABABA...), dans ce passage-ci, qui nous montre Claude et Catrine debout dans le couloir d'un wagon voyageur en marche traversant des lieux où Claude s'est battu durant la Seconde Guerre mondiale, un bref moment dans la machine ponctue une conversation menée de façon continue dans un même espace (alors que d'habitude les scènes dialoguées sont interrompues abruptement) en amont et en aval de cet insert (BAB)¹⁵¹. Le rapport hiérarchique que Resnais entend briser ici n'est pas d'ordre énonciatif (il ne viendrait à l'idée de personne, au vu de la logique générale du film, de penser que, durant la discussion dans le train, Claude se « rêve » en cobaye du futur), mais temporel : l'opposition entre présent et passé tend à s'annuler dans un perpétuel présent, qui n'est autre que celui de la projection du film – à laquelle « assiste », on l'a vu, le personnage désincarné de Claude – inscrite dans un rapport d'immédiateté au spectateur. Le facteur déterminant en terme d'organisation mondaine dans *Je t'aime je t'aime* n'est donc pas l'enchâssement mais l'alternance, qui rythme de façon hypnotique cette expérience *spectatorielle*.

La juxtaposition mondaine est un type de mise en forme que l'on trouve principalement dans les univers à mondes alternatifs qui, comme on l'a montré au chapitre précédent, sont soumis à une logique plus narrative que mondaine. D'ailleurs, en faisant se succéder les mondes ou les variantes d'un même monde, on peut dire que « l'un chasse l'autre », ce qui atténue considérablement chez le spectateur le sentiment du multiple. Alors que l'enchâssement peut se combiner avec le principe d'alternance, la juxtaposition ne peut que côtoyer ce dernier dans un même film, mais non relativement au même segment (chez Metz déjà, alternance et linéarité sont des critères mutuellement exclusifs). Le récent *Sucker Punch* (2011) réalisé par Zack Snyder – sans doute l'un des cinéastes hollywoodiens les plus sensibles au contexte intermédial contemporain¹⁵² – procède à une stricte juxtaposition de quatre mondes fortement différenciés par leurs emprunts respectifs à des genres distincts de la culture de masse (jeux de rôle, bande dessinée, jeux vidéo). Ces mondes ont pour seul point commun d'accueillir successivement

les personnages du monde de référence – l'héroïne et ses comparses – dans lequel ils sont encapsulés (accessibilité unilatérale définie par un rapport de subordination entre mondes enchâssant et enchâssé), mais ils sont imperméables l'un à l'autre et ne sont représentés que dans un segment très circonscrit du film : ils « n'existent » que le temps de l'immersion de l'héroïne et ne sont plus accessibles dès que celle-ci a achevé la « séquence » de combat, sur le mode d'une partie de jeu vidéo où, après avoir terrassé un « boss de fin de niveau », l'objet d'une quête est obtenu. Un invariant extérieur au groupe des jeunes filles existe toutefois : il s'agit du « meneur de jeu », figure récurrente dans les enchâssements qui assume le rôle d'un didacticiel de jeu vidéo.

Babydoll, qui tient à la fois de la Shéhérazade des *Mille et une Nuits* (figure paradigmatique de l'enchâssement narratif)¹⁵³ et de Salomé, internée de force dans un asile psychiatrique dont un membre du personnel a été engagé pour s'assurer qu'elle soit lobotomisée cinq jours plus tard, doit, pour tenter de sauver sa peau (ou du moins son esprit), offrir un spectacle de « danse » à ses geôliers tortionnaires. Ces moments d'*attraction* – au sens où le terme a été utilisé à propos du cinéma des premiers temps pour qualifier des performances exhibitionnistes aptes à exploiter la nature voyeuriste du médium¹⁵⁴ – font office, sur le plan narratif, de diversion (pendant qu'elle danse, l'un des objets nécessaires à l'évasion doit être subtilisé par l'une de ses amies). Précisons que cette institution psychiatrique est figurée de manière totalement fantasmatique, puisqu'elle s'apparente également à une maison close (dont l'estrade serait celle d'un cabaret), l'oppression des jeunes filles étant à la fois psychique et physique (tout en étant paradoxale, puisqu'en tant qu'artistes de scène, elles jouent partiellement le jeu). Les altérations du monde premier peuvent être certes rapportées à l'imagination de la jeune fille, mais rien ne l'atteste : il pourrait tout aussi bien s'agir d'une caractéristique stylistique – une sorte de vernis fassbinderien – non perçue au niveau diégétique car, contrairement à d'autres films dont le héros interné dans un asile psychiatrique souffre d'hallucinations partagées par le spectateur à l'insu de ce dernier (*Spider*, 2002 ; *Identity*, 2003 ; *The Ward*, 2010 ; *Shutter Island*, 2010...), la fin de *Sucker Punch* ne restaure aucune version objective du monde (voir à ce propos notre commentaire du *Cabinet du Dr Caligari* au chapitre 2).

Les glissements *y* sont constants au niveau du statut de la représentation, les psychodrames rejoués par les patientes sur la scène d'un théâtre (FIG. 49) s'effectuant non seulement devant les thérapeutes (aux allures de maquerelles), mais aussi sous le regard lubrique des geôliers de l'institution vêtus comme des gangsters de l'époque d'Al Capone. Le film se déroule



FIG. 49

dans un hors-temps qui est celui d'un recyclage « (post-)postmoderne » de la culture populaire (dans la lignée de *Diva*, 1981) où tout, monde « premier » compris, est déjà *représentation d'une représentation*. Ce règne du simulacre est annoncé dès les premiers plans du film, puisque les quelques mentions du générique (crédits de production), diégétisées, apparaissent dans un premier temps sur le rideau d'une scène de théâtre, qui s'ouvre sur le premier « acte » : la caméra s'avance en un travelling avant qui conserve un rapport frontal aux éléments profilmiques (FIG. 50-52), puis le rompt en amorçant un mouvement circulaire autour de l'héroïne (centre d'une subjectivité qui médiatise notre accès à l'ensemble de l'univers filmique). Le monde de référence se déploie alors à travers ce que la caméra révèle progressivement du hors-champ ; le « quatrième mur » de l'espace scénique s'évanouit, transformé en un espace meublé. Le spectateur est alors absorbé dans un environnement pourtant ostensiblement issu d'une « mise en scène », et qui sera par ailleurs rejoué partiellement sur les planches du « cabaret » de l'asile.

Ce retardement de l'entrée en « matière » (au sens où, véritablement, le monde se matérialise progressivement sur l'écran) n'est pas sans évoquer le début de *L'Année dernière à Marienbad*, où les premières paroles *in* sont celles d'acteurs sur le point d'achever une représentation qui fait écho aux enjeux narratifs à venir, avec pour arrière-plan un dessin du parc dans lequel la plupart des discussions auront lieu, trompe-l'œil à la facticité affichée, ne serait-ce que parce que les comédiens – dont le jeu hiératique et déclamatoire sera aussi celui des acteurs interprétant les deux protagonistes principaux – projettent leur ombre (leur double ?) sur la surface du « tableau » (FIG. 53). On pourrait qualifier d'hérésie cinéphilique le rapprochement entre l'un des monuments du « 7^e art », auquel fut décerné un Lion d'or au festival de Venise en 1961, et un film pour *geeks* tel que *Sucker Punch* ; toute considération esthétique mise à part, on trouve néanmoins des similitudes entre ces films, tous les deux mus par un même argument narratif qui est le report



FIG. 50



FIG. 51

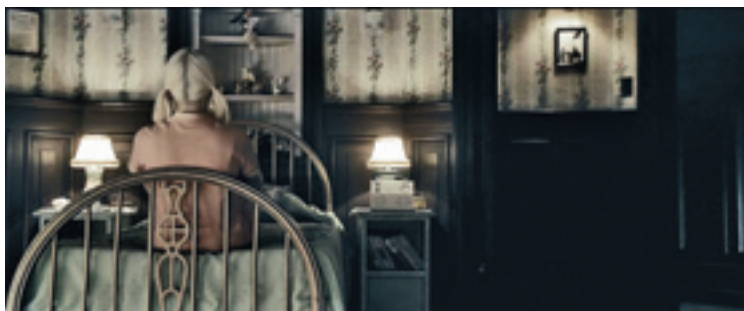


FIG. 52



FIG. 53

réitéré de la satisfaction du désir masculin, avec toutefois une inversion du point de vue dans *Sucker Punch*, qui feint de placer le pouvoir aux mains des jeunes femmes – tout en reconduisant les canons de la représentation de la « femme-objet » : la bien nommée « Babydoll », constamment vêtue de la même jupette composant une tenue de collégienne, constitue dans son apparence l'un des principaux invariants du film, sorte de fixation d'un fantasme masculin et régressif. Ces parentés témoignent du transfert de pratiques « réflexives » dans le cinéma de grande consommation, transfert dont les conditions de possibilité résident selon nous, dans un cas comme *Sucker Punch*, dans la popularisation d'une conception plurimondaine de la fiction audiovisuelle. Une différence (entre autres !) apparaît néanmoins entre ces deux films qui est de taille : alors que *L'Année dernière à Marienbad* fait régner l'indétermination la plus totale entre l'objectif et le subjectif (il est en cela plus proche de *Total Recall* abordé ci-dessous), le film de Zack Snyder ne présente, sur le plan de la juxtaposition mondaine, aucune ambiguïté au niveau de la relation d'attribution ; postulant un spectateur-gamer habitué à s'immerger dans des mondes, il délimite clairement, grâce au procédé de l'enchâssement, le mode d'accès à ceux-ci, qui se démarquent par ailleurs très nettement les uns des autres. Enchâssement et juxtaposition configurent l'univers plurimondain, mais en soulignent par là les frontières (à quelques effets métalectiques près en fin de film), balisant l'errance dans l'imaginaire de ce récit d'évasion.

Le cauchemar « réel » de l'héroïne – comme le soulignent non sans emphase les ralentis, les angles de prise de vue à l'étrangeté ostentatoire, les altérations sonores et une musique envahissante (rock psychédélique ou alternatif aux titres reconnaissables, faisant office de citations)¹⁵⁵ qui recouvre la plupart des paroles à l'instar d'un filtre subjectif sonore – prend significativement pour point de départ la mort de la mère : la jeune Babydoll n'aura désormais de cesse de lutter contre le vice et le sadisme masculins, dans une atmosphère qui évoque beaucoup le conte (les « grands méchants loups » rôdent, à commencer par le beau-père indigne).

L'érotisme étant généralement banni des productions cinématographiques ou vidéoludiques hyperviolentes destinées aux jeunes, *Sucker Punch* prend à la lettre la transposition sous-jacente à ce tabou en remplaçant par des champs de bataille les séquences de danse durant lesquelles l'héroïne, qui se projette mentalement en ces mondes (trouvant la force, à travers ses exploits de guerrière face à des adversaires sur-virilisés et abrutis, de supporter l'humiliation du présent), réalise une performance censée hypnotiser les hommes qui l'entourent, ainsi qu'en témoigne la réaction de ceux-ci au moment du retour au monde enchâssant. Le spectacle du corps en action

glisse d'un type de performance à l'autre (de la danse au combat), soulignant leur parenté en terme de représentation cinématographique. D'une *attraction* l'autre : le strip-tease – point aveugle du film pour le spectateur – se mue en *teaser*, chacun des enchâssements mondains qui se juxtaposent au cours du film semblant faire la promotion d'un jeu vidéo situé ailleurs, sur un autre support. D'ailleurs, pour rester dans cette logique transfictionnelle, précisons que quatre « bandes-annonces » ont été réalisées pour le film sous forme de films d'animation (dans le style des *animes* japonais), chacun des titres renvoyant à un type d'univers spécifique (dans le sens où il s'agit ici de *genres* définis par le monde même qu'ils proposent) : « Guerriers féodaux » ; « Les tranchées » ; « Dragon » ; « Planète lointaine ». Ces titres de « sections » ne renvoient pas à des époques historiques à proprement parler, comme cela est le cas dans *Cloud Atlas* : le Japon féodal y est prétexte à un combat de sabre contre de gigantesques monstres en armure, et les tranchées ne sont pas une reproduction de celles des Poilus de 1914-1918, mais s'inscrivent dans un monde qui, obéissant aux codes « rétrofuturistes » du genre *steam-punk* (comme dans *Hellboy*, 2004)¹⁵⁶, comprend des équipements électroniques et des morts-vivants, les médecins allemands ayant trouvé le moyen de réanimer les cadavres grâce à « des mécanismes d'horloge et de vapeur » (automatisation de l'humain qui est le versant sombre de Babydoll, la poupée « mécanique » aux combats chorégraphiés dans un paysage de CGI). On sait le rôle qu'ont joué à partir des années 1970 certains environnements stéréotypés comme les contrées peuplées de dragons d'*heroic fantasy* ou les « planètes lointaines » de la science-fiction au niveau de l'habillage de jeux vidéo d'arcade (et de la contextualisation corrélative de leur monde) à l'époque où ceux-ci étaient peu figuratifs¹⁵⁷ ; ce type d'usages a contribué à favoriser la circulation entre les médias et la consolidation (sous une forme appauvrie) des motifs, mais surtout à autonomiser les mondes par rapport à ce qui s'y joue (sur le plan du récit ou de l'interaction vidéoludique) ; *Sucker Punch* s'inscrit dans cette filiation-là. Certes, l'interprétation des caractéristiques mondaines en termes de pure subjectivité ne permet pas de saisir la singularité de ce film ; ce qui est particulier dans son cas, c'est que cet imaginaire mental est entièrement constitué de représentations préexistantes (actualisant ce qui n'est que brièvement illustré dans le finale explicatif de *Vanilla Sky*, 2011), le monde mental se confondant totalement avec un monde virtuel, saisi par le spectateur à travers une grille de lecture définie par des critères génériques (il en va également de même dans *Speed Racer* des frères Wachowski, 2008).

La pratique du *cross over* entre genres – bien que dans *Sucker Punch*, précisément, ils ne se croisent pas mais se succèdent – n'est bien sûr pas nouvelle ; le film *Westworld*, avec ses parcs à thème associés à des époques différentes,

recourait à la science-fiction pour peupler de robots télécommandés ses mondes présentés en alternance (la quatrième piste étant constituée de la salle de contrôle reliée à ces mondes factices par télé-surveillance), mettant en particulier l'accent, comme l'indique son titre, sur une hybridité entre deux genres, le western et la science-fiction, à une époque où la seconde est sur le point de se substituer au premier dont elle reprend sciemment de nombreux motifs en les adaptant à de nouvelles composantes diégétiques et idéologiques¹⁵⁸ (après que la conquête de l'espace a pris le relais de la conquête de l'Ouest, la « *New Frontier* » subit un déplacement explicitement pris en charge par le président Kennedy). Toutefois, non seulement l'écart s'y mesurait en une distance physique (parcourue à pied par le héros fuyant l'automate de cow-boy qui dysfonctionne et ne se contente plus d'une simulation de duel), mais les référents n'étaient pas aussi fortement associés à des représentations (les personnages ne se référaient jamais au western comme genre cinématographique, mais uniquement à l'époque restituée) : nous étions plus proche de l'illusion d'un voyage dans le temps que de la série de « visites » proposée dans *Sucker Punch*, où aucun des mondes arpentés n'a d'assise « réelle » ailleurs que dans les imaginaires véhiculés par les productions contemporaines. En autonomisant plusieurs mondes par juxtaposition, *Sucker Punch*, sorte d'*Inception* de série B croisé avec *Le Magicien d'Oz*, est bien de son temps : celui d'une conception mondaine d'un cinéma pensé dans le cadre plus général des productions audiovisuelles.

Pour appréhender ce type de films dans une perspective mondaine, il ne s'agit pas seulement d'inventorier et de classer les composantes diégétiques, mais, comme on l'a vu, d'examiner les modes d'agencements proposés. Les relations entre les mondes ne peuvent être abordées seulement en elles-mêmes, indépendamment de la dynamique du film : la réinscription de la transmission d'informants diégétiques dans une perspective temporelle – celle du temps du visionnement – non seulement permet de mieux saisir les implications narratives de certaines configurations, mais aussi et surtout de s'interroger sur la place dévolue au spectateur du film. Comme nous l'avons noté au chapitre précédent à propos des mondes mentaux, les modalités de l'immersion du spectateur sont décisives pour interpréter le fonctionnement de films à mondes ; *Total Recall* thématise cette question du rapport entre la technologie et le corps de son usager à travers le mode d'agencement mondain qu'il propose.

D'un *Total Recall* l'autre : l'immersion comme indice

Lorsque les mondes d'un même univers filmique sont mutuellement accessibles, le passage du seuil qui les sépare peut, au niveau des informations

transmises au spectateur, n'être que peu ou pas du tout marqué, ou seulement rétrospectivement. Dans ce cas, le spectateur ne dispose d'aucune distance (cognitive) lui permettant d'évaluer la configuration mondaine, si bien qu'il peut être tout autant leurré que le personnage. L'efficacité de cette démarche qui consiste à duper le public (on dit bien « tromper son monde » !) conformément au principe de la transparence de l'énonciation narrative dans le cinéma dominant est renforcée par une stratégie de diversion consistant à mettre en évidence des seuils qui, en fait, n'affectent pas le statut ontologique d'un monde donné ; nous avons vu que tel est le cas d'*eXistenZ*, mais il nous paraît opportun d'examiner, pour conclure ce chapitre sur la manière dont les mondes s'imbriquent les uns dans les autres, l'une des productions hollywoodiennes à *twist ending* les plus célèbres : *Total Recall* (1991), qui a l'avantage pour notre propos de présenter au plan diégétique une « machine à mondes », de nous permettre de revenir à la science-fiction de Philip K. Dick et d'avoir connu très récemment un remake, *Total Recall : mémoires programmées* (2012) – dont l'existence même atteste l'intérêt actuel pour ce type de construction – avec lequel nous pourrions comparer le film de Paul Verhoeven.

Roger Odin, qui a développé une approche « sémio-pragmatique » à l'évidence redevable des concepts et de l'approche filmologiques, ne conçoit pas la diégèse en dehors d'une prise en compte de la participation spectatorielle. Rappelons à cet égard un passage situé au début de l'article « Les grands caractères de l'univers filmique » d'Étienne Souriau discuté au chapitre 2 : « Une porte : le rectangle de l'écran. [...] Je dis une porte, et non une fenêtre. Par l'esprit, par le sens, nous entrons dans cet univers¹⁵⁹. » Cette formulation antibazinienne semble préfigurer la réflexion d'Odin sur « l'entrée du spectateur dans la fiction¹⁶⁰ », et les termes qu'elle pose innervent les études ultérieures sur les débuts de films¹⁶¹. La question de l'immersion du spectateur dans la diégèse filmique qui caractériserait le cinéma dit « classique » ou « dominant » représente l'un des grands paradigmes qui ont régi les considérations sur le « langage cinématographique » et même, par inversion de la perspective (c'est-à-dire pour mettre en question la naturalité de ce dernier), les études historiques et théoriques portant sur le cinéma des premiers temps. Ainsi, pour Burch, « la pénétration du spectateur à l'intérieur de l'espace diégétique [...] est le geste majeur autour duquel se constituera l'Institution¹⁶² », cette dernière étant située aux antipodes du Mode de Représentation Primitif qu'il tente de définir. Les modalités du processus d'élaboration de la diégèse – opération que Roger Odin nommera « diégétisation¹⁶³ » – sont au cœur de la plupart des études inspirées de la « sémio-pragmatique ». Aujourd'hui, la question de l'immersion se pose en

des termes analogues (mais non identiques en raison des propriétés du dispositif) si l'on aborde le rapport entre la représentation vidéoludique et le *gamer*, auquel il est offert d'expérimenter de nouvelles formes d'immersion qui empruntent néanmoins, notamment dans la figuration diégétique des « seuils » (souvent au cours de cinématiques dont le montage est fixe), de nombreux motifs et procédés aux productions cinématographiques (mentions écrites, voix *over*, travelling avant, interpellation, etc.)¹⁶⁴.

Librement adapté d'une nouvelle de Philip K. Dick, le film *Total Recall* de Paul Verhoeven représente un cas particulier dans la mesure où l'ambiguïté sur laquelle il joue permet de concilier une plongée dans l'univers fantasmatique de son héros avec une structure d'enchâssement mondain dont le seuil est figuré par l'usage d'une « machine à mondes ». En effet, tout porte à croire que l'ensemble du récit correspond en tout point à la demande du personnage de Quaid (Arnold Schwarzenegger), client de la compagnie Recall à laquelle il a demandé une implantation de faux souvenirs en choisissant de vivre d'héroïques aventures en tant qu'agent secret sur Mars. Cette fiction au second degré est initiée à partir du moment où Quaid a pris place sur le siège d'une étrange machine dans les locaux de la compagnie. La fonction d'un tel appareillage, absent chez Philip K. Dick (où le patient est allongé sur un simple lit), demeure, dans la logique diégétique, totalement obscure, l'immersion étant en fait provoquée par l'injection d'un hallucinogène. Il faut chercher à un autre niveau le motif de cette représentation futuriste de la technologie. En effet, la machine dans laquelle le héros prend place permet de renvoyer à la position du spectateur de cinéma et de souligner la présence oppressante d'un dispositif technique d'objectivation du subjectif (FIG. 54). La « situation cadre » de ce récit est de nature coercitive, la machine représentée ressemblant à un carcan permettant l'exécution d'une opération aliénante; d'ailleurs, on la retrouve dans le récit enchâssé où elle fait office d'instrument de torture utilisé sur cet ouvrier du bâtiment transformé en agent secret hors pair (FIG. 55). Cette encapsulation de niveaux narratifs est signifiée dès le début du film par la multiplication des écrans: à son domicile, Quaid s'intéresse aux actualités qui rendent compte des attentats des factions rebelles sur Mars, tandis que son épouse s'efforce de changer de sujet de conversation et d'image murale en optant pour un paysage apaisant visualisé dans un format panoptique (qui est aussi celui du film) afin d'inciter son époux à « garder les pieds sur terre » (FIG. 56). La multiplication des écrans domestiques de grand format participe certes à un imaginaire science-fictionnel, mais, surtout, elle matérialise sur le plan iconique l'insertion d'une autre réalité. En effet, tous les éléments montrés aux *news* seront ensuite redistribués au cours du « rêve » de Quaid, qui s'appuie sur le



FIG. 54



FIG. 55



FIG. 56

réel (de la fiction) pour se projeter dans une version alternative où il occuperait la position d'un héros.

Total Recall ne convoque pas plusieurs mondes dont les lois seraient distinctes : en effet, Quaid n'est pas projeté dans un monde de science-fiction comme l'est le spectateur du film (même si le voyage virtuel promis par *Recall* et l'éloignement spatial de Mars provoquent chez lui un dépaysement qui est aussi le nôtre), mais il vit d'entrée de jeu dans ce futur qui est son quotidien. Le monde qui résulte de l'implantation s'inscrit dans la continuité et la cohérence du monde cadre, dont les règles sont identiques. Aurélie Ledoux a bien montré que le film de Verhoeven rend indiscernable le passage entre réalité et rêve, et cela en quelque sorte au profit d'une abolition du dédoublement des possibles : « L'alternative entre réalité et illusion est dénaturée et détournée au profit d'une alternative trompeuse puisqu'elle revient finalement à choisir entre deux rêves diurnes au contenu identique et dont la seule différence est formelle, l'un étant intradiégétique (fantasme du personnage) et l'autre extradiégétique (fantasme du spectateur)¹⁶⁵ ». Car les aventures du héros, qu'elles soient virtuelles ou non dans la fiction, assouvissent notre désir de récit, d'actions spectaculaires et de romance.

L'alternative offerte est d'ordre narratif bien plus que mondain : l'altération, minimale, se résume à de nouveaux attributs conférés au protagoniste principal et à la création d'un personnage féminin correspondant à l'idéal de ce dernier, et pouvant dès lors faire office de gratification finale : tandis que s'étend dans la profondeur de champ le paysage rougeoyant de la planète Mars dont les habitants opprimés ont été sauvés par Quaid, ce dernier étreint langoureusement la « femme de ses rêves » sur fond de soleil couchant, dont les rayons dessinent un halo sur l'objectif de la caméra – exploitation du phénomène optique dit « facteur de flare » permettant de réduire les contrastes (véritable manie du cinéaste J. J. Abrams dont nous avons parlé ci-dessus, qui use ainsi au premier degré d'un trait parodique chez Verhoeven) – avant de plonger l'entièreté de l'écran dans une blancheur éclatante : la *happy end* de *Total Recall*, excessivement stéréotypé, peut difficilement faire oublier que le sujet se trouve en fait toujours chez *Recall*, en proie à ses délires, et qu'il sera sous peu lobotomisé ainsi qu'un médecin, introduit dans son monde pour l'avertir, le lui a rappelé – menace identique à celle qui pèse, rappelons-le, sur la rêveuse Babydoll de Snyder, mais dans une perspective inversée, puisque c'est par la projection en des mondes autres qu'elle pense pouvoir y échapper. Toutefois le film ne donne lieu à aucun retour à la réalité déceptif et douloureux comme cela est le cas, par exemple, dans *Brazil* (1985), mais s'abandonne complètement à la version pour laquelle le héros choisit d'opter (et dont dépend, précisément, son statut même de



FIG. 57

héros souhaité par le spectateur). Comme *Starship Troopers* (1997) du même Verhoeven dont Sylvestre Meininger a montré qu'il construisait simultanément plusieurs publics distincts en produisant non « pas un, ou même des discours linéaires, mais une mosaïque intellectuelle abstraite et indéchiffrable¹⁶⁶ », *Total Recall* dénonce paradoxalement l'effet aliénant d'une représentation caricaturale et absorbante tout en favorisant l'immersion de son spectateur. À la fin de *Starship Troopers*, on nous fait comprendre que les héros ont été manipulés par l'un de leurs collègues aux pouvoirs médiumniques, ce qui poussera un peu plus loin le mépris nourri par le cinéaste à l'égard de ses propres « héros » et le principe de l'interpellation du spectateur, les *news* apparaissant plein cadre sur le mode de l'adresse.

Total Recall distille néanmoins, de façon plus discrète, des allusions métafilmiques à la nature représentationnelle du spectacle. On peut dire que la prolifération d'images diégétisées participe de cette démarche : le spectateur est par exemple tout aussi leurré que les poursuivants de Quaid et Melina (Rachel Ticotin) quand ces derniers utilisent des projections de doubles hologrammatiques pour désorienter leurs adversaires. En outre, lorsque Quaid, armé, passe comme chaque jour dans le détecteur de métaux, il s'échappe dans l'en deçà de l'image (le hors-champ situé du côté du spectateur) en brisant la glace sans tain, s'émancipant de la représentation schématique de son squelette – associée intertextuellement au rôle déshumanisé du même acteur dans *Terminator* dont « l'endosquelette » constitue un produit dérivé célèbre – pour prendre corps en tant que héros, de l'autre côté du « miroir » (FIG. 57). L'acteur Schwarzenegger, dont la *persona* filmique a été à plusieurs reprises envisagée, dans une sorte de métonymie de la reproductibilité propre à l'image (ciné)photographique, à travers la figure du double

(de la série des *Terminator* au film *À l'aube du sixième jour*) –, est divisé ici en deux êtres distincts (l'ouvrier Quaid/l'agent secret Hauser). L'exacerbation de l'égoïsme propre au rêve conduit à une emprise totalisante de la subjectivité du protagoniste (canalisée par la machine) sur la représentation audiovisuelle. Bien que le régime narratif de la focalisation interne fixe, qui postule un accès du spectateur limité à ce que le personnage central voit ou sait, soit le corollaire d'une identification du film à la représentation subjective du héros, *Total Recall* ne se restreint toutefois pas à ce principe : le montage alterné nous permet par exemple de savoir partiellement ce qui se trame dans le clan des ennemis du héros (même si une information clé nous échappe, nous y reviendrons). L'ensemble du récit se construit autour de Quaid, mais le statut intériorisé de la perception de cet environnement n'est pas signifié. Le montage parfois ubiquitaire souligne que ce « récit dont il est le héros » est partiellement imposé de l'extérieur, dirigé par une instance autre, même s'il en maîtrise certaines des bifurcations.

Les tout premiers plans de la transition de Quaid dans sa réalité fantasmagique – il ferme les yeux après avoir fixé le moniteur sur lequel apparaît l'image de Melina, alors que retentissent des bruits synthétiques et une musique qui rappellent les *serials* de science-fiction des années 1950 – montrent significativement le bureau du responsable de Recall adjacent à la « salle d'opération » (FIG. 58-60). Le premier donne à voir, plein cadre, un écran sur lequel apparaît en plan rapproché l'image d'un haltérophile qui s'exerce. Dans le second, qui inclut dans le cadre les spectateurs de cette image télévisuelle, nous comprenons que cette figure masculine est proposée comme un agrément de voyage par le vendeur à une cliente. Cet exemple n'est pas anodin, puisque Schwarzenegger représente le modèle du héros musculeux de l'ère reaganienne ; Quaid serait-il, à l'orée des années 1990 qui s'ouvriront à d'autres modèles de virilité¹⁶⁷, la projection fantasmagique d'un autre consommateur d'illusions (le spectateur/la spectatrice de cinéma) ? Puis, suite à un second raccord dans l'axe qui renforce la frontalité de notre rapport à la scène, un troisième plan dévoilant l'intégralité de la salle est fragmenté en différents cadres (écran du téléviseur, vitre donnant sur la salle contiguë dans laquelle Quaid s'est soudainement métamorphosé, moniteur du visiophone). Cette prolifération des images dans l'image est un indice de l'égarement et du leurre, voire une représentation littérale d'un « enchâssement » vécu comme un enfermement, à l'instar du sujet dans lequel les images ont été implantées.

Alors que la nouvelle de Philip K. Dick, dont le titre a été traduit par « Mémoire à vendre », met l'accent sur la manipulation des souvenirs, cette dimension mémorielle disparaît presque totalement dans le film, où tout est



FIG. 58



FIG. 59



FIG. 60

saisi dans l'immédiateté qu'implique le cinéma d'action hollywoodien. C'est cette participation pleine et instinctive, cette identification du héros à son rôle que le récit filmique déni(gr)e. Si *Total Recall* développe une structure qui se fait l'écho des paradoxes de la critique de la culture de masse émanant de l'industrie hollywoodienne elle-même, il n'en résiste pas moins, à certains égards, à une interprétation basée sur le principe binaire réalité/fiction ; l'absence de marquage du passage d'un niveau à l'autre crée une étrangeté qui, du point de vue des conjectures effectuées par le spectateur au cours du film, ne se réduit pas au seul constat posé par Aurélie Ledoux cité ci-dessus.

« Quid de Quaid ? », ne cesse de se demander le spectateur. Comme le rétorque Quaid lui-même au médecin qui, en tant qu'incarnation d'une sorte de principe de réalité, tente de le convaincre d'avaler une pilule lui permettant de regagner sa position dans le « réel », l'explication postulant que tout ce qui a succédé à son branchement à la machine de Recall relève de la pure imagination souffre d'une lacune¹⁶⁸ : le personnage de Melina (Rachel Ticotin) vivant sur Mars lui était connu avant sa venue chez les prestataires de voyages fictifs.

Dans la nouvelle, Philip K. Dick ne remet pas en cause l'effectivité des souvenirs du protagoniste, qui, dans son texte, sont exhumés par l'injection d'une mémoire factice qui annule une amnésie préalable (et même à deux reprises, jusqu'à une chute dont l'invraisemblance et l'ironie sont propres aux retournements de situation dont le romancier est coutumier). Le personnage de la nouvelle, nommé Douglas Quail, retrouve chez lui une trace de son aventure martienne : il s'agit d'une boîte contenant des spécimens de la faune de cette planète¹⁶⁹. Certes, « MémoiRE SA », comme le lecteur l'a appris auparavant, fournit de tels artefacts pour crédibiliser le souvenir ; toutefois, Quaid n'est pas censé avoir déjà eu recours aux services de cette entreprise. Dans le film, ce souvenir de voyage est remplacé par un motif qui permet de thématiser la relation de désir qui constitue le principal moteur de l'action : y apparaît une femme, brune, dont il rêve constamment. Le récit alternatif peut être envisagé alors comme l'instrument d'une quête éperdue de l'amante idéale, Quaid réécrivant un passé commun avec elle comme le personnage masculin de *L'Année dernière à Marienbad*. Cette inversion de la blonde (Sharon Stone) et de la brune Melina, récurrente dans des films qui mettent en scène des individus en proie à une obsession pathologique (de *Sueurs froides* à *Lost Highway*, en passant par *Naked Lunch*, *Basic Instinct*, *Femme fatale*), est l'un des pivots de l'intrigue et constitue l'unique élément qui atténue la déshumanisation vécue par un personnage emporté dans une histoire en grande partie préprogrammée.

La scène inaugurale du film est celle d'un cauchemar qui préfigure la chute finale de Quaid sur Mars ; dans cette séquence « matricielle », la jeune femme brune, dont il reconnaîtra ensuite le visage (re)créé numériquement sur l'écran de Recall puis dans le bar martien, marche à ses côtés. Par conséquent, le seul indice permettant d'ancrer les composantes de l'univers produit par Recall dans la réalité est une référence à un... rêve. En son seuil déjà, le film brouille les pistes. Ensuite, il importe de préciser certaines particularités de l'intrigue vécue sur Mars par Quaid/Hauser, qui ajoutent à l'ambiguïté de l'organisation mondaine un second niveau d'indétermination lié au récit. En effet, le leurre portant sur l'ontologie du monde se double d'une mise en forme narrative qui obéit à une forte restriction de la transmission des informations, Quaid se voyant manipulé par Coahaagen (Ronny Cox) dont il ne comprend le dessein – et nous avec lui – qu'à la toute fin. À l'instar de Van Stratten (Robert Arden) dans *Mr Arkadin* d'Orson Welles (1955), Quaid aide à son insu un sinistre individu à retrouver des personnes que ce dernier entend supprimer. Cette illusion est elle-même, comme tout ce qui constitue l'histoire martienne, une transposition des préoccupations du sujet de la rêverie : son dévoilement se substitue à l'interrogation première sur le simulacre, dès lors refoulée (comme le « je sais bien... mais quand même » de la réception d'une fiction). C'est ainsi que *Total Recall* négocie le rapport entre récit et diégèse, à l'avantage du premier. Il est certes très étonnant qu'une histoire fantasmée par son héros soit basée sur une tromperie exercée à l'encontre de ce dernier, comme si Quaid ne maîtrisait (provisoirement) pas ce qui constitue pourtant le produit de son propre fantasme. Pour résoudre ce paradoxe, les scénaristes ont imaginé un double : Quaid est leurré par un autre lui-même, celui qu'il était avant que sa mémoire ne soit effacée. Ce double ne se manifeste désormais plus que par le biais d'enregistrements audiovisuels : avec un tel individu retourné comme un gant, les écrans font office de miroirs. Cet argument permet de rabattre sur les seuls enjeux narratifs du récit enchâssé l'opposition réalité/illusion (ou personnage/avatar, Quaid ayant choisi l'option « Ego-Trip », attiré par la promesse du vendeur : « Partez en voyage loin de vous-même »). Toutefois, pour le spectateur qui n'a pas oublié la situation-cadre (aux contours certes flottants), ces effets d'écho ne font qu'accroître le trouble provoqué par la scission entre deux mondes qui, en fait, n'en font qu'un.

Dans le remake de *Total Recall* sorti en 2012, l'accent est mis sur les scènes de course-poursuite et d'action. L'argument narratif du voyage sur Mars, présent dans la nouvelle de Dick et développé dans le film de Verhoeven, disparaît complètement au profit d'un renforcement de l'homogénéité mondaine : tout se passe sur terre. Cet univers unique est néanmoins partagé

en deux grandes zones reliées par un moyen de transport futuriste dont les passagers, une fois un certain seuil atteint, subissent une situation d'ape-santeur qui, bien que strictement liée à des phénomènes physiques, n'est pas sans faire penser au motif de la chute dans *Inception*. Par conséquent, la disjonction entre les deux sous-espaces de cette diégèse s'en trouve affaiblie (on passe de l'*ailleurs* au *là*) ; de surcroît, et dans le même ordre d'idée, l'imagerie gore et la figuration abjecte de mutants qui peuplent chez Verhoeven l'envers dégradé du monde industriel ne sont pas reconduites. Les limites de l'humain sont rabattues sur la seule dimension technologique, appuyée grâce au motif d'une armée de robots de combat construits à la chaîne dans l'usine où travaille Quaid.

Comme dans le film de Verhoeven, les rebondissements constants suggèrent que le héros fantasme cette course éperdue pour éviter de se confronter à la facticité du monde qu'il habite. Les actions spectaculaires sont à la limite du vraisemblable (en dépit du pacte d'une lecture hyperfictionnelle) : l'opiniâtreté extrême de la soi-disant fausse épouse de Quaid (Kate Beckinsale) qui prend ce dernier en chasse et ne cesse de réapparaître confère une sorte de mécanique burlesque au récit, les scénaristes ayant fusionné en cette figure hostile au héros deux personnages de la version originale, l'épouse de Quaid et l'homme de main de Coahaagen (Michael Ironside), ce qui souligne le canevas de la « lutte armée » au sein du couple – la fausse femme de Quaid ne meurt qu'à la toute fin du film – décliné récemment par plusieurs productions hollywoodiennes depuis *Mr & Mrs Smith* (2007). Dans ce remake axé sur les scènes d'action, la « collusion du désir du personnage et celui du spectateur » observé par Ledoux à propos du film de 1990 est maximisée. À la fin toutefois, une ambiguïté est créée puisque Quaid, alors qu'il contemple les effets bénéfiques de ses exploits, voit parmi le paysage urbain qui s'étend derrière son amante Melina (Jessica Biel), sur un écran géant, une publicité pour Recall, et en semble troublé (FIG. 61-62). Sommes-nous, ici aussi, dans le leurre d'un improbable *happy end* ? Les deux versions de *Total Recall* procèdent d'une démarche identique qui consiste à faire de la *compréhension* de l'agencement mondain l'objet même de la quête du héros – une quête qui est, par la force des choses, aussi une quête identitaire par-delà les avatars du « Moi »¹⁷⁰.

Il faut préciser que l'adéquation du récit du film avec le canevas caricatural du récit d'aventures vendu par la société d'implantation de souvenirs factices n'est pas aussi claire dans *Total Recall : mémoires programmées* que dans la version de 1990, où l'employé de Recall formulait le contenu actionnel exactement dans les termes qui s'actualiseront ensuite (soit : sauver la planète Mars, séduire la jeune femme brune). Dans le remake, le spectateur



FIG. 61



FIG. 62

peut être amené à croire que le héros est bien un agent secret, comme cela est le cas dans la nouvelle de Philip K. Dick. Une autre différence tient au fait que Quaid ne participe pas à l'élaboration en images de synthèse de l'apparence du personnage féminin Melina, futur objet de désir, dans le film de 2012, soit à une époque où, précisément, cette technique est devenue usuelle au cinéma. Cet élément prend une importance particulière en regard de la façon dont est construite la relation entre Quaid/Hauser et Melina. En effet, si certains motifs sont adaptés aux technologies d'aujourd'hui (ainsi en va-t-il de l'association entre le repérage du personnage et la téléphonie mobile), un élément narratif change considérablement la donne, réintroduisant la concrétude et la fonction d'authentification de la catégorie sémiotique de l'indice dans un monde de simulacres et de virtualisation des signes iconiques : le rêve inaugural de Quaid permet certes aussi de débiter *in medias res* avec une action trépidante (chez Verhoeven, il s'agit d'une scène plus contemplative se soldant par un accident, alors qu'ici nous sommes en plein combat), mais il sert de point d'ancrage à l'inscription rétrospective, à même le corps, de l'empreinte d'une « réalité » : il s'agit de la marque d'une brûlure – pendant charnel de l'implantation virtuelle – située dans la paume des mains de Quaid et Melina, le couple partageant cette blessure

après qu'un rayon laser aurait, selon les dires de celle-ci (bien que le rêve initial ne l'atteste pas, n'en fournissant que le contexte), transpercé leurs mains jointes; tel l'apôtre Thomas, Quaid observe ce que la jeune femme lui présente comme une preuve (FIG. 63-64). Certes, la première cause qui est donnée pour expliquer cette blessure est celle d'un accident de travail de Quaid (qui n'est pas représenté, mais que Quaid mentionne au nouveau venu qu'il doit former à l'usine, en lui montrant sa paume marquée); toutefois, cet indice de l'aliénation du prolétaire est ensuite nié au profit d'une seconde version qui met en exergue la romance, et que le remake admet comme crédible. Un tel « stigmate » de l'union, rêvé avant l'immersion dans la réalité seconde de *Recall*, insinue une sorte de retour à la valeur indicielle de l'image qui permet de déjouer le trompe-l'œil. D'ailleurs, c'est en constatant que la main de celle qu'il prend pour Melina est dépourvue de blessure – retournement qui donne rétrospectivement son importance à la découverte du stigmate – que Quaid évitera, dans la séquence finale, d'être dupé par sa furie d'épouse. La perte de l'intégrité physique, associée chez Verhoeven aux dégénérescences provoquées chez les habitants de Mars privés d'oxygène par les exactions d'un industriel sans scrupule, est positivée dans *Total Recall : mémoires programmées* au profit de la création d'un couple éternel, facteur plus rassurant d'une unité qui tend à faire oublier le caractère illusoire du monde et, de même que dans *Avatar*, la perte de l'individualité. Les dystopies d'inspiration cyberpunk tendent à être aujourd'hui envisagées dans les potentialités de leur autre versant, l'utopie. Dans ce remake de *Total Recall*, cette polarité est figurée à travers la scission de l'univers filmique monomondain en deux sous-espaces, comme dans *Metropolis* de Fritz Lang (1927) : la « surface » où est érigée la cité idéale et le sombre milieu « souterrain » des prolétaires. Ces deux parties du globe sont reliées par l'ascenseur qui traverse l'écorce terrestre et assure la possibilité d'une interaction entre les deux facettes opposées de la même société; c'est d'ailleurs la destruction de ce moyen de transport qui mettra fin à l'oppression des classes miséreuses et à l'impérialisme militariste de l'industriel Coahaagen. Cet ascenseur joue un rôle analogue à celui des vaisseaux spatiaux qui permettent de gagner la station orbitale où règnent luxe, calme et volupté dans le film *Elysium* (2013)⁷¹, dont le héros, Max, est également un ouvrier travaillant dans l'usine qui assure aux élites une avancée technologique leur permettant de conserver leur pouvoir. Dans l'un et l'autre film, le populisme d'un cinéma qui s'adresse à un public de masse s'exprime dans le renversement de l'ordre social provoqué par les actions héroïques d'un prolétaire. La différence réside toutefois dans le doute que *Total Recall* fait peser sur l'impact effectif de ces exploits, l'éliision du passage de certains seuils faisant peser une indétermination constante sur



FIG. 63



FIG. 64

le monde audiovisuelisé qui renvoie à la virtualité même de la représentation cinématographique.

Paradoxalement – mais nous avons déjà observé le même phénomène à propos de *Jurassic Park* au chapitre premier –, c'est à notre époque du pixel que la thématique – et même ici l'obsession – de la *trace* fait retour. En effet, pour échapper au repérage à distance, Quaid doit se débarrasser d'un « téléphone » dont le cadran apparaît, comme rétro-projeté, dans la paume de sa main – figuration typique des anticipations récentes de technologies prothétiques où l'individu est pensé comme le serveur d'un réseau –, et dont il doit extraire le mécanisme de sa chair. Cette thématique cronenbergienne – rappelons que le cinéaste canadien avait travaillé au projet de la première version du film de 1990, avant que Verhoeven ne reprenne la barre – est plus généralement liée dans le film à une réversibilité de l'intérieur et de l'extérieur : le corps absorbe des drogues qui provoquent à leur tour l'absorption du corps dans les hallucinations du sujet. La goutte de sueur du médecin qui avait (erronément) convaincu Quaid dans le film de Verhoeven du statut illusoire de son monde est transposé, dans le remake, sur la romance, et surtout il y est inversé, la larme versée par Melina persuadant le héros que la jeune femme est « réelle ». L'indice fonctionne à la fois sur le plan narratif

(comme dans une intrigue policière) et mondain (puisqu'il est le critère de définition de l'ontologie mondaine). Enfin, notons une autre différence avec le film de 1990 également inscrite dans le paradigme indiciaire : pour repérer l'endroit de l'injection, l'opératrice de Recall applique, à l'instant où elle prononce la phrase « Ça va être tellement bien, vous ne voudrez jamais revenir », un sceau qui dessine un tatouage dans le pli du bras de Quaid, marquant concrètement, dans l'épiderme même du héros, le passage du seuil intermondain. Dans le film tel qu'il fut diffusé en salles en 2012, le gros plan sur l'application de cette estampille ne joue pas un rôle primordial ; par contre, dans la version longue disponible sur le Blu-ray édité par Sony la même année, il revient sous forme d'insert à la fin, avec quelques plans ajoutés qui en encadrent le retour et nous montrent que Quaid, après avoir examiné la main de Melina, constate que ce sceau a désormais disparu sur son propre bras. Pour le spectateur, ce constat atteste un déni de réalité, Quaid ayant effacé de sa mémoire son passage même chez Recall au profit d'une immersion totale et aliénante dans le monde virtuel. L'alternative n'est pas ici interne au film, mais elle se voit distribuée sur deux versions de celui-ci ; elle témoigne d'une volonté de trancher entre deux interprétations, et d'exploiter à cette fin le motif de la trace qui, tout en appartenant à une sémiotique antérieure au numérique, constitue ici la clé de l'interprétation ontologique, tant pour le personnage que pour le spectateur.

Sans doute ces modifications, plus « profondes » que celles affectant le récit proprement dit¹⁷², révèlent-elles, dans la version première destinée aux salles du moins, un besoin de conjurer dans *Total Recall : mémoires programmées* la dématérialisation du support de la représentation par un récit qui revalorise l'incarnation du personnage, sans écarter pour autant l'inanité que le statut ontologique du monde est susceptible de faire peser sur des êtres qui se raccrochent aux quelques traces de leur existence face à la dissolution de leur identité occasionnée par un changement de monde. L'agencement mondain se définit principalement par la manière dont il se laisse percevoir par le spectateur : les pratiques de montage que nous avons examinées à un niveau macrostructurel dessinent des frontières entre les mondes dont le degré de perceptibilité est très variable, et qui se définissent en dernière instance par la lecture qui est faite du film.

Notes du chapitre 3

- 1 DICK 2012c : 324.
- 2 Le motif de la projection «écranique» de l'intériorité du sujet par l'intermédiaire d'une machine audiovisuelle est fréquent dans les récits populaires de science-fiction, par exemple dans le texte «L'Encéphaloscope» (1900) du romancier allemand Kurd Lasswitz (LASSWITZ 2009) que nous avons édité en annexe de BOILLAT 2009a. En se basant sur des textes d'époque, Mireille Berton a montré comment le cinématographe a contribué, dans l'imaginaire médical du début des xx^e siècle, à modéliser la façon d'interpréter les délires hallucinatoires qui, pour le patient, donnent lieu à une projection sur l'environnement de processus intérieurs» (BERTON 2011 : 355-359).
- 3 BUBB 2010 : 340-342, 359.
- 4 Voir à propos de cette comparaison notre chapitre 5 (notamment la note 18).
- 5 «Peut-on forcer la poésie à se cantonner hors de ce qui l'entoure, à méconnaître la magnifique exubérance de vie que les hommes par leur activité ajoutent à la nature et qui permet de machiner le monde de la manière la plus incroyable? L'esprit nouveau est celui du temps même où nous vivons. Les poètes veulent [...] enfin, un jour, machiner la poésie comme on a machiné le monde. Ils veulent être les premiers à fournir un lyrisme tout neuf à ces nouveaux moyens d'expression qui ajoutent à l'art le mouvement et qui sont le phonographe et le cinéma» (APOLLINAIRE 1918 : 396). La référence à Apollinaire a été proposée par François Albera lors du colloque «Dispositifs de vision et d'audition: épistémologie et bilan» (Université de Lausanne, 2010) et discutée dans le cadre d'une réflexion sur les différents sens de la notion de «dispositif» dans l'avant-propos des actes de ce colloque (ALBERA et TORTAJADA 2011 : 16).
- 6 ALBERA 2010 : 83 (nous soulignons).
- 7 BARJAVEL 1944 : 13.
- 8 Ainsi, pour distinguer une romance pastorale d'une œuvre du «Nouveau Roman» comme *La Jalousie* de Robbe-Grillet, Marie-Laure Ryan considère la première comme le résultat d'un «focus thématique» assorti d'un filtre idyllique, tandis que la seconde prend comme objet un paysage de la vie coloniale et la peint dans des couleurs neutres [and paints it in neutral colors] (RYAN 1991 : 43; nous soulignons).
- 9 Dans l'un des premiers textes à revenir frontalement sur la notion de «diégèse» ultérieurement à la période filmologique, Daniel Percheron, qui signera un peu plus tard la rubrique «Diégèse» du collectif *Lectures du film* (1980), propose une typologie des différentes configurations existant au cinéma entre la voix, le personnage et le spectateur. Usant de nombreux néologismes qui témoignent de la variabilité des relations que certaines composantes de l'expression cinématographique peuvent entretenir avec la diégèse, Percheron définit simplement comme diégétique tout son susceptible d'être entendu par des personnages (Percheron 1973). Ce principe n'est pas respecté dans *L'Incroyable destin d'Harold Crick* (2006), qui présente un cas inverse où, par métalepse, le personnage est capable d'entendre la voix *over* féminine qui est en train de faire le récit de sa vie et s'apprête à annoncer son décès (voir Boillat 2012b).
- 10 Voir BOILLAT 2014b.
- 11 «La porosité intermédiaire intensifiée par la mutation numérique offre ainsi une nouvelle visibilité à une série culturelle [...], l'animation, qui a toujours eu maille à partir avec le cinéma malgré leurs évolutions parallèles. [...] L'idée de chausser les lunettes de l'animation pour comprendre l'évolution du cinéma est présente en filigrane dans la réflexion de plusieurs chercheurs contemporains, mais elle n'a pas, croyons-nous, encore retenu toute l'attention qu'elle méritait» (GAUDREAULT et MARION 2013 : 220).
- 12 «La notion de monde possible est utile quand on se réfère à un état de choses, mais seulement s'il faut confronter au moins deux états de choses alternatifs. Si quelqu'un affirme que Donald est une invention de Disney et que nous avons peu de chances de le rencontrer sur Sunset Boulevard, il dit certainement que Donald appartient à un monde imaginaire, et il est inutile de développer une théorie spécifique des mondes possibles pour découvrir ou prouver une telle banalité. En revanche, si on analyse un film très spécial comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit*?, où des personnages de dessins animés entrent en interaction avec des personnages représentés comme "réels", alors on est en droit de débattre des possibilités d'accessibilité réciproque à travers des mondes différents» (ECO 1992 : 217).
- 13 «Genre» discuté par CERISUELO 2000.
- 14 HARAWAY 2007 : 75.
- 15 Jean-Baptiste Massuet, «Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles. Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation», thèse de doctorat réalisée sous la direction du Pr Laurent Le Forestier, Université de Rennes 2.
- 16 L'accent choisi ici ne signifie nullement que la question de la mixité entre le film *live* et le film d'animation ne peut pas, en outre, impliquer un jeu sur des contrastes chromatiques : ainsi les figures dessinées par Jules Feiffer pour *I Want to Go Home*

- (1988), la Betty Boop de *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (1988) qui se plaint du fait que les actrices « noir/blanc » sont passées de mode, le canard de *Volere Volare* (1991) – exemple qui nous a été signalé par Jean-Baptiste Massuet – ou le Bugs Bunny des *Looney Tunes passent à l'action* (2003) se détachent-ils en noir et blanc du film en couleur. Un cas plus singulier encore est celui d'une séquence de *Last Action Hero* (1993) qui conjugue intertextualité (parodie), transfictionnalité (transfert d'un personnage d'une fiction à une autre), usage sélectif de la couleur et glissement de l'image live au dessin animé : il s'agit du moment où le garçon du film de John McTiernan imagine, dans une série d'inserts subjectifs représentés dans une image bleutée monochrome traversée de quelques éléments teints en rouge ou jaune, que son héros favori de film d'action interprété par Arnold Schwarzenegger, Jack Slater, remplace le personnage éponyme de la pièce *Hamlet* pour assouvir sa vengeance de façon expéditive, musclée et peu loquace ; le retour à la réalité s'effectue au moment d'une explosion par la médiation d'images de cartoons d'abord en noir/blanc puis en couleur dont le statut est momentanément ambigu, avant d'être motivé diégétiquement de façon rétrospective (l'enfant regarde un cartoon à la télévision).
- 17 SCHMERHEIM 2013 : 120.
- 18 La démarche « postmoderne » de Soderbergh qui a consisté à réunir ce qui constitue pour un public large les caractéristiques de l'œuvre de Kafka afin de l'instituer en un monde ne fut pas du goût de tous les critiques. Le jugement de valeur mis à part, nous partageons le constat de Nicolas Saada : « [S]i *Kafka* irrite à ce point, c'est plutôt parce que Soderbergh donne l'impression d'être allé puiser son matériau dans un "catalogue" de thèmes kafkaïens (l'aliénation, les glissements entre le rêve et la réalité) afin de satisfaire les besoins d'une machine scénaristique et visuelle » (SAADA 1992 : 51-52).
- 19 Voir notamment DOLEZEL 1983 et 1984.
- 20 MATHIEU 1991. Chacun des albums de la série porte sur un autre « manque » de la représentation bédéique par rapport au réel, mystère générateur de curiosité qui devient la préoccupation du héros ; si dans le premier tome la réflexivité porte surtout sur l'organisation narrative (corrélée à la matérialité du support de publication), les deux suivants développent un enjeu plus mondain, dont découle le récit (la quête du héros).
- 21 À propos des modalités de représentation de l'écrivain et de l'interpénétration entre son quotidien et le monde qu'il imagine, voir la comparaison entre *Kafka* et *Naked Lunch* (film également sorti en 1991) que nous avons proposée dans BOILLAT 2010a : 34-43.
- 22 BAUM 2003 : 6. Voir également le commentaire de GUNNING 1995 : 250-251.
- 23 À propos de ce monde, voir PERKINS 2005 : 27 ; l'auteur entend plus généralement discuter, de façon empirique, une manière d'envisager tout film comme un monde.
- 24 Par opposition à des séquences en pellicule couleur censées être grandioses qui étaient introduites dans des films prestigieux tels que les péplums *Les Dix Commandements* (1923) et *Ben Hur* (1925), qui obéissent plutôt à une logique d'autonomisation d'un « clou » du spectacle (fût-il placé au début pour capter l'attention).
- 25 La variété des emplois métaphoriques ou symboliques des noms de couleurs favorise leur appartenance à un niveau connotatif que l'image, bien que n'échappant pas à la dénotation, actualise via l'interprétation mondaine.
- 26 BARTHES 1964 : 40-47. À propos de la publicité pour les pâtes de la marque Panzani, Barthes constate en introduction : « Un second signe est à peu près aussi évident [que l'idée que le filet entrouvert signifie « retour du marché »] ; son signifiant est la réunion de la tomate, du poivron et de la teinte tricolore (jaune, vert, rouge) de l'affiche ; son signifié est l'Italie, ou plutôt l'italianité [...] » (p. 41). On constate que Barthes n'aborde pas ici les signifiants, mais qu'il met au même niveau le signifié de dénotation « tomate » et les signifiants de dénotation que constituent les couleurs de l'affiche (le rouge caractérisant pourtant autant la tomate, le poivron que l'arrière-plan de l'image).
- 27 En particulier lorsqu'une couleur est figurée de façon sélective, indépendamment des autres, comme dans les cas mentionnés ci-après.
- 28 Voir STREET 2009 : 194-195.
- 29 « Dans certaines techniques de représentation visuelle, notamment au cinéma, l'illusion réaliste est telle que la présence des formes signifiantes est à peine ressentie ; nous projetons en termes de référents les données du signifié » (GROUPE μ 1970 : 175). L'automatisme de cette « projection » est toutefois enrayé par l'opposition entre le noir/blanc et la couleur, qui fait ressentir la présence de ces éléments signifiants.
- 30 JOLY 1993 : 63.
- 31 GROUPE μ 1992 : 113-116.
- 32 METZ 1977 : 157-190. Christian Metz mentionne entre parenthèses dans une énumération la matière de l'expression « couleur ou noir et blanc » (168), mais ne s'y attarde pas dans la mesure où il s'intéresse prioritairement à ce qui est spécifique au cinéma. Or, c'est précisément cette absence de

- spécificité médiatique qui autorise, comme on l'a vu avec *Rêves* (1990), la création de mondes par référence à divers types de représentations.
- 33 Les sémioticiens du groupe μ sous-estiment par contre considérablement l'éventail des possibilités de marquage de l'énonciation filmique en raison du mirage de l'analogie entre l'image et le réel.
- 34 GROUPE μ 1970 : 175
- 35 GROUPE μ 1992 : 41-44.
- 36 C'est à ce niveau que Schmerheim situe les effets de la couleur (SCHMERHEIM 2013 : 114-118).
- 37 Alain Resnais déclarait à ce propos : « L'utilisation de la couleur peut aussi bien se faire dans un sens réaliste ou non réaliste que l'inverse. A priori, il me semble qu'un film est toujours sonore, parlant et en couleur. Ensuite on peut essayer de faire des recherches » (cité in CHARDÈRE 1961 : 58).
- 38 Comme le note James Walters, ce qui prime dans le film de Preminger où le passé est figuré en couleur et le présent en noir et blanc n'est pas tant l'antériorité des événements racontés que l'expression d'une subjectivité, celle du personnage nostalgique de Cecile interprété par Jean Seberg (WALTERS 2008 : 211-212).
- 39 ARNHEIM 1989 : 161-162.
- 40 Voir notamment HECKMAN 2013, qui bat en brèche certains stéréotypes sur le recours à des couleurs considérées à tort comme fortement saturées dans le film de John Ford *Sur la piste des Mohawks* (1939).
- 41 Ce principe vaut pour la couleur comme pour d'autres caractéristiques de l'image, à l'instar du hors-champ ou du relief. Dubois a émis le propos général suivant : « L'image ne peut tout représenter, d'où la nécessité d'un ensemble d'actes perceptifs et psychiques par lesquels le spectateur fait exister l'image en fonction d'un système d'attentes lui-même fortement informé par la connaissance préalable du monde et des images » (DUBOIS 1990 : 65).
- 42 Nous avons bien conscience d'exprimer ici l'inverse du discours tenu par Soderbergh lui-même à la sortie du film, mais, dans de tels cas, les contraires se rejoignent (« cela dépend à laquelle des deux extrémités du microscope on se situe », dirions-nous en pastichant l'une des répliques du film). Dans un entretien accordé à la revue *Positif* dans lequel il précise que l'idée du surgissement de la couleur est venue à l'un des producteurs en pensant au *Magicien d'Oz*, le cinéaste explique son choix ainsi : « La convention aujourd'hui, quand on utilise le noir et blanc, c'est pour exprimer un rêve, un fantasme, l'irréel. Cela me plaisait que dans ce cas ce soit le contraire. » (CIMENT et NIOGRET 1992 : 41). Les séquences qui se déroulent à l'extérieur du château
- résultant d'une fiction au second degré (leur référent n'est pas tant la ville de Prague ni la biographie de Kafka que le monde des œuvres de l'écrivain), une forme d'irréalisation se produit (par contamination intertextuelle) à laquelle nous pourrions opposer la réalité du dispositif cinématographique auquel fait écho la machinerie du château destinée à « donner corps » (en martyrisant les corps) aux cauchemars de Kafka.
- 43 ORWELL 1950 : 12.
- 44 Barry Salt note que toute une série de films ont suivi l'exemple de *Redskin* en « utilisant le contraste entre un film couleur et un film en noir et blanc pour distinguer plusieurs sections sises dans différents "mondes" » (SALT 1992 : 181). Si Sault écrit le terme « monde » entre guillemets, c'est qu'il recouvre ici, selon les cas, l'un ou l'autre des sens que nous avons envisagés aux chapitres 1 et 2.
- 45 DUBOIS 1995 : 79.
- 46 On observe en effet une systématique rare dans le recours à cette pratique, « à l'œuvre » dans les trois premiers films écrits et réalisés par Lewin : *The Moon and Sixpence* (1942), *Le Portrait de Dorian Gray* (1945) et *Bel Ami* (1947).
- 47 Ainsi, pour prendre l'exemple du *Portrait de Dorian Gray*, le tableau diégétique n'est filmé en couleur qu'en deux seules occasions, au début et à la fin du film. Il faut noter que, dans d'autres séquences, il apparaît également en noir et blanc, notamment lorsqu'on l'aperçoit dans la profondeur du champ. La couleur ne souligne donc pas en elle-même une différence ontologique entre le monde de référence de la fiction et une représentation donnant lieu à un monde second, mais endosse une fonction symbolique qui participe du discours tenu par le film sur la peinture (il s'agit ici d'« intensifier la différenciation entre l'image pure originelle et celle terminale, putréfiée », entre « "l'avant" et "l'après" de l'acte pictural dramatisé par le film, c'est-à-dire l'acte acheiropoïète qui fait évoluer la toile d'elle-même et la soumet au temps, à l'exemple d'une image filmique », ROBERT 2006 : 56).
- 48 Voir ce que dit Marie-Laure Ryan du principe de la « complémentarité » avancé par l'école de Copenhague pour offrir une réponse (ou plutôt deux réponses, contradictoires mais néanmoins toutes deux valides) à la question suivante : « La lumière est-elle une onde ou un faisceau de particules ? » (RYAN 2010 : 64).
- 49 L'accent est porté dès les premières pages du roman sur la singularité de certaines composantes transférées de l'autre monde dans le monde de référence. Significativement, l'acte même de dénotation est problématisé à propos d'un objet qualifié de « creuse » : « Non, les gars, il n'est pas facile de décrire ce truc à quelqu'un qui ne l'a jamais vu, tellement il

- paraît simple, surtout quand tu l'as bien examiné et que tu crois enfin tes yeux» (STROUGATSKI 2010 : 16).
- 50 À propos des usages stylisés de la couleur dans les adaptations cinématographiques de bandes dessinées, voir BOILLAT 2010b : 29-33.
- 51 GUNNING 1995 : 249.
- 52 Voir notre référence à Jean Ricardou à la note 17 du chapitre 1.
- 53 BOILLAT 2007 : 360-362.
- 54 « [L]e steampunk invite le lecteur ou le spectateur à voyager dans un XIX^e siècle fantasmagorique. Signifiant littéralement "voyou à vapeur", le steampunk est né comme une distraction ludique, avant de se transfigurer en une fiction métatextuelle puissant dans l'histoire et l'imaginaire pour proposer une relecture du passé à la fois iconoclaste et érudite. S'est ajoutée à cela une iconographie devenue marque de fabrique [...] » (BARILLIER 2010 : 8).
- 55 *La Photographie électrique à distance* (Georges Méliès, 1908). Voir à propos de cette bande BOILLAT 2009a : 81-82.
- 56 WALTERS 2008 : 191-212.
- 57 JAMESON 2007 : 59. Voir également JULIER 1997 : 21-22.
- 58 WOOD 1986 : 163. Voir également la récente thèse (à notre connaissance encore non publiée) de Michael D. Dwyer, *Back to the Fifties: Pop Nostalgia in the Reagan Era* (Université de Syracuse, 2010).
- 59 WALTERS 2008 : 194.
- 60 Même si nous utiliserons ci-après le terme de « série » dans son sens usuel et englobant pour parler des productions télévisuelles, il faut noter l'importance d'une distinction entre des séries qui feuilletonnent (chaque épisode est « à suivre ») et celles dont chaque épisode présente une histoire close, tout en considérant qu'il existe un vaste spectre de régimes compris entre ces deux pôles. Anne Besson a bien conscience de l'existence de cas hybrides entre ce qu'elle appelle « cycle » et « série » en littérature lorsqu'elle conclut : « Il n'y a donc pas un type de série et un type de cycle, mais des investissements divers du principe dominant de l'ensemble dans différents modes de liaison des volumes : de la linéarité au fractionnement en passant par l'enchaînement, selon qu'ils sont plus ou moins dépendants les uns des autres, et imposent donc au public une contrainte de suivi plus forte ou plus faible » (BESSON 2004 : 23). La linguiste Françoise Revaz examine dans une perspective narratologique la logique du feuilleton dans un texte consacré au « genre » qu'elle appelle « récit suspendu » (REVAZ 2013). En collaboration avec deux chercheurs (Marine Borel et Raphaël Oesterlé), nous participons actuellement à des recherches portant notamment sur ces questions à partir d'un corpus de magazines de bandes dessinées, dans le cadre d'un projet intitulé « Le découpage de l'action. Analyse narratologique de périodiques de bandes dessinées (1946-1959) » dirigé par Françoise Revaz et financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique. Bien qu'il ne soit pas le lieu ici d'aborder plus avant la problématique de la sérialité dans les productions culturelles, nous faisons fond dans la présente section sur certaines réflexions élaborées à propos de ce type de phénomènes tout en les abordant plus spécifiquement dans leur dimension mondaine.
- 61 Série produite par ABC et créée par J. J. Abrams, Damon Lindelof et Jeffrey Lieber. En concevant précédemment la série *Alias* (2001-2006), Abrams s'était déjà familiarisé avec un dispositif dans lequel une héroïne vivait dans plusieurs « mondes » qu'elle devait rendre compatibles tout en s'assurant de leur imperméabilité, mais le genre de l'espionnage limitait ceux-ci à un univers monomondain réaliste – le motif du « faux espion » n'y est pas mené dans les retranchements délirants et fantasmatiques de la paranoïa de Burroughs dont s'inspire Cronenberg dans *Naked Lunch* (1991). La série *Lost* intègre quant à elle une composante surnaturelle.
- 62 Série produite par la Fox et créée par J. J. Abrams, Alex Kurtzman et Roberto Orci.
- 63 La couverture du numéro des *Cahiers du cinéma* de juin 2013 (n° 690) est dédiée au film *Star Trek : Into Darkness*, et porte le titre « Galaxie J. J. Abrams », qui associe l'auteurisation du cinéaste avec le genre de la science-fiction, voire avec son approche « mondaine » (ce que suggère notamment le choix graphique, chaque lettre du titre apparaissant plusieurs fois de manière quasi superposée et floutée). Le critique Cyril Béghin ouvre d'ailleurs l'article introductif du dossier consacré au cinéaste en soulignant explicitement combien la revue s'est peu intéressée jusqu'ici à ce type de films jouant sur les mondes – relégués à un bric-à-brac de la culture de masse jugé incompatible avec le « septième art » –, l'intronisation au statut d'auteur – indispensable dans la perspective d'une telle revue – devant s'effectuer par d'autres biais (le récit, les « émotions ») : « Les *Cahiers* n'ont jamais été très amateurs de George Lucas ou du capitaine Kirk, des séries à tiroirs et des films "à univers", des succès préfabriqués et du marketing viral. Mais si le nom de J. J. Abrams est synonyme de tout cela, il recouvre encore autre chose [...], une manière particulière de pousser à bout les récits, de jongler amoureuxment avec le cliché et l'in vraisemblance, d'exacerber la mécanique des *twists* et des *reboots* jusqu'à ce qu'ils prennent consistance pour eux-mêmes et se mettent au service d'émotions complexes » (BÉGHIN 2013 : 8). Ces « émotions complexes », on l'aura compris, sont implicitement opposées à la niaiserie supposée des fictions dont

- nous faisons le principal objet de notre essai, trop souvent écartées des études francophones en raison de la préséance qu'elles accordent à des critères exclusivement esthétiques et à des catégories issues de l'analyse des « grands classiques » partiellement inadaptées à ce type d'objets.
- 64 Cité dans THIELLEMENT 2011 : 12.
- 65 LAVERY 2009. L'auteur souligne que les scénaristes se réclament du feuilleton à la Charles Dickens, dont le roman *Our Mutual Friends* est d'ailleurs lu par Desmond lorsque nous le découvrons dans le prologue du premier épisode de la saison 2 en accédant à l'au-delà de la trappe, soit à un bunker souterrain bardé de machines informatiques dont Desmond se charge de la maintenance. On ne s'étonnera pas que, dans un monde compartimenté comme celui de *Lost*, des seuils doivent être constamment franchis.
- 66 Tout comme le film *Predators* (2010), le jeu auquel les personnages sont forcés à se prêter est parent de la logique du jeu de rôle (simulation en grandeur nature), et surtout des séries de télé-réalité issues du concept « *Survivor* » proposé dans les années 1990 et décliné dans de nombreux pays.
- 67 Le motif de l'île, déjà abordé au chapitre 1, nous paraît renvoyer métaphoriquement à ce qu'Umberto Eco dit des mondes possibles en littérature, qu'il qualifie de « petits mondes » (Eco 1992 : 215). Par ailleurs, le terme de « petit monde » renvoie à l'expérience du psychologue Stanley Milgram dont la thèse est sous-jacente aux récits des *flash-backs* de *Lost*, ainsi que le téléspectateur le découvre tardivement : les « candidats » choisis arbitrairement participent d'un même réseau, inconsciemment reliés qu'ils sont par des chaînes de relation utilisées dans *Lost* comme des chaînes de causalité narrative. L'autre célèbre expérience de Milgram relative à la soumission à l'autorité (remise en scène dans une séquence du film *L... comme Icare*, 1979) constitue également l'un des moteurs du récit en ce qu'elle semble inspirer la mission du personnage de Desmond (Henry Ian Cusick).
- 68 Comme Pacôme Thiellement le note fort justement : « La polarité centrale de *Lost* est celle de la confiance et de la tromperie. Et cette polarité est le corollaire du conflit entre la fiction et ses règles et le monde réel et son anomie » (THIELLEMENT 2011 : 31).
- 69 Jason Mittell cité par Lavery (LAVERY 2009 : 318) construit un corpus de productions télévisuelles récentes dans lesquelles les scénaristes « oublient le réalisme au profit d'une conscience baroque de la forme qui postule que nous regardions les processus narratifs comme une machine plutôt que nous nous engageons dans sa diégèse » (MITTELL 2006 : 35). On se gardera cependant de partager l'admiration souvent béate des théoriciens pour ce type de séries valorisées à l'ère d'une supposée « mort du cinéma » ; comme on le montre ici, les principes narratifs et mondains servent avant tout, grâce à la maximisation de l'exploitation sérielle qu'ils permettent, des fins commerciales.
- 70 LEIBNIZ 1969 : 263.
- 71 Dans la série, la répétition qui assoit la permanence des composantes diégétiques dont le public est familier tend à court-circuiter l'activité narrative, ainsi que le note Anne Besson : « [L]a série est l'ensemble où les parties l'emportent sur le tout, c'est-à-dire où chaque partie vaut fondamentalement pour le tout, non seulement parce que chacune présente une intrigue complète [...] mais aussi parce que, en conséquence, le monde fictionnel présenté et représenté ne peut pas, et même ne doit pas, se transformer ou se développer » (BESSON 2004 : 22-23).
- 72 Nous pensons en particulier au physicien Max Tegmark ; voir *infra* nos remarques sur le film *Another Earth* (2011).
- 73 Voir MARTIN 2010 : 49-64.
- 74 Précisons que la pratique du prequel avait déjà été utilisée à la télévision (*Star Trek : la nouvelle génération*, 1987-1998 ; *Star Trek : Enterprise*, 2001-2005), mais les événements décrits s'y passaient de nombreuses années avant ceux de la série de référence, instaurant une solution de continuité avec le « monde » de celle-ci.
- 75 SAINT-GELAIS 1999 : 343.
- 76 André Gardies a proposé une stratification de « l'instance actorielle » en quatre niveaux (dans le sens du plus virtuel au plus concret : l'acteur, le rôle, le personnage et le comédien). Si seul le personnage relève à proprement parler du niveau diégétique, l'univers filmique est néanmoins aussi défini par les autres niveaux, notamment par les codes de genre (le rôle) et par les codes socioculturels (le comédien). On comprend que le personnage de cinéma puisse être le lieu d'une métalepse lorsqu'un acteur est reconnu en tant que tel dans la fiction du film (*Last Action Hero*, 1993 ; *Dans la peau de John Malkovich*, 1999 ; *Full Frontal*, 2002 ; *Ocean's Twelve*, 2004) ; certains phénomènes transfictionnels produisent un effet similaire, le comédien apportant avec lui une petite part des fictions dans lesquelles il a figuré : « [S]aisi dans sa gangue d'écriture [dans le scénario], le héros fait figure de personnage ; sitôt qu'il subit l'épreuve de l'iconicité, il accède à un autre statut, celui du comédien. L'effet de cette mutation est double ; d'une part l'image de l'acteur – le signe iconique donc – récupère, du fait même de l'actualisation qu'elle réalise, les signifiés propres au personnage, d'autre part elle réfère à la personne du comédien dont elle atteste l'existence. Toutefois, ce n'est pas à l'être physique et réel de l'acteur que renvoie le signe iconique mais à d'autres figurations filmiques de ce même acteur » (GARDIES 1999 : 40). Précisons que la *performance capture* implique elle

aussi de telles interactions entre les niveaux : c'est même là l'une de ses raisons d'être.

- 77 Alors que *Star Trek* sort dans les salles américaines le 6 avril 2009, le vingtième épisode de la première saison de *Fringue* dans lequel apparaît Nimoy est diffusé aux États-Unis le 20 mai.
- 78 Ainsi Saint-Gelais fait-il le résumé suivant du roman *La Croisée des temps* de Della Van Hise (1985) qui permet de saisir les parentés très étroites avec le film discuté ici : « [L]es Romuliens, grâce à une intervention temporelle, créent un univers parallèle où la Fédération des Planètes Unies n'a jamais vu le jour, où Spock est capitaine et où Kirk n'est qu'un simple enseigne de vaisseau. Comme par hasard, l'un et l'autre ressentent intuitivement que cet univers, le leur pourtant, n'est pas "le bon", ce qui tout à la fois conforte la prééminence du cadre canonique et constitue un surprenant dispositif métafictionnel : tout se passe comme si Kirk et Spock avaient conscience de n'être que les versions divergentes de "véritables" personnages. La fin du roman restaure l'univers "authentique" de *Star Trek* [...] » (SAINT-GELAIS 1999 : 348).
- 79 Voir le bonus audio de ce cinquième épisode de la saison 5 éditée en DVD par Abc Studios (2008).
- 80 Voir BOILLAT 2007 : 414-420.
- 81 *Fringe*, « Lysergic Acid Diethylamide », 15 avril 2011.
- 82 SOUPAULT 1979 : 24.
- 83 BARILLIER 2010 : 9.
- 84 DICK 2012c : 319.
- 85 *Ibid.* : 322.
- 86 KITTLER 1986.
- 87 Voir JEAN 2006 : 119-137.
- 88 Comme nous l'avons discuté ailleurs (BOILLAT 2014), la proposition avancée de façon radicale au début des années 1920 par Lazslo Moholy-Nagy qui consistait à exacerber la dimension mécanique des moyens de représentation, à « exploiter à des fins productives les appareils [...] qui jusqu'alors n'avaient été utilisés qu'à des fins reproductives » (MOHOLY-NAGY 1993 : 121) devient le mot d'ordre de nombreux intellectuels qui réfléchissent à l'apport de la restitution mécanique des sons, puis qui discuteront, au sein d'un même paradigme théorique, les implications de la généralisation du cinéma parlant.
- 89 DICK 2012c : 331.
- 90 Rappelons que le roman *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), dont le motif de la création d'un être par un savant fou est devenu l'exemple paradigmatique des usages des technosciences à des fins « prothétiques » (voir la citation de Laurent Guido au chapitre 1, note 63), est sous-titré « Le Prométhée moderne » ; Noël Burch a inscrit l'archéologie du cinématographe dans la lignée de cette mythologie frankensteinienne (le premier chapitre de BURCH 1991 s'intitule « Charles Baudelaire contre le docteur Frankenstein »).
- 91 L'injonction « Ouvrez les yeux ! » – à laquelle la mention « Wake up ! » apparaissant sur l'écran de Neo au début de *Matrix* (1999) fait écho –, qui donne son titre au film d'Amenábar et y est prononcée par l'être aimé (dont la présence est fantasmée) tel un leitmotiv (et cela également dans son remake hollywoodien *Vanilla Sky*), est emblématique de cette figure. Dans *Je t'aime je t'aime*, le « dormeur éveillé » conserve la conscience du « jeu » auquel il se prête.
- 92 L'interprétation « organique » nous conduit en effet à passer de l'un à l'autre : le film semble d'abord cérébral, froid, distancé, puis instaure entre le personnage et son environnement un rapport plus viscéral qui relève de la suffocation.
- 93 DELEUZE 1985 : 159.
- 94 Voir HÊME DE LACOTTE 2001 : 86-88. Se référant également à l'ouvrage *Différence et Répétition*, l'auteure revient sur la distinction deleuzienne entre possible et virtuel (qui recoupe en partie les définitions respectives que nous avons données des mondes alternatif et virtuel).
- 95 DELEUZE 1985 : 153.
- 96 On peut rapprocher l'opposition entre ces deux régimes de la dichotomie entre le *syntagmatique* et le *paradigmatique* (voir chapitre 1, note 14).
- 97 « Je me demande même parfois, en riant, si ce goût que j'ai d'un récit achronologique, discontinu, brisé, avec des histoires entrecroisées, ne vient pas du fait qu'étant donné la guerre, étant donné les aléas des éditeurs, étant donné mon manque de moyens financiers, je n'ai pu lire *Terry et les pirates* dans l'ordre. Je n'ai pu connaître la période 1934-1936 qu'en 1960, et on peut dire qu'il a fallu que j'attende quarante ans pour savoir exactement ce qui s'était passé entre 1940-1944 » (cité in Thomas 1990 : 241).
- 98 GROENSTEEN 2006 : 110-117 ; BOILLAT 2010b : 63-65.
- 99 Voir TOWARNICKI 2007.
- 100 BENAYOUN 1980 : 105. Cette différence de vue entre Resnais et Robbe-Grillet fit sans aucun doute partie de la stratégie promotionnelle de cette « œuvre ouverte » (le livre d'Umberto Eco paraît l'année suivante), mais n'en reflète pas moins l'intérêt du cinéaste pour un univers filmique stratifié en mondes

- distincts (ou en « nappes de passé », comme dit Deleuze).
- 101 THOMAS 1990 : 238-239.
- 102 Resnais est coutumier de films pensés en fonction d'une conception plurimondaine, et cela pas seulement dans le diptyque *Smoking/No Smoking* (1993) à mondes alternatifs. En témoignent les nombreuses fluctuations qui affectent, parfois au sein d'une même séquence (voire d'un même plan), des composantes diégétiques telles que les vêtements des personnages ou l'ameublement. Les mondes mentaux immersifs se partagent ainsi l'image avec le monde de référence, instaurant un régime mixte comparable aux cas abordés ci-dessus dans lesquels la couleur gagne ponctuellement une image en noir et blanc. Ces transformations du décor sont par ailleurs accompagnées en général de changements de tonalité dans la musique (THOMAS 1990 : 275). Les films les plus frappants à cet égard sont *Providence* (1977), dans lequel une terrasse donne sur trois espaces différents en fonction de ce qu'imagine le personnage, et où des escaliers apparaissent soudainement dans un appartement qui se déplie dans la profondeur (voir LIANDRAT-GUIGUES et LEUTRAT 2006 : 90-91); *La Vie est un roman* (1980), dont les *glass-paintings* ostensiblement factices réalisés par Bilal superposent au profilmique le filtre de l'imagination des enfants, l'hybridité étant inhérente à ce trucage à l'ancienne puisque la surface de verre sur laquelle les motifs – ici d'*heroic fantasy* – sont peints laisse voir le décor « réel » aux endroits laissés « blancs »; enfin *Vous n'avez encore rien vu* (2012), dans lequel Resnais recourt pour la première fois aux images de synthèse pour inscrire progressivement les acteurs-spectateurs du « film dans le film » (lui-même captation d'une pièce de théâtre) dans les environnements changeants évoqués dans le texte d'*Eurydice* qu'ils récitent tour à tour, déclinant les performances d'acteur pour un même rôle (les variantes des décors allant jusqu'à se côtoyer dans des *split screen* montrant simultanément deux interprétations différentes d'un même passage). Une telle interpénétration des mondes peut être plus ponctuelle, par exemple lorsque Camille Lalande (Agnès Jaoui), dans *On connaît la chanson* (1997), est prise de vertiges dans un café en descendant les escaliers (passerelle intermondaine typiquement resnaisienne) et se voit progressivement plongée dans le « monde » des chevaliers de l'an Mil auxquels elle consacre sa thèse de doctorat, le glissement s'opérant au moment du gros plan sur sa main posée sur une rampe soudainement métamorphosée (insert subjectif qui n'est pas sans rappeler l'association d'images entre la main du Japonais et celle de l'Allemand dans *Hiroshima mon amour*, 1959).
- 103 LIANDRAT-GUIGUES et LEUTRAT 2006 : 206-207.
- 104 William Ritt et Clarence Clay, *Brick Bradford*; les cases des illustrations sont extraites des livraisons du 1^{er} et du 8 août 1946 du journal *Spirou*.
- 105 Notons que cette dimension du personnage comme créateur de mondes en tant qu'auteur littéraire (par ailleurs obsédé par le passage du temps) est totalement occultée dans le film, comme si le motif du voyage dans le temps se substituait à elle.
- 106 Ainsi répond-il par exemple à Jean-Daniel Roob : « Plus que de mémoire, je crois qu'il vaut mieux parler d'imaginaire, puisque l'on navigue entre ce qui est arrivé, ce qui arrivera, ce qui pourrait arriver » (ROOB 1986 : 131).
- 107 « [L]e retour [dans le passé] n'est ni une explication ni même un moyen de connaissance; il faudrait plutôt le comparer à une cure psychanalytique, le Japonais jouant le rôle du médecin qui ne dit presque rien, qui se contente de pousser sa cliente en avant quand elle hésite ou de l'arrêter quand elle se lance dans une mauvaise direction » (PINGAUD 2002 : 74).
- 108 Cité in BERTON 2011 : 355.
- 109 LOFTUS et KETCHAM 1997 : 25.
- 110 *Ibid.* : 24.
- 111 Nous entendons ici cette notion au sens des narratologues (par exemple Jean-Michel Adam ou Bertrand Gervais), qui l'empruntent aux théoriciens de la psychologie cognitive des années 1970 (notamment à SCHANK et ABELSON 1977) pour qualifier une séquence d'actions prédéterminée, identifiée comme routinière par le lecteur qui peut dès lors aisément en prévoir le déroulement, et le comprendre sur la base d'un nombre limité d'éléments (par exemple dans le cas du « sommaire » au sens de Genette).
- 112 « Quelconque » à la fois au sens général d'« ordinaire » et dans le sens plus spécifique de Deleuze (discutant Bergson), qui inscrit le cinéma dans « la révolution scientifique moderne [qui] a consisté à rapporter le mouvement, non plus à des instants privilégiés (pour reprendre la célèbre terminologie de Lessing), mais à l'instant quelconque. Quitte à recomposer le mouvement, on ne le recomposait plus à partir d'éléments formels transcendants (poses), mais à partir d'éléments matériels immanents (coupes) » (DELEUZE 1983 : 13). Il est vrai en outre que le déplacement latéral de Ridder sortant de l'eau évoque les représentations obtenues avec la technique qui a imposé cet instant quelconque : la chronophotographie (cette analogie est d'ailleurs relevée par LIANDRAT-GUIGUES 2002 : 216). Notons que la clôture du film est associée à la suspension du mouvement : l'ultime plan, montrant la souris cherchant de l'air sous sa cloche (et donc revenue intacte du passé), est soudain figé par un arrêt sur image.
- 113 Cette caractéristique des *flash-backs* de *Je t'aime je t'aime* constitua l'un des points de départ du travail effectué par le scénariste Jacques Sternberg, qui décrit, dans la préface du texte publié, les germes

- du projet en des termes qui s'appliquent parfaitement à la poésie de ce film : « Je rêvais de retour en arrière qui seraient des moments apparemment insignifiants, des temps morts et pourtant vécus, des moments d'attente, des instantanés quotidiens, à la fois absurdes et importants, des bribes de dialogues anodins, des rêves et des cauchemars, bref tout ce qui fait qu'une vie est un mélange d'ennui, de panique, de douceur, d'effroi, de quiétude, d'insolite et de banalité » (STERNBERG 1969 : 12).
- 114 BUBB 2010 : 355-356.
- 115 THIRARD 2002 : 209.
- 116 Alain Resnais précise d'ailleurs qu'il devait d'abord s'agir d'un projet scénarisé par Marker qui, n'ayant pas envie d'écrire pour le cinéma à ce moment-là, conseilla au cinéaste de contacter Sternberg (entretien réalisé par N. T. Binh figurant en supplément du DVD édité par Montparnasse, 2008).
- 117 « Au cinéma, ce n'est pas seulement le signifié fictionnel, s'il y en a un, qui se rend ainsi présent sur le mode de l'absence, c'est d'abord le signifiant » (METZ 1993 : 64).
- 118 *Ibid.* : 65.
- 119 *Avant-Scène* 1969 : 28 (nous soulignons). Si les auteurs du découpage de *Je t'aime je t'aime* n'ont par ailleurs pas « dressé l'inventaire des moindres détails » (p. 12), c'est parce qu'une publication du découpage original était annoncée aux éditions Le Terrain Vague.
- 120 On retrouve ici le procédé de la « mise en phase » évoqué au chapitre 1 (note 43). Dans *Je t'aime je t'aime* comme dans *Hiroshima mon amour*, la résurgence d'un passé doit être considérée plus dans une logique immersive que comme un procédé de distanciation ; voir à ce propos notre distinction entre « prise de conscience » et « emprise d'une conscience » (BOILLAT 2007 : 474-478).
- 121 DELEUZE 1985 : 153-154.
- 122 Voir BORDWELL 2009 : 349-352.
- 123 En ce qui concerne le fonctionnement narratif complexe de ce film, voir WALTERS 2008 : 81-103. James Walters, qui ne fait aucune mention de *Je t'aime je t'aime*, met notamment l'accent sur l'absence d'infaillibilité du dispositif technologique utilisé par Lacuna Inc. : comme chez Resnais, l'humain (défini par ses sentiments amoureux « inaliénables ») ne se plie pas totalement à la machine ; dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, la lutte du personnage est cependant plus consciente (Claude Ridder subit quant à lui les aléas de sa propre pensée), ce qui permet de l'instituer en héros de film hollywoodien, le finale suggérant une possible reformation du couple (alors que chez Resnais, Catrine décède et la fin nous ramène à la tentative de suicide de Claude).
- 124 Le terme « piste » n'induit pas ici nécessairement une dimension narrative, mais renvoie au caractère chronologique de tout agencement, défini par une durée qui est celle de la lecture des images (on comprendra que la notion genettienne de « temps du récit » pose le problème de postuler nécessairement le narratif).
- 125 Martine Bubb écrit : « Et soudain, il se retrouve dans la sphère, par hasard ou par sa propre volonté, au moment même où il se suicide. Cet événement, que personne n'avait prévu, a pour conséquence de rejeter Ridder moribond dans le présent » (BUBB 2010 : 382-383). Ce propos est illustré par une image proche de celle utilisée en couverture de l'ouvrage que notre patient lecteur tient entre ses mains, issue du matériel promotionnel mais absente du film (il doit s'agir d'une photo de plateau) – image en quelque sorte égarée dans la béance entre les mondes. Martine Bubb en vient donc à se méprendre sur le finale du film, qui correspond à ce qui figure dans le scénario publié : « Par un absurde dérapage du temps, Ridder va se retrouver dans le présent, mais moribond. Et c'est en dehors de la sphère, sur une pelouse du Centre, qu'il va échouer » (STERNBERG 1969 : 219).
- 126 Il s'agit d'une version pessimiste de ce motif en ce que Claude Ridder ne se libère pas à proprement parler de la « matrice » (il est trop passif et désillusionné pour cela), mais en est plutôt expulsé au moment de la répétition d'un acte déjà commis en dehors d'elle (la machine qui le pousse à se rêver immergé dans une sorte de liquide amniotique lui donne une nouvelle naissance qui est aussi une nouvelle mort).
- 127 La récurrence de mêmes acteurs dans différentes pistes n'implique aucune similitude entre les personnages qu'ils incarnent sur le plan diégétique. En fonction du modèle de Gardies convoqué à la note 76 (GARDIES 1999), on pourrait toutefois nuancer ce propos en observant qu'en dépit d'une différenciation stricte au niveau du *personnage*, les autres facettes de la figure actorielle impliquant un plus faible niveau d'actualisation textuelle (et donc ayant une incidence moins directe sur la constitution du monde), soit l'*actant* et le *rôle*, accompagnent parfois la récurrence d'une actrice ou d'un acteur.
- 128 Nous reprenons à notre compte la « précaution » avancée par Gaudreault et Gauthier, soit la distinction entre un principe et une « figure » : « Il faut savoir distinguer "alternance" et "montage alterné". L'*alternance* est une configuration discursive dont le seuil serait la *récurrence* de chacun des termes de deux séries. Autrement dit : on ne saurait parler d'*alternance* dans le cas où il y aurait réapparition d'un seul des termes » (GAUDREULT et GAUTHIER 2011 : 26).

- 129 « C'est parce que le monstreur [...] a le "nez" collé sur le hic et nunc de la "représentation" qu'il est incapable d'ouvrir [une] brèche dans le continuum temporel. Ce qu'il me montre maintenant a beau s'être produit avant qu'il ne me le montre, sa monstration, en tant que procès, est une "narration" simultanée rigoureusement synchrone [...]. C'est par le montage que le narrateur peut se permettre d'exercer son pouvoir sur le narré : [...] le montage est l'opération qui lui donne l'occasion de s'abstraire du présent » (GAUDREULT 1999 : 103-104).
- 130 LAFFAY 1947a : 1362.
- 131 Nous avons discuté ailleurs la manière dont Albert Laffay, auquel André Gaudreault s'est également beaucoup référé dans *Du littéraire au filmique*, préfigure dans ce texte une approche énonciative du cinéma (voir BOILLAT 2007 : 322-326).
- 132 LAFFAY 1947b : 1591.
- 133 Nous verrons au chapitre 5 que certains films comme *Next* (2007) ou *Jumper* (2008) imputent quant à eux partiellement ce pouvoir à leurs héros capables de se déplacer physiquement à une vitesse éclair qui abroge la dimension temporelle. À ces personnages répondent ceux qui, dans des films tels que *The Jacket* (2005) ou *L'Effet papillon* (2004), possèdent l'habileté d'initier une immersion dans un autre monde, où ils peuvent semblablement se réfugier.
- 134 BURCH 1991 : 137.
- 135 GAUTHIER 2008 : 39.
- 136 GAUDREULT et JOST 1990 : 34.
- 137 GAUTHIER 2008 : 41.
- 138 *Ibid.* : 113-115.
- 139 GAUDREULT et GAUTHIER 2011 : 27.
- 140 METZ 1966 : 121.
- 141 METZ 1968a : 107, note 51.
- 142 METZ 1968b : 127.
- 143 COLIN 1989 : 20.
- 144 *Ibid.* : 21-25.
- 145 *Ibid.* : 21.
- 146 Il s'agit en fait d'un type de segment que Christian Metz qualifiait d'« insert non diégétique », soit une « image à valeur purement comparative, et présentant un objet extérieur à l'action » (METZ 1968 : 126). Au vu de ce que nous avons expliqué au chapitre 2, le postulat de l'absence totale de « diégéticité » et celui d'une réduction du diégétique à l'actionnel sont problématiques.
- 147 MITRY 1963 : 371.
- 148 RYAN 2010 : 71.
- 149 Voir LEDOUX 2012 : 83-85.
- 150 Cette instance raconte, mais elle peut aussi rêver, halluciner, fantasmer, se souvenir, mentir, etc., impliquant des mises en forme diverses, de l'évocation poétique à l'argumentation ; la « voix narrative » n'est dès lors plus nécessairement... narrative.
- 151 Notons que c'est précisément aussi dans une séquence située dans un train – véhicule emblématique du voyage (imaginaire) et du spectateur immobile, comme on l'a vu au chapitre 1 – qu'une série d'inserts proleptiques (qui s'avèreront hypothétiques) sont enchâssés dans le film qui précède *Je t'aime je t'aime* dans la filmographie de Resnais, *La Guerre est finie* (1966). Or dans ce cas, un autre procédé est utilisé : les inserts, muets, défilent pendant que se fait entendre le bruit du train de la situation-cadre, en un laci audiovisuel qui conjugue (sinon fusionne) présent et futur.
- 152 Ainsi que nous le montrons à propos de *300* (2006) et *Watchmen* (2009) dans BOILLAT 2014b.
- 153 GENETTE 1983 : 56.
- 154 À propos de la notion d'« attraction », voir chapitre 1, note 13. En ce qui concerne les liens entre danse et cinéma dans les premières années du médium, voir GUIDO 2006 ; à propos d'une filiation entre le XIX^e siècle et la culture de masse contemporaine sur le plan du voyeurisme des spectateurs d'une performance dansée médiatisée par la technologie, voir GUIDO 2009. Rappelons également, en lien avec le contexte grivois à la fois connoté et occulté dans *Sucker Punch*, le « voyeurisme de boudoir » discuté par Noël Burch à propos d'un genre de films du premier cinéma qu'il nomme les « films à trou de serrure » (BURCH, 1991 : 214), appellation d'autant plus adéquate chez Snyder que tout le film tourne autour de l'idée d'enfiler une clé (l'évasion grâce à la clé enfin obtenue ayant pour contraire – et finalement presque pour corollaire – l'assouvissement du désir de viol suscité par *Babydoll* chez l'un de ses géoliers).
- 155 Il n'est pas le lieu de déplier ici l'écheveau intertextuel du film, mais notons que le titre de l'une des chansons entendues, « White Rabbit » des Jefferson Airplanes, renvoie, au-delà du LSD et de *Las Vegas parano* (1998) – connotations présentes dans le monde halluciné de *Sucker Punch* où tout ce que nous voyons est guidé par l'héroïne –, au personnage d'*Alice au pays des merveilles*. L'expression rappelle également le héros de *Matrix* (1999) auquel les futurs comparses extérieurs au monde informatique intiment par e-mail l'ordre « *Follow the White*

- Rabbit!». Comme la protagoniste de *Resident Evil* qui lutte également contre des adversaires à la taille démesurée (voir notre chapitre 1), Babydoll est une nouvelle Alice...
- 156 Voir note 54.
- 157 Voir l'exemple de la cabine de jeu d'arcade *Gun Fight* (1975) qui est abordé dans ses liens génériques (le western) et intermédiaires par BLANCHET 2010 : 103-111. Jean-Baptiste Clais note à propos de la commercialisation de cartouches pour consoles de salon : « Si la simplicité des graphismes [à l'écran] laisse songeur, il faut garder à l'esprit que le jeu vidéo apparaît accompagné de visuels publicitaires ou d'emballages et de boîtes figurées qui font une sorte de transition entre la source d'inspiration et le jeu. Les pixels symbolisent un objet dont la forme "réelle" est donnée par la jaquette du jeu » (CLAIS 2011 : 113-114).
- 158 C'est dans ce contexte qu'au début de la décennie suivante le film *Outland* (1981) déplacera la petite ville du Far West du *Train sifflera trois fois* (1952) dans une base spatiale, et que les films de John Carpenter transposeront dans la science-fiction et l'horreur nombre de motifs westerniens. Le créateur du « monde » de *Star Wars*, George Lucas, déclarait à propos de ses intentions dans la seconde moitié des années 1970 : « Après avoir fini *American Graffiti*, j'ai compris que, depuis que le western était tombé en désuétude, il n'existait plus de genre mythologique et fantastique pour le public des cinémas. J'essaie donc de faire revivre un genre, aujourd'hui disparu, en le faisant passer dans une nouvelle dimension de telle sorte que les éléments d'espace, de fantaisie, d'aventure, de suspense et de distraction pure fonctionnent ensemble en se stimulant mutuellement » (cité in HENDERSON 1998 : 126).
- 159 SOURIAU 1953b : 11.
- 160 ODIN 1980.
- 161 Voir BOILLAT 2001 : 60-72 et BOILLAT 2009d ; HARTMANN 2007 : 53-57.
- 162 BURCH, 1991 : 41.
- 163 ODIN 2000 : 17-23.
- 164 Aussi avons-nous abordé, à partir notamment des théories sémio-pragmatiques de la fiction cinématographique de Roger Odin, les « entrées en monde » des cinq épisodes de la série de jeux vidéo *Elder Scrolls* (BOILLAT et KRICHANE 2013).
- 165 LEDOUX 2012 : 45.
- 166 MEININGER 2006 : 205.
- 167 JEFFORD 1993 et 1994. Il est à ce titre révélateur que le rôle tenu par Arnold Schwarzenegger en 1990 soit confié en 2012 à Colin Farrell.
- 168 Le motif de la pilule, que l'on retrouve de façon similaire dans *Matrix*, constitue une référence (inversée, puisqu'il s'agit ici de cesser d'halluciner) aux substances psychotropes dont l'ingestion sous-tendait la création littéraire de papes de la cyberculture comme Philip K. Dick ou William Burroughs (dont les récits sont truffés de figures d'agents secrets qui se confondent avec leur propre couverture).
- 169 DICK 2012b : 236.
- 170 Cette dimension identitaire est renforcée dans le remake par un usage plus intensif, au niveau de la diégèse, d'une technologie permettant aux personnages de masquer leur visage sous « l'image » d'une autre personne. Dans la version longue du film commercialisée après sa sortie en salles, le double de Quaid, Hauser, est même interprété par un autre acteur que Colin Farrell, également célèbre (ce qui souligne l'altérité du personnage) : Ethan Hawke.
- 171 Voir chapitre 1, note 78.
- 172 L'intrigue d'un « chancelier » comploteur qui fait en sorte que son gouvernement soit menacé afin de justifier le recours à une armée secrète de soldats produits à une échelle industrielle est presque en tous points empruntée aux épisodes II et III de *Star Wars* (*Star Wars Épisode II – L'Attaque des clones*, 2002 ; *Star Wars Épisode III – La Revanche des Sith*, 2005).

4

Cyberespace :
le monde-simulacre
de la « matrice »

« Aucun individu artificiel ne peut résister à la conscience de n'être qu'une combinaison de charges électriques au sein d'une réalité simulée. »

Daniel GALOUBE, *Simulacron 3* (1964)¹

John et Neo : les signes d'un temps

Issus d'un imaginaire science-fictionnel similaire et d'une même conception mondaine, John Murdoch (interprété par Rufus Sewell dans *Dark City*, 1999) et Neo (Keanu Reeves dans *Matrix*, 1999) se ressemblent. Guidés par un initié, tous deux sont amenés à prendre progressivement conscience de la nature illusoire du monde qu'ils habitent, et, s'insurgeant contre les créateurs de ce simulacre produit grâce à une « machine à mondes », ils développent par l'exercice une aptitude innée et prométhéenne à transformer eux-mêmes leur environnement, évitant les balles pour l'un, faisant apparaître une porte dans une muraille pour l'autre. Disjoint du personnage qui pourtant est l'une de ses composantes, le monde est rejeté dans une altérité qui en affiche le caractère *fabriqué* : il apparaît dans son statut de représentation.

La nécessité d'échapper à leurs agresseurs puis de lutter contre les émissaires de démiurges qui veulent rétablir l'ordre dans leur « petit monde » en partie démantelé par l'intervention d'un « élu » aux connotations christiques, représentant de l'humanité tout entière, incite ces héros à user de leur pouvoir : John maîtrise le « *tuning* » (« l'harmonisation », soit l'altération de la réalité physique par la pensée) alors que Neo, dans un effort de concentration (à l'instar des « Jedi » de *Star Wars* pensés sur le modèle des combattants du cinéma populaire japonais, dont *Dark City* ne s'inspire par contre aucunement), parvient à pénétrer dans le système informatique et à en enfreindre les lois. Le programme d'entraînement dont se sert Neo est extérieur à la fois aux représentations produites par la matrice et au monde réel² : cet ailleurs est celui des didacticiels des jeux vidéo – on ne peut en effet guère être plus « didactique » que son mentor Morpheus (Laurence Fishburne) – auxquels se réfère explicitement *Matrix* jusque dans sa structure, alors que l'horizon culturel de *Dark City* est, on le verra, fort différent.

Une fois les masques tombés et les manipulateurs identifiés (motif classique de la science-fiction notamment présent dans *Invasion Los Angeles*, 1988) – divulgation qui se produit relativement tôt dans le cas de Neo, héros d'un film d'action qui ne mise guère sur le régime de la curiosité, tandis que pour John la révélation est reportée en fin de métrage –, la malléabilité d'un monde soumis aux desiderata aliénants d'une machine ou d'une société

d'*aliens* devient désormais un atout pour l'être érigé en sauveur, symbole de l'individualité face à la standardisation qui sous-tend l'existence de ses adversaires. Les « envahisseurs » de *Dark City*, interconnectés (comme le sont les agents de *Matrix* aux doubles virtuels des individus branchés à la machine), sont incapables de développer une personnalité ; cette inaptitude qui risque d'être fatale à leur espèce motive les recherches qu'ils mènent dans leur ville-laboratoire pour sonder les secrets de l'âme humaine en modifiant constamment la mémoire de leurs cobayes. À la fin de *Matrix*, Neo exprime son affranchissement des lois du code informatique en s'envolant dans les airs, dominant l'espace urbain et les flux de la foule désormais maîtrisés (FIG. 1-3), à l'instar de Superman ou de la caméra de *Cours, Lola, cours* (1998) « prenant de la hauteur » par rapport aux différentes alternatives narratives ; John, de son côté, fait surgir de terre un océan, une plage et un ponton, et donne naissance au soleil, créant un décor qui lui permet, plus encore qu'au héros de *La Jetée* (1962), de concrétiser des souvenirs qui lui étaient jusqu'ici étrangers (ceux, factices, qui lui ont été implantés à son insu) et de réitérer la rencontre avec celle qui, dans l'une des versions « scénarisées » par les extraterrestres, fut son épouse. On retrouve sur ce point, dans *Dark City*, un motif commun à plusieurs films de notre corpus : celui des variations sur les étapes d'une relation de couple encloses en une boucle³. Dans ce type de représentation phallogocentrée, les multiples d'un personnage féminin virevoltent (« la donna è mobile », dirions-nous pour renvoyer au stéréotype de la phobie de la « femme hystérique » examinée par Ruth Bankey⁴), et demeurent dépendants des efforts du héros masculin pour organiser l'irrationnel. À ce titre, l'arc narratif de *Dark City*, assurément plus conventionnel que le monde qui y est proposé, suit la courbe et l'idéologie réactionnaire d'une réhabilitation de la norme et d'une résolution d'une crise de l'identité genrée que Charles-Antoine Courcoux a mises en évidence à propos du récit de *Matrix* :

[L]e renversement des rapports de pouvoir – le fait qu'un homme blanc de la classe moyenne se retrouve au bas de l'échelle sociale, supplanté sur le plan du genre (Trinity), de la race (Morpheus), de la classe (Cypher) et de la force (Smith) – est corrélé à l'influence diffuse d'une technologie numérique, la Matrice, qui [...] met à mal la « différence ontologique » des sexes en manifestant une aptitude à créer du masculin, les agents, à partir d'une technologie connotée comme féminine⁵.

Réinstaurer la différence ontologique ne s'applique pas qu'à la dimension *gender*, mais aussi à la distinction entre le monde de référence et le



FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3

monde virtuel. En fait, John comme Neo tentent de faire basculer la dystopie en ce double qui la hante comme l'autre face d'une même construction sémiotique : l'utopie⁶. Le pouvoir de John est néanmoins limité : alors que Neo peut s'extraire de la matrice, John découvre, après avoir brisé l'ultime mur qui le sépare du vide intersidéral à la toute fin du film, qu'il habite une ville-planète perdue dans l'espace (FIG. 4)⁷, fonctionnant comme un laboratoire dont il est l'un des nombreux cobayes, espace insulaire comme ceux que nous avons abordés en introduction (l'utopie d'un espace circulaire du siècle des Lumières où il s'agissait de « comprendre », de faire le tour de la

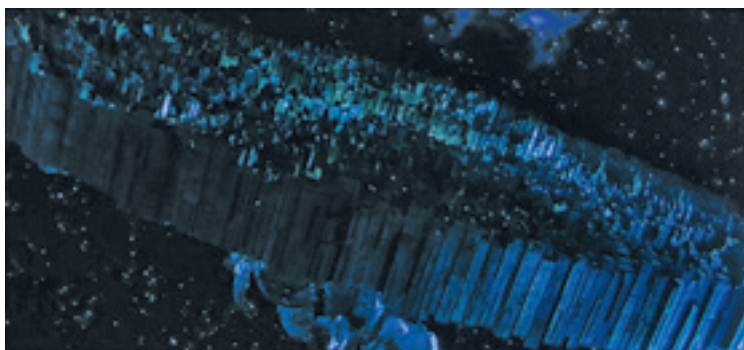


FIG. 4

question, est ici totalement « décentrée » puisque l'homme passe du statut de sujet à celui d'objet). Le Dr Schreber (Kiefer Sutherland) possède d'ailleurs un labyrinthe miniature dans lequel il observe le comportement de rats, ancrant le machinique dans le biologique. Alors que John ne peut rien faire d'autre que de lutter « de l'intérieur » (puisque tout ce qui excède le périmètre urbain est livré au néant), il peut paraître incohérent que Neo s'acharne à triompher des programmes de la matrice sur leur propre terrain plutôt que de détruire celle-ci dans le « réel ». Michaël La Chance a parfaitement saisi que l'enjeu de la prééminence accordée au monde virtuel sur le monde de référence se situe au niveau de la construction du héros, que « ce qui est visé, ce n'est pas tant la possibilité d'envisager la réalité d'un monde sans illusion, c'est plutôt la maîtrise de soi dans l'illusion, c'est la liberté que l'on parvient à se donner dans la coercition des apparences⁸ ». Au sein de ce paradigme, *Dark City* et *Matrix* sont proprement interchangeables. Le contexte *geek* convoqué par *Matrix*, dont le héros est programmeur de jour et hacker la nuit, nous incite cependant à déplacer ce constat sur le plan des spécificités médiatiques en y voyant l'affirmation d'une interactivité vidéoludique (la matrice tient compte à tous moments des comportements insufflés par l'esprit de chaque membre de la population asservie à elle) qui est exacerbée par le contrôle progressif de Neo sur son environnement. La représentation cinématographique qui accueille cette référence à un autre médium et se modèle illusoirement sur lui (en visualisant le monde de la matrice tel qu'il est perçu par quelqu'un qui y projette son avatar) s'approprie certains traits iconiques communément associés aux jeux vidéo, renforçant le caractère immersif du monde proposé. La thématique du virtuel y est prétexte au déploiement des dernières technologies⁹ mises au service d'un blockbuster qui se présente avant tout comme un film d'action, alors que, dans *Dark City*, l'action tend à être figée, suspendue ou annulée par les manipulations des

« Étrangers ». Sous l'apparence de la reprise du schéma de la science-fiction dystopique auquel *Dark City* se conforme à la lettre, *Matrix* procède de la fascination paradoxale pour les univers virtuels qui caractérise la cyberculture, pour l'exploitation de son potentiel strictement attractionnel ; ses auteurs se plaisent à nous plonger dans la matrice, à visualiser momentanément l'immatérialité de ce non-espace¹⁰ quadrillé par les lignes de code à l'égard desquelles Case, le hacker du roman *Neuromancien* de William Gibson (1984), œuvre emblématique du cyberpunk, développe une addiction, ne vivant « que pour l'exultation désincarnée du cyberspace¹¹ », « pour se perdre dans l'infini du vide neuroélectronique de la matrice¹² », continuant « de voir la matrice dans son sommeil, éclatant treillis de logique qui se dévid[e] à travers un vide incolore¹³... » Certes, Neo ne prend pas le plaisir du héros paraplégique Jake Scully d'*Avatar* (2009) à évoluer sous la forme de son alter ego virtuel, mais le récit l'y contraint autoritairement en raison d'une prophétie. Devenu aveugle dans *Matrix: Revolutions* (2003), il continuera de « voir » par-delà l'activité strictement perceptive, et nous avec lui (on discerne des silhouettes orange qui remplacent les mailles vert fluorescent du niveau enchâssé). Contrairement à la ville de pierre de *Dark City*, on trouve dans *Matrix* une cartographie de pixels¹⁴ ; il n'est d'ailleurs pas rare que certains films concrétisent momentanément ce changement de monde (les lumières de la ville plongée dans le noir se muant en pixels d'un écran d'ordinateur, comme cela se produit au générique du film *Tron* de 1982 et dans son sequel de 2010) ou simplement d'échelle (on passe alors subrepticement de la répartition régulière des immeubles new-yorkais disposés selon la loi de zonage et des traces lumineuses des véhicules sur les autoroutes aux transistors reliés par des circuits et assemblés sur une puce électronique, par exemple lors d'une transition dans *Hackers*, 1995, ou dans *Passé virtuel*, 1999)¹⁵.

Contrairement à ce qui est mis en jeu dans la série des *Matrix*, il n'est pas question, dans la diégèse d'un film beaucoup plus « noir » comme *Dark City*, d'échapper à la machine, mais seulement de composer avec elle, sans espoir de retrouver « notre » monde. En cela, le film se prête mal aux sequels favorisés par le principe de l'alternance entre l'intérieur et l'extérieur à l'œuvre dans *Matrix* ; la clôture mondaine de *Dark City* tend à y imposer également une clôture textuelle. Certes, dans le film des Wachowski, le monde de la fin du xx^e siècle (réduit au modèle de la mégapole nord-américaine) à partir duquel la matrice façonne le monde virtuel et interactif dans lequel les machines plongent la population humaine, subrepticement montré sous la forme d'un petit monde (FIG. 5-6) sur un écran de télévision par Morpheus manipulant une télécommande qui semble issue des années 1950 de *Pleasantville* (1998), est supplanté dans le futur (qui est le présent du

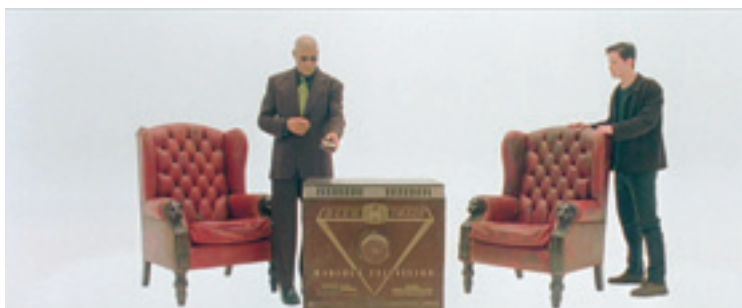


FIG. 5



FIG. 6

film) par un paysage post-apocalyptique typique de la cyberculture, figuré de façon quasi monochrome (les fauteuils rouges se détachent de la roche noire d'un paysage désertique); cet espace demeure toutefois un lieu possible de « révolutions » qui, comme en témoigne le troisième opus de la série (*Matrix Revolutions*, 2003), ne renvoie pas seulement aux mouvements de rotation d'un astre autour d'un autre, mais à l'affirmation de l'humain face à la machine (toute vaine que soit cette dernière pour un spectateur adoptant le même scepticisme que celui suscité par *Total Recall*).

De *Dark City* et *Matrix* sortis à une année d'intervalle au crépuscule du deuxième millénaire, le film des Wachowski est celui qui s'inscrit le plus profondément dans le contexte contemporain des « réalités virtuelles », la machine informatique y tenant le rôle d'un Big Brother qui exploite l'énergie du corps humain (comme dans *Soleil vert*); le « monde factice » de *Dark City* relève plutôt quant à lui d'une tradition plus ancienne du leurre perceptif. Cette différence se manifeste au niveau même de la fabrication de ces productions : les Wachowski privilégient le tout virtuel qui sert leur thématique (tout en s'effaçant devant elle), tandis qu'Alex Proyas a préféré faire construire décors et maquettes, afficher la matérialité des éléments qui meublent ce monde urbain pour mieux en révéler la nature trompeuse. Les

rouages qui se mettent en branle pour mouvoir et reconfigurer les immeubles de la ville ressortissent à une iconographie de l'industrie lourde – ainsi que le soulignent les bruitages – antérieure à la popularisation des discours relatifs à l'informatique et à l'intelligence artificielle (qui apparaissent ultérieurement au déclin du « film noir » pris ici comme référence « historique »). À l'instar de l'album de bande dessinée *Les Murailles de Samaris* de Schuiten et Peeters (1983-1984), *Dark City* s'inscrit dans la tradition baroque du trompe-l'œil, la ville et les actions théâtralisées qui y prennent place étant définies par des décors qui se transforment sous l'action d'une machinerie de scène.

Comme l'ont souligné de très nombreux commentaires, promotionnels ou critiques (ainsi que ceux situés dans la vaste zone d'intersection entre ces deux catégories), le film *Matrix* s'appuie par contre, quant à lui, sciemment sur les thèses baudrillardiennes de *Simulacres et simulation* relatives au statut du monde à l'ère de l'informatique, qui prônent une conceptualisation de la liquidation pure et simple de la notion de « réel ». Dans une production telle que *Matrix*, soucieuse de livrer son propre mode d'emploi par peur d'égarer ne serait-ce qu'une infime part du public de masse auquel elle se destine, mais aussi pour afficher une posture « cérébrale » et pseudo-cryptée susceptible d'alimenter les discours de fans, la référence à l'ouvrage de Jean Baudrillard, partie intégrante d'un ensemble citationnel très ramifié, « d'un vaste patchwork de références traitées sur le mode du clin d'œil ou de l'exemplification littérale¹⁶ », apparaît explicitement sous la forme d'un élément diégétique : le livre de Baudrillard est physiquement présent sur l'une des étagères de Neo. On en fait le constat dans la première séquence du film où apparaît le héros, puisque le hacker y dissimule les données informatiques qu'il vend illicitement dans une cachette ménagée dans la fausse épaisseur du volume, juste après la première page de la dernière section de l'ouvrage intitulée « Sur le nihilisme », comme s'il s'agissait, avec le film, d'en écrire un dernier chapitre (FIG. 7-8). Or, en posant une ligne de démarcation claire et au final rassurante entre le monde virtuel de la matrice et le réel (sans guillemets) où se déroule la lutte contre les machines, le premier volet de la trilogie des Wachowski est loin de faire primer, contrairement à *eXistenZ* (1999) par exemple, la simulation (au sens de Baudrillard) sur la représentation : il ne s'y joue en effet aucune « substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire [aucune] opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire¹⁷ ». Comme l'a fort justement noté Aurélie Ledoux, « représenter une réalité derrière le simulacre », comme le fait *Matrix*, c'est « rester dans la simulation en croyant au réel¹⁸ ». En fait, à l'insu de ses créateurs, *Matrix* reconduit bien plus le cas de figure illustré par Baudrillard à l'aide de Disneyland, associé au « microcosme social, [à] la jouissance religieuse,



FIG. 7



FIG. 8

miniaturisée, de l'Amérique réelle» visant *in fine*, de façon vaine et trompeuse selon Baudrillard (à l'ère de «l'hyperréel»), à «sauver le principe de réalité¹⁹». Ce constat, valable pour le premier opus de la trilogie, est cependant à nuancer dans le cas de son sequel, *Matrix Reloaded* (2003), qui utilise précisément le postulat d'une ségrégation mondaine stricte pour jouer avec la porosité des frontières, concrétisée par la multiplication des portes dérobées («*back doors*») normalement réservées aux programmeurs, mais auxquelles le «maître des clés», tout droit sorti d'un film des frères Cohen ou même de *Dark City*, peut donner accès. Lorsque Neo ouvre une porte et se retrouve tout à fait ailleurs, dans un château perché dans un paysage montagneux, il est confronté aux mêmes sautes que le héros de *Sherlock Jr.* (1924) ou que Desmond dans *Lost*, à l'exception du fait que le montage y est rendu invisible grâce au raccord sur le mouvement. Dans cet épisode, l'agent Smith transite dans le corps d'un personnage pourtant situé en dehors de la matrice dont il est l'un des programmes, et Neo, pourchassé dans les environs de la ville de Zion par les drones de guerre, arrive à stopper ces machines comme s'il se trouvait face à une menace virtuelle.

Contrairement à *Matrix*, *Dark City* évacue tout ancrage dans un monde de référence : on ne saura rien de ce qui est advenu de la terre puisque les « Étrangers » ont provoqué une amnésie généralisée irrévocable. C'est pourquoi, même si les deux films proposent un monde typique des œuvres post-modernes en ce que tout signe n'y fait sens que par rapport à d'autres signes, l'effet y est particulier dans *Dark City* au niveau de l'interprétation de l'ontologie mondaine, puisque, comme nous le verrons, le recyclage en un bric-à-brac n'y est autre que le monde machiné du simulacre lui-même.

À l'issue d'une analyse de *Dark City* qui nous permettra d'articuler l'objet du présent chapitre avec plusieurs aspects abordés précédemment (notamment en ce qui concerne les rapports entre les dimensions stylistique et mondaine), nous reviendrons succinctement à la source d'inspiration majeure des Wachowski, le roman *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye (1964), véritable « matrice » de *Matrix* qui a par ailleurs donné lieu à deux adaptations filmiques, l'une télévisuelle (*Le Monde sur le fil*, 1973), l'autre cinématographique (*Passé virtuel*, 1999). La discussion de ce corpus ainsi délimité – dont la particularité est de nier la nature humaine même du héros, avec une radicalité absente de *Dark City* et de *Matrix* – nous servira à aborder la question de la représentation des mondes virtuels en nous écartant un peu des sentiers battus, les commentaires portant sur le blockbuster des Wachowski étant pléthoriques. Il ne fait pas de doute toutefois que *Matrix* cristallise en 1999 un mouvement de popularisation de motifs de la science-fiction (et du cyberpunk en particulier) ayant trait aux rapports entre l'humain et la machine informatique ; il est à ce titre symptomatique que ce film sorte à quelques mois d'intervalle de *Dark City*, de *Passé virtuel* et d'*eXistenZ*, en une période d'essor des films à univers plurimondain. On pourrait dire, dans la perspective qui est la nôtre, que la cyberculture à laquelle se rattachent plus ou moins étroitement ces productions constitue une version athée, pessimiste et paranoïaque de la théodicée leibnizienne dont il a déjà été question. En effet, afin de concilier l'idée d'un agencement divin absolu et l'existence de l'âme humaine, Leibniz propose l'explication suivante :

Nous ne formons pas nos idées parce que nous le voulons ; elles se forment en nous, elles se forment par nous, non pas en conséquence de notre volonté, mais suivant notre nature et celle des choses. Et comme le fœtus se forme dans l'animal, comme mille autres merveilles de la nature sont produites par un certain instinct que Dieu y a mis, c'est-à-dire en vertu de la préformation divine, qui fait ces admirables automates propres à produire mécaniquement de si beaux effets ; il est aisé de juger de même que l'âme est un automate spirituel, encore plus admirable [...] ²⁰.

Si le comparant scientifique de l'« automate » utilisé par le philosophe est envisagé de manière littérale comme il peut l'être dans le contexte de la cyberculture, et que l'on remplace la « préformation divine » par le programme d'une machine informatique conçue pour laisser la possibilité d'une certaine *interactivité* aux « joueurs » (ce que sont tous les habitants du monde de *Matrix*, la plupart sans le savoir, c'est-à-dire en étant eux-mêmes *joués*), on obtient la situation type de la science-fiction dystopique présentant une population aliénée par la technologie. On comprend que de tels récits consacrent le retour du religieux, nécessairement reversé du côté de l'humain, en mobilisant des figures messianiques, « Neo-christiques », qui affirment leur libre arbitre par leurs actions, et fournissent au spectateur un centre identificatoire qui le libère fantasmatiquement de sa propre inféodation motrice et psychique à la « matrice » du dispositif cinématographique.

Le simulacre urbain du cinéma postmoderne : *Dark City*

Résultat d'une hybridation entre la science-fiction et le film noir, *Dark City* s'est vu imposer pour sa sortie en salles, tout comme *Blade Runner* (1982) avant lui, l'ajout d'une voix *over* dont les producteurs supposaient qu'elle renforcerait l'intelligibilité du récit; comme dans le cas du film de Ridley Scott, elle fut supprimée pour l'édition plus tardive de la version « *director's cut* » aujourd'hui disponible dans le commerce²¹. La difficulté soulevée par cet ajout tient dans *Dark City* au fait que le personnage « focal », John Murdock, est amnésique, et n'a donc initialement aucune conscience du monde dans lequel il vit. De ce fait, il serait invraisemblable qu'il transmette d'entrée de jeu, en tant que narrateur homodiégétique, des informations permettant au spectateur de se repérer, alors qu'il est lui-même perdu; en outre, un récit rétrospectif risquerait de faire l'effet d'un *spoiler* (ou exigerait un usage quelque peu abusif de la paralipse). C'est sans doute pour cette raison que la voix choisie pour le narrateur est celle de Kiefer Sutherland qui interprète le rôle du Dr Schreber, unique humain initié aux arcanes de la ville. Il s'agissait toutefois pour les scénaristes de ne pas trop déflorer par ce texte *over* le caractère intrigant du film. Ce texte inaugural est le suivant :

D'abord, il y eut les ténèbres. Ensuite vinrent les Étrangers. Race aussi ancienne que le temps lui-même. Ils maîtrisaient la technologie ultime : ils savaient modifier la réalité par leur seule volonté. Ils appelaient ce pouvoir « harmonisation » [« *tuning* »]. Mais ils mouraient. Leur civilisation déclinait, et ils abandonnèrent leur monde pour trouver une parade à leur mortalité. Leur interminable périple les mena sur une planète bleue [a *small blue world*] située à l'extrémité de la galaxie. Notre planète [Our *world*]. Ils pensaient y avoir trouvé ce qu'ils cherchaient²².

Ces énoncés inauguraux aux accents bibliques, dont les premiers mots sont prononcés sur une image complètement noire, s'accordent à l'idée de la genèse d'un monde. Il est intéressant que les « ténèbres » (« *darkness* », terme qui renvoie à l'adjectif présent dans le titre du film) soient posées comme premières : certes, il s'agit d'un sens métaphorique qui confère une dimension mythologique au récit, mais on peut aussi comprendre, du moins rétrospectivement et de façon très littérale, qu'il n'y avait rien avant la noirceur dans laquelle baigne perpétuellement la ville-monde du film, puisque celle-ci est factice, créée dans la seule finalité de *l'expérience du film*. En utilisant des formules telles que « notre monde » ou « notre petite planète bleue » et en entretenant sciemment une ambiguïté temporelle entre le référent verbal (la planète terre autrefois visitée par les Étrangers) et le référent iconique (la « cité » perçue simultanément à l'audition de la voix *over*), ce commentaire contribue à diminuer l'altérité du monde du film par rapport au monde de référence du spectateur (l'adjectif possessif « notre » incluant ce dernier) et, partant, à renforcer le leurre, le spectateur étant amené, habitué qu'il est à ce que la voix *over* soit décisive en terme de transmission de données relatives à la construction d'un monde²³, à exclure l'idée que nous puissions nous trouver ailleurs que sur terre. Dès lors, comment appréhender ce monde comme étant le « réel », le « nôtre », alors que les éléments architecturaux, les habillements, les armes et les voitures qui le composent sont issus de diverses périodes historiques (même si les années 1950 dominent), qu'il y fait constamment sombre, que l'éclairage y est fort peu naturel, etc. ? C'est là le coup de force de *Dark City*, qui réussit à occulter provisoirement certaines caractéristiques du monde dans le film derrière le monde du film en jouant sur le principe de l'écart minimal. Dans *Matrix*, ce principe fonctionne dans une optique traditionnelle de simplification de la transmission des informants diégétiques : comme l'explique Ledoux, « si [la] révélation peut intervenir si tôt, c'est que le monde dont on révèle la facticité est justement censé être plus ou moins le nôtre : point n'est donc besoin ici de mettre en place une manipulation [...]; la dénonciation porte sur ce qui fait immédiatement consensus²⁴ ». Il en va différemment dans *Dark City*, où le monde d'un futur post-apocalyptique situé hors de la « matrice » est intimement mêlé au monde « premier », le spectateur devant, dès le début du film, s'adapter au « dépaysement » occasionné par le contexte rétro-futuriste avant de saisir que l'illusion se love au cœur de la fiction immersive. Plus précisément, il est incité à interpréter des caractéristiques mondaines effectives (l'illusion d'une ville construite à partir des souvenirs de toute une population, collectés et mélangés en un tout mouvant à partir d'une exploitation industrielle des traces du passé) comme des traits stylistiques (un régime d'atemporalité

que l'on retrouve dans d'autres films tels que *Bunker Palace Hotel* ou *Avalon*), soit comme des « altérations » résultant du « filtre » interposé par le cinéaste entre le public et le monde représenté. Ce type d'inférences repose sur une base intertextuelle qui comprend non seulement des œuvres singulières à l'aune desquelles *Dark City* peut être comparé, à l'instar du précédent long-métrage du même cinéaste, *The Crow* (1994), où le monde d'inspiration gothique ne *semble* pas seulement être ce qu'il est, il *l'est* (et personne dans la diégèse ne s'en étonne, ou ne revendique la paternité de ce monde), mais aussi en fonction d'un horizon d'attente défini par un genre, en l'occurrence ici lui-même hybride. La science-fiction y est en quelque sorte contaminée par le film noir, selon un processus examiné par tout un pan de la littérature consacrée à ce dernier dans une démarche commentée en ces termes par Anne-Françoise Lesuisse :

Si l'hybridité en soi n'est pas problématique, la présence d'éléments « noirs » est cependant considérée ici, non comme une opération de croisement, mais comme une mutation. Les constituants du film noir apportent, non seulement quelques éléments tangibles, mais surtout une atmosphère qui *auratise* littéralement le film incriminé, l'extirpe de son genre propre pour alors faire de lui un film noir à part entière²⁵.

Les questions proprement statutaires du genre ne sont pas pertinentes pour notre propos – il est évident que, de toute manière, tous les éléments liés à l'intrigue policière dans *Dark City* sont de « fausses pistes », comme l'a bien compris le personnage de l'ex-flic qui a sombré dans la « folie » (figure de visionnaire fréquente dans les films à mondes, par exemple lorsque le réel se confond avec une fiction littéraire dans *L'Antre de la folie*, ou dans *Le Nombre 23*) – , mais le constat posé par Lesuisse est d'importance ici dans la mesure où il rend compte d'un fait de réception : l'aura du genre ne devrait pas affecter le statut ontologique des référents du film, alors que, dans *Dark City*, tel est le cas.

L'efficacité pragmatique de *Dark City* résulte avant tout des références génériques, associées à une certaine époque (non pas de l'histoire tout court, mais de l'histoire *du cinéma*) : le spectateur les accepte comme normes cinématographiques sans s'apercevoir de leur « diégétisation » dont il prend conscience, par exemple, au moment où le personnage dit s'étonner de n'avoir jamais vu le jour poindre dans ce monde (alors que l'obscurité continue pourrait résulter d'ellipses : on ne se demande pas forcément ce que font les détectives en journée dans certains films précisément qualifiés de « noirs », un terme qui renvoie simultanément, comme l'a montré Lesuisse,

à l'ambiance nocturne diégétique et à l'utilisation du noir sur le plan figural). On voit en quoi ce principe, qui fonctionne selon le mode exactement inverse de celui de l'épisode de *Fringe* inscrit dans le genre de la comédie musicale que nous avons abordé au chapitre précédent (« Brown Betty », 2010), est parent de celui régissant les *toons* de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, ou les usages mondains de la couleur. Cette dernière constitue d'ailleurs dans *Dark City* un facteur à la fois d'exhibition de la facticité de l'image et de discrimination très nette des espaces au niveau diégétique : la surface de la ville est baignée d'une lumière jaunâtre directionnelle en provenance des réverbères qui laisse de larges pans de l'image dans l'ombre, tandis que dans les profondeurs, là où les extraterrestres mettent leur esprit en réseau afin d'activer la « machine à mondes » surmontée d'une énorme horloge qui évoque *Metropolis* (1928), vibre de manière plus uniforme d'un bleu-vert électrique qui détache fortement du fond sombre les visages cadavériques des enveloppes humaines investies par les *aliens*, corps de vampires engoncés dans des habits de cuir empruntés aux *Nosferatu* de Murnau et Herzog (FIG. 9-11). La réduction drastique de la palette des couleurs joue un rôle similaire à celui discuté à propos d'*Avalon*, si ce n'est qu'ici, rien n'est « virtuel » : la ville qui se reconfigure chaque soir à minuit, une fois les habitants figés dans la suspension du déroulement temporel (comme dans *Paris qui dort*, 1924), se modifie concrètement : des immeubles sortent de terre, d'autres se métamorphosent, le héros poursuivi sur les toits essayant de tirer bénéfice de cette rapide reconfiguration du terrain fatale à certains de ses poursuivants, écrasés entre deux façades qui se percutent pour créer un nouveau building. Les « Étrangers » visitent les appartements silencieux comme si les immeubles étaient des maisons de poupées, injectant de faux souvenirs à coup de seringue (morsures de vampires modernes)²⁶ dans le crâne de certains habitants dont l'environnement est ensuite adapté à leur nouvelle personnalité et au changement de statut social.

L'instabilité du paysage urbain mis en scène dans *Dark City* – sorte de versant dystopique des travaux expérimentaux des théoriciens de l'architecture rattachés au courant anglais Archigram des années 1960-1970, qui imaginèrent des cités itinérantes et modulables – constitue l'exacerbation d'un imaginaire plus spécifiquement nord-américain, épinglé par le théoricien de l'architecture Rem Koolhaas dans sa dimension proprement fantasmatique (sous les oripeaux d'un pragmatisme) dans l'ouvrage *New York Délire*. Non seulement la ville est composite, discontinue – rappelons que pour l'un des premiers buildings de Madison Square, le Metropolitan Life Building construit en 1893, « la structure choisie est une réplique du campanile de Saint-Marc de Venise, la flèche [étant] transformée en bureau et



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11

percée d'ouvertures destinées à laisser passer la lumière²⁷», mais, comme Koolhaas l'illustre avec l'histoire de l'hôtel Waldorf, elle subit de constantes modifications : « Le Waldorf a inauguré une paradoxale *tradition du dernier cri* [...] qui, afin de se maintenir, se voit contrainte à s'autodétruire en permanence, condamnée à une mue perpétuelle²⁸. » Le cycle ininterrompu de la

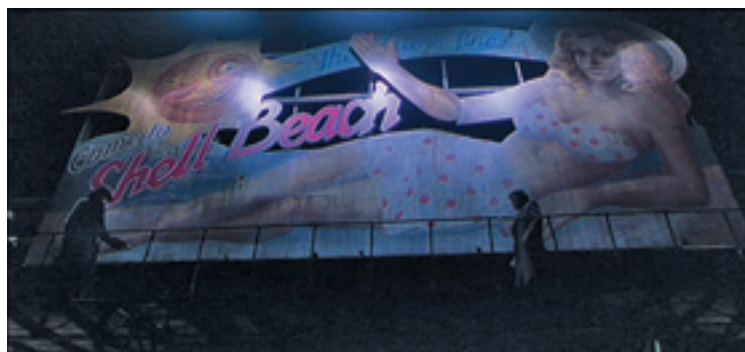


FIG. 12

mort et de la renaissance des immeubles s'accomplit en accéléré dans *Dark City*, au rythme quotidien imposé par le motif horrifique des « démons qui sortent la nuit », mais renvoie à une angoisse bien réelle d'engloutissement de l'individualité dans l'agitation urbaine de la modernité. La ville vaut ici comme métonymie du monde : l'horizon se limite à elle. On notera que Leibniz, lorsqu'il entendait démontrer dans sa *Monadologie* la compatibilité de l'idée d'un ordre absolu de l'univers avec la multitude des unités, recourait au comparant urbain :

Et comme une même ville regardée de différents côtés paraît toute autre et est comme multipliée *perspectivement*, il arrive de même que par la multitude infinie des substances simples, il y a comme autant de différents univers, qui ne sont pourtant que les perspectives d'un seul selon les différents *points de vue* de chaque Monade²⁹.

L'urbain se fait le miroir du mondain (dont chaque monade est à son tour le miroir), y compris en termes de perspective : la comparaison proposée par Leibniz, dont la pensée est pourtant très éloignée de l'expérience de la modernité du xx^e siècle, souligne la vision kaléidoscopique induite par l'espace urbain, en des termes auxquels la modularité des villes de *Dark City* (1998) ou d'*Inception* (2010) fait écho.

Les nombreuses références cinématographiques présentes dans *Dark City* – notamment, comme on l'a relevé avec quelques exemples, à la production des années 1920 – conduisent à ce que ce film, plutôt que de proposer « son » monde, repose sur le « monde du cinéma ». La représentation ne renvoie à aucun référent – d'ailleurs celui-ci est nié dans la diégèse même –, mais à sa propre nature sémiotique, ainsi qu'en témoignent les diverses manifestations d'un message publicitaire récurrent pour « Shell Beach »,



FIG. 13

lieu de vacances en bordure d'océan. Son existence fait consensus, est affichée partout, à l'instar d'un gigantesque panneau mécanisé dont les couleurs criardes se démarquent de la grisaille ambiante (il s'agit là d'un équivalent de l'affiche annonçant le concert situé à un autre niveau mondain dans *Avalon*) (FIG. 12); toutefois, aucun personnage n'arrive à se remémorer exactement ce qu'il y a fait, ni même quelle route il faut emprunter pour s'y rendre. Cette amnésie va jusqu'à toucher le chauffeur de taxi dans le véhicule duquel trône pourtant, sur la planche de bord, un bibelot représentant cet endroit supposément idyllique. Car une rupture totale est instaurée entre le *là* et l'*ailleurs*, ou plutôt un repli : *l'ailleurs est ici*. « Shell Beach » n'est pas un espace réel, mais un espace à la fois purement iconique qui ne signifie rien d'autre que lui-même, et un espace mental, insufflé artificiellement dans les souvenirs des habitants de la cité. Le héros, cet individu sans nom et sans passé (jusqu'à la toute fin où il assumera le dernier de ses noms, « John Murdock ») est en possession de reliques des années où il est censé avoir vécu à Shell Beach, qui est supposément sa ville natale. Certes, son cahier à dessins d'enfance ne contient soudainement plus que des pages blanches, mais l'oncle qui l'aurait recueilli après l'incendie qui aurait coûté la vie à ses parents projette des diapositives de lui enfant, photographié à Shell Beach, dans un paysage maritime et ensoleillé « de carte postale » – au sens littéral du terme, puisque c'est grâce à ce type de représentation de petit format que John prend connaissance de « l'existence » de ce lieu, cette image suscitant chez lui le désir de trouver ce dont elle est censée constituer la trace (FIG. 13). Or, exactement comme dans l'une des versions de la séquence finale du film plus tardif *Total Recall : mémoires programmées* commentée au chapitre précédent, John, après s'être rapproché de l'image projetée (qui dès lors se projette aussi « sur » lui), observe une anomalie : le bras du jeune homme à l'image présente une brûlure indélébile dont John, comme il le montre à son



FIG. 14



FIG. 15

oncle en retroussant sa chemise, ne possède aucune trace (FIG. 14-15). Tout n'est qu'image, semble dire l'enfant dont la photographie est désormais projetée sur la chemise même de John, occupant la moitié droite du plan qui contraste avec l'épiderme intact situé dans la partie gauche. Le regard de l'enfant en direction de l'objectif, qui pouvait passer pour un gage de véracité (l'absence de dissimulation de l'instance de filmage étant caractéristique de la photographie et du film de famille), est désormais le signe de l'altérité. Shell Beach affiche le leurre tout en le dissimulant; il faut « gratter » au-delà de l'étiquette touristique pour retrouver la matière du réel, ou plutôt constater son immatérialité : dans la séquence où John et l'inspecteur Bumstead (William Hurt) arrivent aux confins de leur petit monde, ils se retrouvent à nouveau face à face avec une affiche publicitaire pour Shell Beach qui s'étend sur tout un pan de mur, l'image tenant lieu d'espace réel (puisque leur périple devait les conduire à Shell Beach); ils en déchireront une partie puis démoliront à la masse le mur de briques sur lequel elle est collée (FIG. 16), avant de découvrir que seul le vide (interstellaire) les attend de l'autre côté (FIG. 17).



FIG. 16



FIG. 17

Aux objets mensongers que les « Étrangers » utilisent comme accessoires pour crédibiliser leur mise en scène s'ajoute une autre dimension : le monde mental de John, qui nous parvient par bribes lorsque, totalement amnésique (l'implantation n'a pas été effectuée jusqu'au bout), il tente de se souvenir de qui il est. Sur ce point, le film ne présente guère de particularités – les images anamorphosées qui se dissolvent sont courantes au cinéma (l'esthétique mise en œuvre ici influencera néanmoins de façon assez nette *Requiem for a Dream*, qui reprendra également l'actrice principale de *Dark City*, Jennifer Connelly) –, si ce n'est le fait que ce monde mental est lui-même le produit d'un monde factice englobant dont il hérite certains traits au niveau de la représentation : l'image des flashes mémoriels s'incurve, éclate, se disperse, fait subrepticement naître de nouveaux éléments, s'étire comme les édifices de la ville à minuit. Chaque image naît au sein du plan qui la précède, en une série de surimpressions à la fois brutales et continues. Pourtant, le renversement de la situation à la fin du film est révélateur des fondements mondains du récit : le Dr Schreber, désobéissant aux *aliens*, intervertit les

seringues et injecte une substance inattendue dans le cerveau de John dont le spectateur partage les visions : au lieu d'une nouvelle personnalité, c'est une version antérieure de son passé qui défile (et donc est restaurée), mais la visualisation éclair, oscillante et floutée des divers moments de la vie de John occasionne systématiquement l'apparition incongrue d'un même personnage sous les déguisements les plus divers – notamment celui d'un enseignant devant un tableau noir, ce qui souligne la fonction « didactique » de la séquence (FIG. 18) – qui, dans des gros plans, s'adresse à lui (et à nous) en regard à la caméra. Cet invariant, manifestation d'une interpénétration des mondes, n'est autre que le Dr Schreber lui-même, qui explique à John ce qu'il est, en quoi consiste son pouvoir (le « tuning ») et comment fonctionne la machine qu'il doit maîtriser pour libérer l'humanité du joug des extraterrestres. C'est donc en investissant un monde mental-virtuel que le monde factice peut être dominé, car même si nous sommes dans l'esprit de John, ses visions lui sont imposées de l'extérieur par un « savant fou » (en fait ici fort lucide !). Les frontières entre l'intérieur et l'extérieur, entre le corps humain et la ville-monde sont brouillées. *Dark City* est bien, à ce titre, un produit issu d'un contexte en partie façonné par la cyberculture de la fin du xx^e siècle ; la représentation *Low-tech* des machines (y compris extraterrestres) et la pratique du pastiche de différents genres en font le produit d'une pensée post-moderne imprégnée, selon Fredric Jameson qui en est l'un des principaux théoriciens, d'une fascination nostalgique, où tout acte de référence au réel s'annule au profit de représentations qui s'affichent comme telles (à l'instar des images de Shell Beach) et en tant que recyclage (le style rétro)³⁰. Jameson décèle néanmoins dans le postmodernisme cinématographique une « nouvelle inventivité formelle » :

[É]tant entendu que le film de nostalgie n'a jamais été lié à la question un peu démodée de la « représentation » d'un contenu historique, mais qu'il aborde au contraire le passé par le biais de la connotation stylistique, véhiculant une « passivité » par le vernis de l'image et [...] la « cinquantité » des années cinquante par les attributs de la mode (suivant en cela la prescription de Roland Barthes dans *Mythologies*, qui voyait dans la connotation le pourvoyeur d'imaginaire et d'idéalités stéréotypées [...])³¹.

Dark City obéit en tout point à la pratique décrite par Jameson qui, pour expliciter l'anhistoricité de ce type de productions, prend précisément l'exemple d'un film, *La Fièvre au corps* (1981), dont de nombreux traits connotent l'esthétique du film noir. Jameson met notamment l'accent sur la particularité de l'acteur qui en interprète le rôle principal, William Hurt, en



FIG. 18

ce que sa construction en tant que star fonctionne sur le mode d'une « mort du sujet » qui « rend possible tout un jeu d'allusions historiques à des rôles plus anciens [...], si bien que le style même de l'interprétation peut lui aussi [...] servir de "connotateur" du passé³² ». Or William Hurt incarne l'un des personnages principaux de *Dark City*, celui qui est le plus typique du genre policier sur le plan de l'habillement et des attitudes. Le film thématise l'évacuation d'un passé ravi de la mémoire de l'humanité afin d'être reproduit dans le présent – temporalité à la fois diégétique et filmophanique – sous la forme d'un collage hétéroclite de stéréotypes. En cela, il rejoint le « présent perpétuel » identifié par Laurent Jullier comme l'une des caractéristiques du cinéma postmoderne dont on trouve la trace dans *Je t'aime je t'aime*, où la valeur prétéritive des *flash-backs* tend à s'annuler dans l'acte de visionnage imputé au (personnage-)spectateur. Jullier met l'accent sur des raccords entre des lieux « spatio-temporellement disjoints » (et donc prédisposés au transfert mondain, comme on l'a vu au chapitre 3 à propos du principe de l'alternance), et cite l'exemple d'un passage de *Un chien andalou* (1929) dans lequel « l'héroïne ouvre la porte de son appartement, au troisième étage d'un immeuble bourgeois de Paris, et le contrechamp la reprend, en continuité de mouvements et de vêtements, au bord d'une plage³³ ». Dans *Dark City*, où la jetée apparaît au détour d'une sombre ruelle du centre-ville, la suture s'effectue sur la base de la compréhension du statut mouvant de l'environnement urbain lui-même. En effet, la titanesque machine horlogère activée par les *aliens* diégétise le geste postmoderne du film dans une démarche proprement mondaine : on peut dire que le dédoublement inhérent à la réflexivité (l'œuvre « se regarde » elle-même en tant que représentation) s'y matérialise en scissions de l'univers filmique qui délimitent, comme nous l'avons observé, les frontières entre le monde de référence supposément

réel, le monde factice de la ville et le monde mental, dont la combinaison et le renvoi plus général à la cyberculture instaurent un lien avec les « réalités virtuelles » contemporaines.

L'ahistoricité est exploitée également dans *Dark City* au niveau de la construction du monde de science-fiction qui y est proposé, ce dernier s'inscrivant, tout comme celui de *Matrix*³⁴, dans la tradition des imaginaires dystopiques dont la société totalitaire orwellienne constitue l'un des plus célèbres archétypes. En effet, il ne s'agit pas seulement, dans *Dark City*, de l'effacement d'une mémoire individuelle (motif récurrent chez Philip K. Dick), mais d'une réorganisation constante, quotidienne, de la mémoire collective des habitants victimes d'une « machine à mondes ». En cela, *Dark City* figure littéralement, à travers le pouvoir exercé par les « Étrangers », la perpétuelle reconfiguration d'un passé devenu pure fiction à laquelle travaillent, aux Archives, les membres du régime de « l'Angsoc » (« Socialisme anglais ») dans 1984 :

La mutabilité du passé est le principe de base de l'Angsoc. Les événements passés, prétend-on, n'ont pas d'existence objective et ne survivent que par les documents et la mémoire des hommes. Mais comme le Parti a le contrôle complet de tous les documents et de l'esprit de ses membres, il s'ensuit que le passé est ce que le Parti veut qu'il soit. Il s'ensuit aussi que le passé, bien que plastique, n'a jamais, en aucune circonstance particulière, été changé. Car lorsqu'il a été recréé dans la forme exigée par le moment, cette nouvelle version, quelle qu'elle soit, est alors le passé et aucun passé différent ne peut avoir jamais existé³⁵.

L'argument science-fictionnel de *Dark City* permet d'aller jusqu'à l'éviction « réelle », définitive, de toute vérité non souhaitée par les instances dirigeantes. La question de la suppression de toute trace y est donc tout aussi importante : à la photographie des trois condamnés faussement accusés de trahison dans le roman 1984 correspondent ici, dans une variante dépolitisée, les images de Shell Beach. L'objectif des *aliens* qui mènent leurs expériences sur l'âme humaine est similaire à celui du Parti chez Orwell. Le héros de 1984, réfléchissant à l'entreprise d'endoctrinement des dirigeants, se rassure en se disant que « malgré toute leur intelligence, ils ne s'étaient jamais rendus maîtres du secret qui permettrait de découvrir ce que pense un autre homme³⁶ » ; par la suite, sous la torture, il réplique à son bourreau qu'en dépit des humiliations, il n'a pas trahi son amour pour la femme qu'il aime, Julia. Alors que *Dark City* s'achève sur la victoire d'une qualité humaine inaliénable (John et Emma se reconnaissent), 1984 – qu'il s'agisse du roman d'Orwell ou du film britannique de Radford – se termine par l'annihilation

de tout sentiment, Winston reniant finalement son amante pour échapper à la mort. À la fin du film, le membre du Parti intérieur, O'Brien (Richard Burton), explique à Winston (John Hurt) un principe qui présage la fin tragique du récit : « Le pouvoir, c'est disloquer des esprits humains et les recomposer selon de nouvelles formes de votre choix. » Il s'agit ici d'un versant particulièrement sombre de cette tendance, repérable dans les œuvres dans lesquelles prime la mise en place d'une diégèse, qui consiste à envisager le monde comme un « jeu de construction ». Le récit, centré sur un personnage, est là pour nous rappeler que c'est l'individu qui en fait les frais ; d'ailleurs, les films plurimondains représentent pour la plupart un processus d'aliénation du protagoniste. À Hollywood, la dystopie est toutefois atténuée par la nécessaire romance, contrepoint à la désindividualisation produite par la machine, ainsi qu'en témoignent les récits de *Matrix* et de *Dark City* qui, grâce à ce type d'intrigues secondaires, assurent l'emprise du narratif sur le diégétique : le canon du *storytelling* exige en effet que le monde s'en trouve au final modifié par les héros, ce qui garantit, dans une perspective aristotélicienne, la transformation de l'état initial en un état final différent, point ultime de la chaîne de causalité narrative.

Simulacron 3 : les mondes de la cyberculture

À la fin du dernier volet de *Matrix*, un sérieux doute demeure quant aux effets du sacrifice de Neo : « le » monde a-t-il véritablement changé, ou n'a-t-il effectué qu'un cycle, lui-même programmé, indispensable au bon fonctionnement de la matrice ? Si, dans la série de films des Wachowski, le monde supposément extérieur à la matrice ressemble à ce point à un monde sous-marin, avec ses navires et sa faune électrique et grouillante – la représentation des « sentinelles », machines de combat pourvues de mandibules qui attaquent la cité de Zion en banc et dont les gesticulations sont tentaculaires et les trajectoires ondulatoires, est indubitablement calquée sur un modèle organique –, c'est peut-être pour signifier que ce monde dystopique est lui-même imaginaire, qu'il est subordonné à un monde d'un autre niveau, plus « réel », situé à la « surface » et dont les habitants de Zion, Neo excepté, n'ont aucune conscience. Lorsque, à la fin de *Matrix : Revolutions*, le vaisseau piloté par Trinity, pour échapper à ses poursuivants, traverse une épaisse nuée et gagne provisoirement la stratosphère avant que l'engin ne replonge dans la grisaille, la lumière du soleil apparaissant soudain dans le bleu du ciel comme à la fin de *Dark City*, il semble bien que d'autres frontières restent à franchir. En effet, pour qu'un programme informatique comme « l'agent Smith » (Hugo Weaving), quel que soit le « dysfonctionnement » qui l'anime, en vienne à « posséder » le corps d'un des membres de

l'équipage d'un vaisseau supposément situé en dehors de la matrice, il faut que nous n'ayons pas quitté le monde de la simulation informatique. La trilogie *Matrix*, dépourvue de l'ironie de *Total Recall*, met au final peu l'accent sur cette dimension, et témoigne d'une préférence pour une fin plus ambiguë, mais aussi plus compatible avec le *happy end* attendu d'un tel blockbuster hollywoodien, tout en affichant soterrainement sa dette envers l'un des romans phares de la cyberculture : *Simulacron 3*, de Daniel F. Galouye.

Paru en 1964 et adapté au cinéma dans une production germano-américaine sous le titre « *Passé virtuel* » (1999) l'année même où déferle dans les salles le premier volet de la trilogie des Wachowski, ce roman raconte comment un informaticien, Douglas Hall, assistant de l'inventeur d'un simulateur d'environnement social destiné à prévoir le comportement de consommateurs, décide de se projeter dans le monde simulé pour y découvrir les raisons de l'assassinat de son patron, Hannon Fuller, ce dernier ayant laissé dans le monde « second » des indices susceptibles d'expliquer sa disparition. Dans le monde « réel », Hall se croit d'abord victime d'hallucinations et observe d'étranges reconfigurations de son environnement, notamment lorsque le chef de la sécurité de l'entreprise où il travaille, Morton Lynch, disparaît sans laisser de traces : à l'exception de Hall (et du spectateur), personne ne se souvient de Lynch. Cette réécriture – similaire à celle qui est à l'œuvre dans un film comme *Twin Peaks : Les 7 derniers jours de Laura Palmer* (de David... Lynch, 1990) où cependant elle n'est aucunement motivée au niveau diégétique – participe d'un processus de création mondaine dont on a vu qu'il était exacerbé dans *Dark City*. Ici, ces fluctuations du réel peuvent être initialement mésinterprétées en tant que conséquences d'un complot de vaste ampleur (sur le mode de *The Game*, voir chapitre 2), ou comme les signes de troubles psychiques. Lorsqu'il aperçoit un « bug » dans un paysage, Hall regrette de ne pas avoir pu partager ce constat avec sa compagne qui était endormie : « Sa réaction m'aurait permis de savoir si la moitié de l'univers avait temporairement cessé d'exister ou si ce n'était qu'un effet de mon imagination³⁷. » Hall opte dans un premier temps pour la seconde hypothèse, soit pour une explication d'ordre psychique, avant de se résoudre à accepter que son monde n'est qu'une illusion. Il comprendra enfin que les étourdissements qui l'assaillent résultent d'un couplage défectueux avec un individu appartenant au monde enchâssant³⁸. Si le monde virtuel prend dans un premier temps les atours d'un monde mental, c'est avant tout en raison d'une stratégie narrative visant à assurer l'identification du lecteur au héros. En effet, l'inexistence « effective » du protagoniste principal constitue une menace pour l'intérêt suscité par les péripéties vécues par ce dernier, et cela d'autant plus dans un tel récit écrit à la première personne.

Les incongruités perçues par Hall suscitent chez lui et chez le lecteur une méfiance croissante, jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il se trouve lui-même à l'intérieur d'une simulation électronique. Une fois cette vérité révélée, il luttera contre le « Manipulateur » pour empêcher qu'il ne détruise ce monde – identique au nôtre d'après ce que l'on en sait, comme dans *Matrix*³⁹ – qu'il quittera à la fin pour gagner le monde enchâssant et rejoindre l'être aimé dont il n'avait connu jusque-là que l'avatar informatique.

Le récit est tout entier régi par une « machine à mondes » : non seulement les scientifiques se projettent dans la simulation en s'emparant du corps virtuel de l'un des individus qui l'habitent (appelés « unités de réaction »), mais une relation d'accessibilité réciproque s'instaure : « De même que le moi de l'observateur était temporairement installé dans l'unité de réaction, le contenu pseudo-psychique de cette dernière pouvait s'implanter dans le cerveau de l'observateur, en un violent et brusque échange⁴⁰. » Préfiguration d'un motif fréquent dans le cinéma fantastique et de science-fiction – que l'on pense au finale de *Scanners* (1981), à plusieurs épisodes de la série *X Files* (dont le quinzième de la première saison, « Lazarus », 1994) mais aussi à *Matrix* (lorsque, par exemple dans le troisième volet, Smith s'introduit en Bane dont il dit excréter l'enveloppe charnelle), cette prise de possession aliénante d'un cerveau par un autre, ici grâce à des moyens technoscientifiques⁴¹, instaure une perméabilité entre les mondes qui est la garante d'un « voyage » effectif, et donc d'une série de conflits entre l'individu et son environnement d'accueil. D'ailleurs, c'est Phil Ashton, un personnage issu de la simulation et s'étant emparé du corps de l'un des collègues de Hall, qui apprend au héros que sa réalité est, elle aussi, contrefaite. L'objectif d'Ashton est de remonter progressivement les paliers mondains, obéissant à une aspiration d'ascension fréquente dans les dystopies où les héros tentent de s'extraire des bas-fonds pour gagner la surface (*THX 1138*, *The Island*). Les mondes enchâssés sont pensés en termes de hiérarchie (axe vertical) et de quasi-réduplication, comme le souligne Hall lorsqu'il tente d'imaginer le lieu où se trouvent les machines informatiques qui produisent l'environnement dans lequel il vit :

Comment était le Monde Supérieur ? À quel point était-il différent de la pseudo-réalité que je connaissais ? Puis je compris qu'il ne devait pas être tellement différent. Il fallait que le monde de Phil Ashton, structuré par les données du simulateur de Fuller, soit nécessairement une réplique du nôtre, sans quoi les prédictions recueillies auprès des unités de réaction n'auraient pas été valables ici⁴².

La prolifération des niveaux résulte précisément de cet effet de miroir qui induit la réduction de l'écart entre les mondes : les êtres compris dans la

simulation développent eux aussi une simulation, ouvrant la voie à une démultiplication potentiellement infinie, comme le suggère le finale du film *eXistenZ* (1999), dans lequel les *gamers* se projettent en inventeurs et en usagers de jeux vidéo. Ce décalque tient dans *Simulacron 3* au fait qu'au niveau diégétique, la finalité de la simulation est d'ordre strictement commercial, et n'a que peu à voir avec celle des produits vidéoludiques de divertissement (n'oublions pas que le récit, qui se fait l'écho de préoccupations socio-économiques plus que de pratiques médiatiques contemporaines, a été écrit dans la première moitié des années 1960). Dans chacune des diégèses de cet univers plurimondain, la simulation offre un modèle mathématique destiné à faciliter l'élaboration de pronostics dans le monde enchâssant.

Sur ce point, on observe une différence significative entre le texte de Galouye et le film *Passé virtuel* réalisé plus de trente ans plus tard, même si cette adaptation reste globalement proche du récit romanesque. En effet, dans ce film, le monde de la simulation n'est pas identique au monde premier, l'inventeur s'étant plu à recréer une métropole américaine des années 1930. La « projection » dans ce monde dématérialisé est donc aussi un voyage dans le temps (signifié dans la traduction française du titre du film, tandis que « *The Thirteenth Floor* » met plus l'accent sur les niveaux d'enchâssement). Ce changement par rapport au roman permet de répondre aux nécessités visuelles du cinéma : en se présentant comme un état passé du monde supérieur et comme un genre filmique distinct, le monde enchâssé se fait spectacle, objet de contemplation. Cette idée est déjà présente chez Galouye qui, en quelque sorte, anticipe la transposition en production audiovisuelle de son texte, ou plutôt pense le monde illusoire décrit dans ce dernier sur le modèle de l'identification spectatorielle au personnage d'un film. Le transfert d'un niveau à l'autre, d'un corps à l'autre (appartenant dans *Passé virtuel* au même acteur, certains comédiens interprétant plusieurs rôles) est rendu en ces termes :

Satisfait de l'intégrité du couplage, je (Doug Hall) passai de l'empathie totale à l'empathie perceptive et, par les yeux de Thompson, je regardai son compagnon sur le siège voisin.

Galouye souligne que l'objectif visé est d'obtenir une identification *perceptive* de l'utilisateur à l'unité de la machine qui, ici, implique une sorte de caméra subjective : nous sommes bien dans le cas d'un « voyageur immobile » accédant à une représentation audiovisuelle⁴³.

Les toutes premières séquences de *Passé virtuel* se déroulent d'ailleurs dans les années 1930, le spectateur ne comprenant que rétroactivement qu'il

ne s'agit pas là du monde premier : comme dans *Dark City*, la « fiction dans la fiction » se présente sous la forme d'une résurgence d'un passé à l'iconographie stéréotypée, notamment au niveau des caractéristiques chromatiques (dominantes brunâtres et couleurs délavées fréquemment utilisées pour représenter cette époque au cinéma). Hall a d'ailleurs conscience de cette composante « esthétique » qu'il rapporte au résultat du travail de programmation de ce monde, précisant à l'opérateur qui l'assiste lors de ses transferts que la reconstitution est de très bonne qualité, si ce n'est au niveau des couleurs, qui laissent selon lui à désirer. Par conséquent, le monde virtuel qui permet à l'utilisateur de se projeter à une autre époque ressortit à la fois du parc d'attractions (on pourrait l'ajouter aux époques proposées dans *Westworld*) et d'une plongée dans un genre cinématographique (l'atmosphère « film noir » à la *Chinatown*)⁴⁴ : le monde semble avoir été créé, ici plus que dans le roman, pour le plaisir de celui qui l'explore. C'est pourquoi son créateur, Fuller (Armin Mueller-Stahl), ne manquait pas de s'y rendre pour s'encanailler avec les danseuses d'un cabaret, au grand dam de son avatar, « débranché » lorsqu'il s'emparait de lui (il est momentanément mis « hors jeu »)⁴⁵, dont l'épouse s'inquiétait des sorties nocturnes. Ce monde joue le rôle qui est celui du film pour le spectateur. D'ailleurs, pour dramatiser les moments de changement de monde, un argument narratif postule que l'immersion ne peut se prolonger au-delà de cent vingt minutes, durée traditionnelle d'un long-métrage. Lorsque Hall découvre pour la première fois le monde virtuel créé par Fuller, la ville nous est révélée avec la même emphase ludique et nostalgique que la petite ville des années 1950 dans *Retour vers le futur* (1985) : après un plan sur le personnage ébahi, un contre-champ dévoile le paysage urbain en plan d'ensemble, alors qu'une musique symphonique et un mouvement d'appareil – emblématique du *mainstream* spielbergien des années 1980-1990 – soulignent la splendeur de ce « décor » qui s'étage dans la perspective de la rue (FIG. 19-20). Contrairement à des films comme *Tron* ou *Le Cobaye*, qui utilisent le monde virtuel comme un prétexte à l'usage d'effets spéciaux numériques (l'image de synthèse s'y affiche comme une greffe), *Passé virtuel* n'exhibe nullement cette technologie (la machine à mondes qui y est mise en scène est d'ailleurs assez peu spectaculaire, un laser vert balayant simplement le corps de l'utilisateur comme dans un scanner). Cela suppose que la perfection « figurative » du produit de la machine informatique diégétique est exprimée par l'usage d'une image cinématographique traditionnelle, implicitement considérée, à la fin des années 1990 (soit lorsque le cinéma s'impose comme le référent du design assisté par ordinateur, notamment utilisé dans les productions vidéoludiques), comme le summum de la représentation réaliste et immersive. Un



FIG. 19



FIG. 20

seul passage de *Passé virtuel* fait exception à l'éviction de l'imagerie numérique, qui correspond au moment où Hall, à l'instar de son homologue Jason dans la simulation des années 1930 (FIG. 21), veut éprouver la réalité de son monde et fonce au volant de son bolide jusqu'aux limites de celui-ci : il se retrouve alors face à une étendue non figurative, quadrillée par une grille informatique (FIG. 2, p. 93). La coprésence de l'image photographique du personnage et de cette greffe numérique rudimentaire exprime l'impuissance de l'individu qui, désespéré, découvre le simulacre. Mais il est difficile de soumettre le personnage au néant tout en se pliant aux normes du récit classique hollywoodien : c'est pourquoi Hall s'extraira de ce monde incomplet et atteindra le monde « supérieur ».

L'extrême discrétion, dans *Passé virtuel*, d'une imagerie associée à l'« électronique » est plus marquée encore dans le film *Le Monde sur le fil*, première adaptation de *Simulacron 3* réalisée par Rainer Werner Fassbinder pour la chaîne allemande WDR en 1974 sous la forme d'un téléfilm tourné en 16 mm et diffusé en deux parties (la première étant strictement consacrée au monde enchâssé et s'achevant sur la découverte de la nature contrefactuelle de ce dernier)⁴⁶ : la virtualité d'un monde situé dans un futur proche



FIG. 21

– l’anticipation est suggérée notamment par les technologies de télécommunication et l’environnement urbain, le film ayant été tourné dans les nouveaux quartiers de Paris – est prétexte non pas à user de représentations issues des images produites par les ordinateurs de l’époque, mais à dépeindre l’étrangeté des personnages et des situations, à créer une atmosphère paranoïaque, à multiplier les incongruités et à déplacer le point de vue en fonction du monde à partir duquel on « regarde » une situation donnée. La détermination des caractéristiques mondaines s’effectue principalement au niveau de la mise en scène, les trucages étant pour la plupart réalisés au cours du tournage grâce à des dispositifs de miroirs. Fassbinder notait à propos du *Monde sur le fil* : « Il est impératif que le film montre le Monde I sous une apparence réelle, doté d’une forte présence scénique⁴⁷. » Le monde, en effet, y est une grande scène factice destinée aux usagers de la machine du monde supérieur. L’espace semble perpétuellement (mais insensiblement) vaciller en raison d’amples mouvements d’appareil qui tracent des diagonales inattendues, tandis que la composition du cadre est fragmentée par des éléments architecturaux ou par des moniteurs, tandis que les corps et les visages jouxtent souvent leur double, réfléchi sur un pan de mur en miroir ou sur des sphères qui en donnent une représentation quelque peu altérée. Comme dans *Playtime* de Tati (1967), les parois de verre et les revêtements de cuir lustré donnent l’impression de glisser à la surface des choses, sans prise véritable sur un monde qui, ici, est précisément virtuel. La présence obsédante d’avant-plans (FIG. 22) qui occupent une partie conséquente d’une image filmée avec une forte profondeur de champ se veut oppressante, suggérant l’assimilation du point de vue de la caméra à une instance de surveillance : l’éloignement entre la caméra et l’acteur tient à distance les personnages que l’on voit évoluer dans de vastes décors plongés dans le chaotisme de surfaces réfléchissantes immaculées. Les figurants y incarnent



FIG. 22

des marionnettes qui prennent place dans un ensemble décoratif figé que seuls les travellings « animent ». Par exemple, les corps allongés autour de la piscine intérieure d'un club dans lequel tout semble relever du spectacle prennent la pose, à l'instar des clients du centre thermal de *L'Année dernière à Marienbad*. L'une des énigmes que le héros Fred Stiller (Klaus Löwitsch) tente d'élucider est celle d'un dessin représentant un guerrier grec (Achille) et une tortue que le savant Vollmer a laissé à son intention peu avant son décès : or le paradoxe de Zénon auquel il renvoie est rapporté immédiatement par un ami de Stiller (qui précisément se refusera à demeurer « still », immobile) au caractère illusoire de tout mouvement, c'est-à-dire au fondement de la représentation cinématographique elle-même.

En se déplaçant, la caméra révèle la présence, dans les recoins des pièces, non seulement de statues qui font écho au hiératisme des postures humaines en le radicalisant, mais aussi d'agents de la sécurité au regard perdu dans le vague ou dissimulé, coupés de toute interaction avec les autres personnages, comme s'ils faisaient partie du décor (ce qui, en fait, est le cas de chaque « unité » de ce monde, produite par la même machine que son environnement). Le plan d'ouverture de la première séquence dans le club, consacré au chant d'une Dietrich de pacotille, met en place une logique de décentrement : certes, le travelling latéral se calque sur le déplacement de la cabarettiste, mais l'appareil de prise de vues se situe à distance, « l'ameublement » faisant provisoirement obstacle à la monstration de la principale source sonore (FIG. 23-25). La découpe murale et les rideaux s'apparentent au dispositif du peep-show, ce qui souligne la dimension voyeuriste, et renvoie



FIG. 23



FIG. 24



FIG. 25

à la situation des êtres du monde enchâssé qui assistent à une représentation tout en étant eux-mêmes vus par ceux qui la fabriquent. En vertu du principe de réduplication, il en va d'ailleurs de même entre la « réalité » de Stiller et le monde de la simulation produit par la machine informatique dont il s'occupe : la salle de transfert où nous le voyons couché, la tête dans un casque d'astronaute – motif canonique de la science-fiction de l'époque – relié aux ordinateurs, est bardée de *petits écrans* sur lesquels défilent les diverses « scènes » qui se déroulent dans le monde enchâssé, et que les opérateurs choisissent comme autant de chaînes sur un poste de télévision. Ce comparant, souligné par l'utilisation d'une télécommande, inscrit le contexte de diffusion de cette production télévisuelle à l'intérieur même de l'univers filmique. Comme dans le roman, la première immersion tourne mal, la machine ayant été sabotée : le monde simulé n'apparaît que subrepticement dans un unique plan filmé en caméra subjective, la voix *over* de Stiller se détachant de l'ambiance sonore très étouffée (comme en plongée sous-marine, motif présent dans *Je t'aime je t'aime*) pour permettre au héros d'exprimer en monologue intérieur ses premières impressions face à un monde qui lui paraît gris et faiblement peuplé. Ce procédé d'intériorisation rapproche le spectateur de Stiller tout en étran­géifiant le monde « second ». *Le Monde sur le fil* oscille constamment entre un ancrage dans une performance d'acteur qui souligne la matérialité des corps et une exhibition de la représentation audiovisuelle en tant que telle. Aussi, alors que les opérateurs de *Matrix* infèrent ce qui se passe dans le monde virtuel à partir des lignes de code qui apparaissent sur un écran d'ordinateur, ceux de Fassbinder accèdent directement aux plans qui nous ont été donnés à voir, mais dans une image bleutée caractérisée par la faible résolution des vidéos analogiques des années 1970, notamment utilisées dans les systèmes de surveillance. Ainsi glissons-nous, de façon parfaitement continue (grâce notamment à l'utilisation d'un zoom arrière), d'une conversation menée par Stiller dans le monde du simulacre avec une « unité » de ce monde à la salle de l'expérience où le « vrai » Stiller est branché à la machine, tandis que ses collègues regardent, en spectateurs, l'image retransmise sur un moniteur (FIG. 26-29). La forte plongée du dernier plan consacré au monde enchâssé renvoie à l'emplacement « virtuel » d'une caméra de surveillance, tandis que le miroir dévoile le double du visage de Stiller qui se détache d'un arrière-plan composé de sculptures en bronze. Les faux-semblants sont placés sous le régime de la télésurveillance, lui-même mis en abyme à l'intention des « téléspectateurs ».

Les images du monde cadre de la première partie du film, dans lesquelles les *corps* ne sont envisagés que comme composantes du *décor*,

contrastent avec des plans qui se situent à l'autre extrémité de l'échelle scalaire : des inserts en gros plan surgissent en effet, parfois à l'issue d'un zoom brutal, et ponctuent les séries de plans d'ensemble dans lesquels les personnages semblent se perdre, remplaçant provisoirement l'humain au centre du « monde ». Chez Fassbinder, qui confère au monde virtuel une véritable « charge » érotique absente du roman (et *a fortiori* de *Passé virtuel*), la manipulation de Stiller – victime d'un complot politico-financier également présent chez Galouye, mais dont le cinéaste accentue les implications sur le récit – passe en grande partie par des figures de séductrices, sorte d'androïdes désirants hérités de l'imaginaire du XVIII^e siècle d'un être artificiel créé pour satisfaire le désir masculin (comme dans les récits



FIG. 26



FIG. 27



FIG. 28



FIG. 29

fantastiques de E. T. A. Hoffman ou de Villiers-de-l'Isle Adam). On pense en particulier à la nouvelle secrétaire « offerte » à Fred Stiller par le conseil d'administration de l'entreprise pour célébrer sa promotion (conjointement à la « voiture de ses rêves »), Gloria (Barbara Valentin), qui, depuis le bureau adjacent au sien (entouré de vitres, il est souvent visible à l'arrière-plan de l'image), l'épie constamment, et écoute à son insu ses conversations téléphoniques. Les gros plans sur des visages de femmes très fardées (alors que les protagonistes masculins principaux sont sobrement vêtus de costumes foncés) suggèrent l'idée qu'il s'agit de comportements de façade : le caractère « virtuel » du monde s'inscrit dans le jeu d'acteur. Presque tous les personnages féminins du film ne connaissent aucun équivalent dans le roman, et campent des attitudes qui suscitent la méfiance, sans que l'on sache

vraiment si ces espionnes travaillent pour la multinationale aux dirigeants corrompus ou pour les techniciens du monde enchâssant (l'un et l'autre fonctionnant selon un principe similaire d'exploitation de la « classe » inférieure). Cette répartition genrée trahit une telle misogynie qu'elle introduit, elle aussi, un trouble, une forme d'artificialité fantasmatique et anxiogène. Significativement, l'effacement du chef de la sécurité, Günther Lause (Ivan Desny), s'effectue dans la « collure » d'un montage en champ/contrechamp dans lequel vient s'insinuer bruyamment le personnage de Gloria : Fred Stiller tourne la tête pour identifier la source d'un fracas (la jeune femme, comme dans *L'Année dernière à Marienbad*, laisse tomber un verre qui se brise sur le sol), et lorsqu'il regarde à nouveau Lause qui s'apprêtait à lui communiquer les dernières paroles de son patron, le fauteuil est désormais vide. Ce trucage élémentaire, qui repose simplement sur la discontinuité foncière du médium, est mis ici au service des fluctuations ontologiques d'un univers plurimondain.

Au niveau des technologies représentées, les deux adaptations de *Simulacron 3* exploitent, à l'instar de nombreux films à mondes multiples, différentes facettes de l'imaginaire de la téléphonie. La mise en scène de la communication à distance constitue, dans l'histoire des pratiques de montage, l'un des principaux facteurs ayant favorisé le principe de l'alternance, dont on a discuté au chapitre 3 les implications mondaines. L'appel au secours télégraphique de la jeune femme de *The Lonedale Operator* (1911) de D. W. Griffith est emblématique de ce type de motivation diégétique et, comme l'a montré Tom Gunning à propos de ce film, d'une forme de refoulement d'un rapport technophobe aux inventions issues de l'ère industrielle⁴⁸. Non seulement, dans le film de Fassbinder, les téléphones en bakélite aux couleurs vives qui connotent la « modernité » des intérieurs sont omniprésents et font souvent office de centre de gravité de la composition de l'image, mais c'est dans une cabine téléphonique que se réfugie Fred Stiller au moment de son transfert. L'autre monde, littéralement, se situe au bout du fil, comme le suggère le titre de cette production allemande qui reprend l'idée de Galouye (chez qui le transfert s'effectue par l'intermédiaire d'une « cabine vidéophonique⁴⁹ »), avatar contemporain de la malle à double fond des magiciens qui, contexte science-fictionnel oblige, associe, en tant que moyen de télécommunication, l'image de l'interlocuteur à la voix, comme dans de nombreuses spéculations scientifiques et fictionnelles qui ont précédé la visiophonie ou le logiciel Skype⁵⁰. Le film de Fassbinder tire d'ailleurs un bénéfice visuel de ce dispositif fictif, car la représentation de ce dernier donne lieu à l'insertion d'une « image dans l'image » – par exemple lorsqu'un patron transmet un ordre à sa secrétaire, selon une représentation



FIG. 30

hiérarchisée des rapports de genre qui traverse l'ensemble du film (FIG. 30) –, alimentant la paranoïa envers la télésurveillance (versant dystopique de la communication point à point) et littérialisant la logique de l'enchâssement mondain.

Réalisé à l'ère d'Internet et de la téléphonie mobile⁵¹, *Matrix* se réfère également à cette technologie mise au point dans le dernier quart du XIX^e siècle : les cabines, repères sur la carte de l'espace virtuel, constituent des points d'accès vers l'autre monde. Comme l'ont souligné les auteurs de l'ouvrage *Matrix, machine philosophique* dans l'entrée « Téléphone » de leur glossaire, cet appareil est omniprésent dans le film, et « répond d'abord à un problème de repérage⁵² ». Dans le premier volet de la série des Wachowski, l'issue de la séquence d'action inaugurale s'organise autour d'un tel lieu : Trinity se précipite pour décrocher le combiné alors qu'un poids lourd qui semble issu de *Duel* (1978) fonce à toute allure sur la cabine qu'il démolit juste après le changement de monde de la jeune femme (FIG. 31-33). L'alternance narrative de la course-poursuite – qui corréle une menace mécanique et une issue qui est le produit de l'électricité, soit deux technologies bien antérieures à la généralisation de l'informatique – se résout en une alternance mondaine. Lorsque, au générique de *Matrix*, les lignes de code dégoulinent sur l'écran, le bourdonnement de la machine informatique est subordonné aux paroles d'une conversation téléphonique. À l'instant même de l'apparition du chiffre « 6 » (synchronisme que seul le spectateur est à même de percevoir), un bip fait le lien entre le son et l'image non figurative constituée d'un alignement de nombres ; Trinity cesse momentanément de parler, puis se réfère à ce son et dit s'inquiéter d'avoir été repérée. La téléphonie est



FIG. 31



FIG. 32



FIG. 33

proprement « matricielle » dans ce film en ce qu'elle est redevable du paradigme réticulaire à partir duquel les Wachowski ont pensé leur simulacre ; durant plusieurs décennies, elle a nécessité l'intervention d'un opérateur que l'on retrouve aux commandes des « machines à mondes ».

Dans une esthétique rétro-futuriste dont s'inspire partiellement *Matrix*, la téléphonie fixe (au sens où le téléphone est un invariant mondain), persistance de l'analogique à l'ère du numérique, permet en outre, en raison de l'équipement qu'elle requiert (boîtier, cadran, combiné, cordon, cabine), de conférer une certaine *plasticité* à la technologie : l'appareil téléphonique



FIG. 34



FIG. 35



FIG. 36

appartient au mobilier, propose une certaine ergonomie, implique de la part de son utilisateur une série de gestes inscrits dans des « scripts » quotidiens. Ainsi, la représentation d'un téléphone « anachronique » a pour effet de contrebalancer la virtualisation des supports. Accessoire de jeu pour les acteurs qui s'en saisissent avant d'en être dessaisis au moment du changement de monde – comme dans *Matrix: Reloaded*, lorsque derrière un résistant en cours d'extraction hors de la matrice apparaît progressivement l'agent Smith, lui-même dressé devant une affiche publicitaire de grand format qui comporte le motif du téléphone (FIG. 34-36) –, le « coup de fil » constitue une



FIG. 37



FIG. 38



FIG. 39

passerelle intermondaine ; même si aucun « corps » ne transite effectivement, la figuration visuelle des changements de monde est bien celle d'un passage. D'ailleurs, lorsque, dans la même séquence, après s'être emparé du corps de Bane, l'agent Smith décroche le téléphone afin de s'engouffrer dans la « réalité » de Zion, le haut-parleur du combiné téléphonique se mue en une sorte de vortex qui aspire l'image du corps virtuel (FIG. 37-39). Cette iconographie du gouffre mine de l'intérieur le quadrillage de la matrice, qui se fissure ; les films plurimondains, comme on l'a vu au chapitre 3, tendent à mettre à mal la représentation même.

La désincarnation de l'individu inhérente à ce mode de télécommunication – l'interlocuteur de l'utilisateur d'un téléphone est une voix sans corps – est prise à la lettre dans *Matrix*, qui en exploite les implications mondaines, offrant une zone de contact entre l'ici et l'ailleurs. Comme l'a montré notamment Jeffrey Sconce⁵³, l'imaginaire spirite s'est passablement nourri de l'expérience de la réception d'une voix transmise électriquement, puis de celle du spectateur de télévision (un référent important dans le téléfilm *Le Monde sur le fil*, comme on l'a vu) ; dans un tel contexte paranormal, l'ailleurs constitue véritablement, pour ceux qui y croient, un *au-delà* de notre monde. Ce sont les diverses connotations de cette technologie associée au génie d'Edison et aux inventions contemporaines de l'émergence de l'ère industrielle qui se voient convoquées dans *Le Monde sur le fil*, *Passé virtuel* et *Matrix*. Plus souterrainement, ces représentations entrent en phase avec les discours sur l'archéologie des médias qui participent d'un même engouement pour les usages et les imaginaires de la fin du XIX^e siècle. Qu'ils appartiennent au genre du *steampunk* ou non (dans lequel cette démarche est revendiquée), ce type de films puise abondamment dans le *Low-tech* pour donner forme à leurs « machines à mondes », opérant un retour à l'analogique. Ainsi la fausse Olivia qui, dans la saison 2 de *Fringe*, a pris la place de son double dans le monde de référence communique-t-elle avec le monde alternatif non pas en utilisant un clavier d'ordinateur, mais en se rendant dans l'arrière-boutique d'un vendeur de machines à écrire d'occasion où l'attend un appareil déjà montré préalablement dans la série : il s'agit d'un modèle commercialisé par IBM à partir du début des années 1970, qui reprend un dispositif datant de la fin du XIX^e siècle (celui de George C. Blickensderfer). Le lourd clavier en acier et le claquement des frappes sur le papier renvoient aux temps d'International Business Machines antérieurs aux premiers ordinateurs personnels de la marque. La brève séquence d'utilisation de cet appareil, située quasiment à la toute fin de la saison 2⁵⁴, fait office de révélation, puisque le téléspectateur comprend alors que l'Olivia « alternative » s'est substituée à celle dont il a suivi les aventures depuis le début de la série, et qui, comme le montrent les toutes dernières images de la saison, croupit désormais dans une geôle du monde parallèle. Le dispositif de communication intermondaine comprend en outre un miroir ovale orienté en direction de la machine sur lequel se reflète le texte de la réponse venue de l'autre monde (qui demeure hors champ dans cette séquence-ci). En dépit de cette composante « féérique », on est plus proche ici des thèses de Friedrich Kittler⁵⁵ que des gadgets usuels de la science-fiction. Parce qu'elle a subi d'importantes mutations au début du XXI^e siècle avec la généralisation des téléphones portables électroniques, la téléphonie constitue, tout autant que la dactylographie (utilisée dans cet

exemple sur le modèle du téléscripneur, instrument de communication à distance), l'un des objets privilégiés de ce type d'anachronismes où diverses strates d'imaginaires d'autres époques sont réactualisées dans un contexte où, en raison de leur obsolescence même, les représentations revêtent une étrangeté certaine. L'usage de tels appareils est très fréquent dans les films de notre corpus : ainsi, pour amorcer la discussion sur le dernier film qui nous occupera dans le présent chapitre, notons que le lien entre le premier volet de *Tron* (1982) et sa suite *Tron : L'Héritage* (2010), entre le monde informatique dans lequel le père s'est retrouvé prisonnier et le monde « réel », s'établit grâce au signal laissé sur un *beeper* des années 1980. Or cet impact positif de la technologie – le père jugé indigne se manifeste après des années de silence auprès du fils qu'il a délaissé – s'avérera être un leurre : le clone informatique du père s'est servi de ce moyen de télécommunication qui implique *de facto* une désincarnation de l'interlocuteur (ici poussée à ses extrémités puisque l'émetteur est un programme informatique) pour attirer le fils dans un piège, et assurer l'ouverture d'un portail à travers lequel il pense faire passer son armée pour envahir le monde des concepteurs du programme. Mais, comme on le verra, cette « guerre des mondes » n'aura pas lieu.

Le système informatique vécu de l'intérieur : *Tron* et son « héritage »

Aucun film n'a jusqu'ici pris aussi au pied de la lettre le motif de la projection d'un usager dans un univers virtuel que *Tron*. En 1982, cette production Disney popularisait en effet sur les écrans de cinéma un certain type de représentation vidéoludique. Dans un numéro hors série paru en avril 2010 et intitulé « Les frontières du cinéma », la revue *Les Cahiers du cinéma* consacrait une double page à une image extraite de *Tron* pour ouvrir la section « L'ère numérique », sans pour autant que l'article portant sur les questions des effets spéciaux numériques ne fasse aucunement mention de ce film⁵⁶, jugé emblématique mais peu discuté (sans doute parce qu'il se pose en emblème avec trop d'évidence).

Dans *Tron*, aucun scepticisme ne transparait quant au statut de la réalité : la distinction entre le réel et le monde situé à l'intérieur d'un jeu d'arcade, pensé sur le mode des sociétés dystopiques de la tradition science-fictionnelle, est claire. Le sujet, Kevin Flynn (Jeff Bridges), est propulsé contre son gré par une intelligence artificielle avide de pouvoir dans l'univers d'un jeu dont les programmes, comme dans *Matrix*, ont forme humaine, et dont il sera forcé d'accepter les lois, poussé dans l'arène tel le gladiateur d'un péplum. De la même manière que les héros de la trilogie wachowskienne s'extrait de la matrice après avoir été repérés en saisissant le combiné

d'un téléphone – on trouve d'ailleurs dans le générique de *Tron* un même vortex convergeant vers un point lumineux qui devient le « O » du titre –, Kevin Flynn, programmeur de génie écarté du milieu de la recherche, reconverti en hacker et en propriétaire d'une arcade de jeux vidéo, est dématérialisé par une machine informatique. Dans cette séquence, Kevin, entré par effraction dans le laboratoire de la firme Encom, tente de pénétrer dans le système informatique (dont tous les accès *via* le réseau ont été fermés suite à ses tentatives de piratage, ce qui l'a forcé à s'y rendre physiquement) pour trouver dans la mémoire de l'ordinateur des dossiers susceptibles de prouver qu'il est le concepteur d'un grand nombre de programmes de jeux vidéo auxquels Encom doit sa prospérité et qui lui ont été dérobés par celui qui est devenu à la suite de cette usurpation le patron de cette entreprise, Ed Dillinger (David Warner). Le statut et la légitimité du « créateur de monde » est, on le voit, un élément cardinal du récit de *Tron*. Alors qu'il s'affaire devant l'écran, Kevin est frappé par le rayon d'un canon qu'une intelligence artificielle, double digital de Dillinger, a pointé sur lui. La représentation de cette machine fictive assurant la « projection » du héros dans le monde virtuel est ouvertement modelée sur le dispositif de la salle de cinéma : faisant face à l'écran, Kevin est happé par un faisceau lumineux émanant d'un « projecteur » situé derrière lui qui le prend pour cible (FIG. 40-42). C'est en effet dans ce monde qu'il se voit transféré (et le spectateur de *Tron* avec lui) après que son corps, figé en une image inscrite dans une grille de référence permettant de l'appréhender mathématiquement, a été parcellisé et annihilé fragment par fragment.

Le héros joue donc le rôle d'invariant entre les mondes, même si, à l'intérieur du jeu, il porte un autre nom (Clu) – tous les personnages principaux du film ont leur double dans le jeu, où est reproduit le même schéma actanciel – et apparaît sous les oripeaux d'un protagoniste figuré en niveaux de gris, vêtu d'un costume qui tient à la fois de la tenue de sport et de l'armure, dont les garnitures fluorescentes reproduisent les circuits d'une puce électronique (synecdoque révélatrice de l'inversion à l'œuvre dans le film entre l'intérieur et l'extérieur, entre le macroscopique et le microscopique⁵⁷) et matérialisent les surfaces colorées des agglomérats de pixels perçues par le joueur, « de l'autre côté » de l'écran. Lorsque les personnages du jeu sont en mouvement, les linéaments colorés permettent de mettre en évidence (et presque d'ériger en abstractions graphiques) leurs déplacements dans le cadre – soulignés par des arrière-plans géométriques et ponctués de sons électroniques synchrones –, jouant ainsi le rôle des capteurs qui étaient placés sur la tenue de certains sujets des prises de vues chronophotographiques, ou de ceux utilisés aujourd'hui pour les *motion captures*⁵⁸. Si le

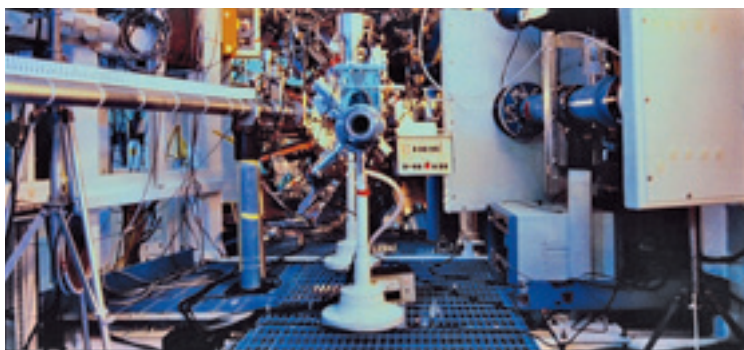


FIG. 40



FIG. 41



FIG. 42

corps bénéficie d'une combinaison prothétique, le visage demeure le siège de l'humanité : dans la froideur d'un environnement dépouillé dont les volumes sont appréhendés grâce aux arêtes dessinées par les rayons lumineux des néons, les gros plans sur les yeux mettent ponctuellement en évidence l'insertion d'une image photoréaliste (FIG. 43-44).



FIG. 43



FIG. 44

Pour représenter le monde de la simulation électronique, l'image est donc caractérisée par une hétérogénéité matérielle résultant de la combinaison de prises de vues réelles (acteur, décors, maquettes), de dessins et d'images de synthèse. Les silhouettes humaines rétro-éclairées qui luisent sur un fond sombre incarnent cette hybridité en mêlant une image noir/blanc et des couleurs vives, électriques (nous avons vu au chapitre 3 comment de tels contrastes peuvent contribuer à structurer un monde). En 1982, la couleur est communément associée aux jeux vidéo, en raison notamment de la popularité rencontrée par les consoles de salon au cours de la seconde moitié des années 1970 (en particulier la VCS 2600 commercialisée dès 1977 par Atari) qui, branchées sur le téléviseur, firent entrer la représentation pixellisée colorée et interactive dans l'espace domestique. Il est intéressant de contextualiser la sortie de *Tron* par rapport au découpage historique proposé lors de l'exposition « Game Story » qui s'est tenue au Grand Palais de Paris entre novembre 2011 et janvier 2012 : la troisième « séquence » identifiée pour baliser le parcours des visiteurs s'intitulait « Couleur (1977-1983) ». Le seuil inférieur de cette périodisation correspond au lancement de la VCS

2600 et à la généralisation des graphismes en couleur exacerbés à travers les surfaces fluorescentes de *Tron*, et le critère utilisé pour définir la borne supérieure est celui de l'effondrement du marché du jeu vidéo aux États-Unis⁵⁹. Sorti en juillet 1982 sur sol nord-américain (il s'agit de l'un des blockbusters de l'été) et à la mi-décembre en France (en tant que produit Disney pour les fêtes, dernier Noël avant que les consoles ne se fassent considérablement plus rares sous le sapin et ne soient notamment remplacées par les magnétoscopes), *Tron* arrive sur le marché peu avant d'importantes mutations, ce qui explique peut-être en partie l'échec commercial relatif qu'il a rencontré⁶⁰ et, surtout, l'impact limité qu'il a exercé sur les modes de représentation filmique du cyberspace. *Tron* se réfère à une pratique de divertissement qui est sur le point d'être démodée – même s'il entend précisément surfer sur l'engouement qu'elle suscite à ce moment-là, en cette année 1982 où Lucasfilm monte une filiale spécifiquement destinée au développement de jeux vidéo⁶¹ –, et présente des représentations rudimentaires sur le plan figuratif qui apparaîtront, de ce point de vue, obsolètes en regard des standards de la production dominante dès le début de la décennie suivante, que cela soit au niveau des graphismes de jeu ou des effets spéciaux cinématographiques proprement dits (redevables de la même technologie informatique que les premiers). N'oublions pas toutefois que les composantes générées informatiquement dans la diégèse du film *Tron* sont beaucoup plus pleinement figuratives que ce qu'offraient les jeux vidéo de l'époque – sans parler de l'insertion d'acteurs –, l'absence d'interactivité du médium filmique et le recours aux techniques analogiques permettant de densifier considérablement l'environnement, c'est-à-dire de l'instituer véritablement en un monde expérimenté de l'intérieur, comme le permettront, à partir du milieu des années 1990, les graphismes modélisés en 3D polygonale. En croisant l'expérience du spectateur de cinéma avec celle de l'utilisateur de bornes d'arcade ou de consoles, *Tron* inaugure, dans le blockbuster, la mise en abyme d'une « machine à mondes » de type informatique – ce que fera, pour la technologie du magnétoscope, David Cronenberg l'année suivante dans *Videodrome*, sur un mode plus fantas(ma)tique et pour un public plus adulte.

Pour définir le rapport instauré par *Tron* avec son spectateur, il importe de préciser ce qui se passe d'entrée de jeu : dans la séquence liminaire du film, le monde réel alterne avec celui produit par le programme informatique, mais la place octroyée à ces deux versants de l'univers filmique n'est pas identique. En effet, alors que le joueur réel n'est aucunement individualisé, son visage demeurant hors-champ (on n'en voit que la main lorsqu'il introduit une pièce pour lancer le jeu, et donc le film), les « programmes » qui pilotent leurs engins sont montrés en gros plan à travers la vitre de leur

bolide, en pleine course, risquant leur « vie » à tout instant. Cette scène d'action vise donc à crédibiliser le monde virtuel, à une époque où le spectateur est peu familier de l'imagerie numérique et du cyberspace. L'univers vidéoludique – dont on nous donne déjà à connaître certaines lois (notamment les règles du jeu) avant l'entrée en scène du héros, ce qui facilitera ensuite « l'immersion » lorsque nous suivrons ce dernier dans ses péripéties – est présenté comme *premier* : c'est en celui-ci que se « jouera » le film, et c'est aux programmes que le spectateur sera invité à s'identifier. Le destin de cet être d'exception qu'est Clu (avec lequel Neo, également programmeur et hacker, n'est pas sans présenter certaines parentés) sera de libérer les unités informatiques anthropomorphisées du joug de « Maître Contrôle » (« *Master Control Program* », dit « MCP »), qui s'approprie d'autres programmes ou les détruit dans les arènes des jeux après les avoir « emprisonnés » en raison de leur croyance en l'existence des « utilisateurs » (« *users* ») dont il veut effacer toute trace (écho à la persécution des premiers chrétiens qui sert de toile de fond à de nombreux péplums tels que *Ben Hur*). Ce monde est celui d'une dictature comme on en trouve notamment dans le roman 1984 d'Orwell, mais ici l'emprise sur les sujets désindividualisés est totale, puisqu'ils habitent un espace intégralement maîtrisé par l'instance de contrôle. Ainsi n'échappe-t-on pas à la grille sur laquelle prennent place les « joueurs », par exemple dans la séquence de la course de motos (les « *Light Cycles* »), où les bolides laissent derrière eux une traînée colorée solidifiée en un mur (FIG. 45) qui redéfinit progressivement l'espace labyrinthique, et souligne l'opération de *mapping* sous-jacente à l'élaboration d'un monde. En présentant un ameublement schématisé et en inscrivant les corps des acteurs sur des fonds strictement géométriques comme s'ils subissaient une projection orthogonale sur un plan, *Tron* convoque le *paradigme de la grille* qui constitue l'une des influences majeures de la généralisation des technologies numériques, et dont les implications au cinéma sont d'ordre iconographique⁶² – généralement de façon transitoire (le systématisme de *Tron* à cet égard est une exception) – et narratif⁶³. En cela, le mode de représentation à l'œuvre dans ce film hollywoodien entre en résonance avec des médias et pratiques appartenant à d'autres champs, en particulier la photographie. En effet, se référant à un texte de l'historienne de l'art Rosalind Krauss qui identifie dans la grille un trait saillant de la modernité qu'elle rattache à une autonomie de la représentation ainsi qu'à une forme de retrait par rapport au réel – deux caractéristiques qui s'appliquent également à un monde virtuel comme celui de *Tron* –, Claus Gunti a souligné la pertinence de cette notion pour aborder le travail de photographes rattachés à l'art conceptuel (Thomas Ruff, Andreas Gursky...), et a proposé d'articuler ce propos avec une



FIG. 45

réflexion sur les images ostensiblement pixellisées d'œuvres plus récentes, ainsi inscrites dans une généalogie remontant à la fin des années 1960 – soit à une époque contemporaine des imaginaires de l'informatique comme celui mobilisé dans le roman de Galouye – où le recours à la grille résulterait « d'une tentative de faire correspondre la réalité à sa représentation, l'index à son référent⁶⁴ ». Dans les productions de la cyberculture, cette « correspondance » postule une même éviction du « réel » : dans *Tron*, la représentation infographique ne sert pas d'autre référent qu'elle-même. Certes, il s'agit bien de figurer un tank, des hangars, des vaisseaux, etc., mais tels qu'ils apparaîtraient dans une représentation produite par une machine informatique similaire à celle qui est utilisée pour les effets spéciaux du film ; la genèse même du film (l'index de l'image), dès lors, s'affiche en se confondant avec le monde représenté. *Tron* se soustrait donc aux normes du photoréalisme cinématographique, puisque le caractère attractionnel du film repose précisément sur ce rendu immatériel d'une image située à mi-chemin entre le film en prises de vues réelles et le film d'animation⁶⁵. La participation du dessinateur de bandes dessinées Jean Giraud (*alias* Möbius) au design du film, emblème de la science-fiction adulte, est révélatrice de l'importance qu'y joue le dessin.

En raison de sa part humaine, Clu réussit à se soustraire aux contraintes qui prévalent dans le système⁶⁶. Étant lui-même un « utilisateur », il est doté d'un pouvoir de créateur de mondes : ainsi, lorsqu'il a besoin de réparer un véhicule de reconnaissance pour s'enfuir, il le reconstruit depuis la cabine de pilotage en combinant différentes formes élémentaires, et réinsufflé de l'énergie à l'engin (« Tu ne devrais pas pouvoir faire cela⁶⁷ », s'exclame son équipier exténué) (FIG. 46-48). À l'instar de John dans *Dark City* ou de Neo dans *Matrix*, deux films sortis plus de quinze ans après *Tron*, le héros possède la capacité démiurgique d'adapter son environnement à ses désirs, le monde

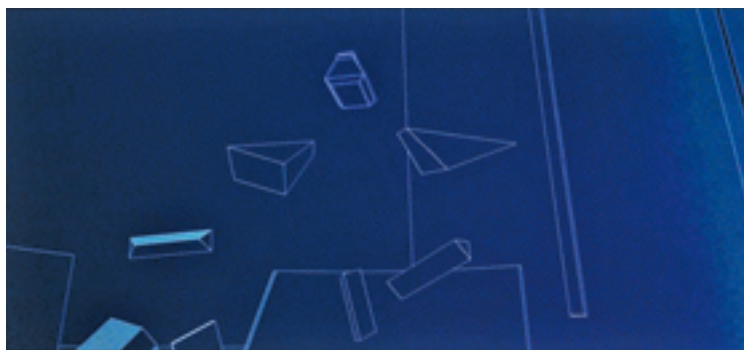


FIG. 46



FIG. 47



FIG. 48

virtuel étant prétexte à satisfaire, dans la diégèse, le fantasme de toute-puissance qui sous-tend par ailleurs la création de telles superproductions. C'est pourquoi Clu, lui aussi, est une figure de sauveur : il ressuscite la jeune Yori, avatar d'un amour passé, comme Neo le fait pour Trinity ; en outre, dans ce monde représenté de manière manichéenne, où les « individus » parés de lignes lumineuses bleu fluo sont asservis par les émissaires du pouvoir

placés sous le signe de la couleur rouge, il réussira au final à imposer sa couleur, le bleu, comme les jeunes héros de *Pleasantville* apportent la couleur au monde de la fiction des années 1950, ou comme John fait apparaître la lumière du soleil dans l'épilogue de *Dark City*⁶⁸.

Bien que virtuel, le monde doit être manifesté à l'écran ; bien que cérébrale, l'activité de l'informaticien doit être convertie en actions pour répondre aux besoins du récit hollywoodien et aux attentes du public. La dématérialisation de Flynn permet de nous mettre au niveau du jeu. Ainsi, par exemple, les combats aux armes laser contre des chars d'assaut futuristes, popularisés au cinéma par les deux premiers épisodes de *Star Wars* (1977 et 1981), servent dans *Tron* à figurer, en actes, la résistance du système face au héros qui tente d'en craquer les codes. Dans *WarGames* (1983), même si le jeune héros évite une guerre nucléaire en se contentant d'interagir avec une intelligence artificielle depuis le poste de commandement de l'armée, les effets dans le réel sont palpables : les images des rampes de missiles qui se mettent en branle pour un lancement imminent matérialisent les implications des attaques schématiquement représentées sur les écrans qui servent d'interface avec la machine informatique. Dans *Tron*, de telles conséquences effectives sont déplacées sur le monde second : comme dans *Le Monde sur un fil*, *Matrix* ou *Passé virtuel*, l'élimination de l'être virtuel dans le monde informatique implique la mort « réelle » du héros. Cette corrélation est explicitement formulée dans *Matrix* : lorsque Neo constate qu'il saigne dans la bouche après s'être virtuellement battu dans la matrice, Morpheus lui apprend que « le corps ne peut vivre sans l'esprit », et que, par conséquent, mourir dans la simulation signifie mourir « pour de vrai ». Dans *Tron*, ce rapport de causalité va de soi, puisque le héros est « physiquement » déplacé et recomposé dans le jeu, usager et avatar ne faisant qu'un. La frontière entre les mondes n'abolit ainsi pas le moteur du récit qui est la survie d'un individu (dans le monde « réel ») et, au final, celle d'un monde tout entier (dans le disque dur d'une machine). Le principe de la réduplication – en particulier celle des personnages – permet aux enjeux narratifs du monde virtuel de trouver un écho dans le monde premier : dans *Tron*, le trio amoureux du récit cadre (Kevin/Lora/Alan), posé avant la dématérialisation de Kevin, est reproduit dans le jeu (Clu/Yori/Tron) et, bien sûr, s'y « rejoue » à l'avantage du héros.

Le récit développé dans le monde enchâssé de *Tron* trouve une résolution dans un dernier duel qui conduit à la désactivation de la machine par un humain, un motif popularisé par la séquence du film *2001 : L'Odyssée de l'espace* (1968) où Dave (Keir Dullea) débranche HAL. Comme Neo qui, à la fin de *Matrix : Revolutions*, remonte à la « Source » et terrasse le programme de l'agent Smith, Clu réussit, après les vains essais de son partenaire Tron (FIG. 49),

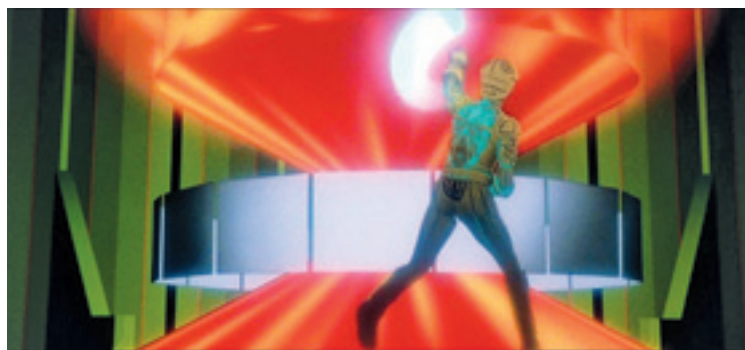


FIG. 49

à insérer un disque dans le cœur du MCP qui efface la mémoire de ce dernier et met fin à l'oppression des programmes. À coup de faisceaux lumineux provenant du « ciel », de disques transformés en auréoles et d'ascensions des corps, *Tron* est alors traversé par une dimension mystique dont *Matrix* saura prolonger le filon. En dépit du graphisme très peu réaliste de la centrale qui figure le système de protection du MCP, on peut établir que le modèle est ici machinique, notamment en raison de la nature des bruitages. On peut aussi voir dans la bande blanche composée de « vignettes » et animée d'un mouvement giratoire très rapide un écho à l'un des jouets optiques rattachés au « pré-cinéma » : le praxinoscope. La « machine à mondes » informatique s'inscrit alors dans la généalogie des dispositifs destinés à produire l'illusion (du mouvement).

Depuis la sortie de *Tron*, plusieurs jeux vidéo ont été produits qui s'inscrivent dans le « *Tron Universe* » en reprenant le canon mis en place dans le film ou en créant des bifurcations narratives⁶⁹. Or il est tout à fait significatif de l'essor récent d'une conception mondaine du cinéma qu'un sequel du film de Steven Lisberger soit réalisé presque deux décennies après le film de 1982. Il s'agit de *Tron : L'Héritage* (2010), dont le scénario a été confié à Adam Horowitz et Edward Kitsis, deux auteurs ayant participé à l'écriture d'une vingtaine d'épisodes de la série *Lost* (dont on a montré au chapitre précédent qu'elle proposait une sorte de « théodicée » contemporaine) et qui travailleront ensuite sur une série de films d'animation (*Tron : La Révolte*, 2012) créée à la suite du succès rencontré par ce sequel.

Tron : L'Héritage fait partie des films dont la réalisation doit beaucoup à une volonté d'exploiter de nouvelles avancées technologiques. Après la sortie d'*Avatar* en 2009, qui s'inspire des mondes vidéoludiques tels que celui représenté dans *Tron* (sans en assumer complètement la dimension virtuelle, comme on l'a vu au chapitre 1), la 3D devient l'un des arguments

promotionnels majeurs des blockbusters hollywoodiens. Les studios Disney lancent dans ce contexte la production d'une suite de *Tron*, l'idée du cinéaste Joseph Kosinski étant de réserver la stéréoscopie pour les séquences enchâssées, créant ainsi un contraste stylistique entre le monde informatique et le monde réel. Cette démarche, révélatrice d'une corrélation contemporaine entre technologies audiovisuelles et conception mondaine, n'est que partiellement mise en œuvre dans le film tel qu'il est sorti dans les salles, non seulement parce que le potentiel de la 3D y est peu exploité, mais surtout parce que ce principe n'est pas respecté de façon rigoureuse (de même que les variations du format de l'image n'obéissent pas à des contraintes mondaines)⁷⁰, le film s'ouvrant avec une image en 3D bien que cette séquence inaugurale appartienne au monde réel. Sans doute cette ouverture se devait-elle de répondre à la nécessité de garantir au spectateur dès les premiers plans qu'il n'avait pas payé un supplément de prix pour rien (alors qu'une mention écrite inaugurale prend soin de préciser, pour prévenir toute déception, que certaines séquences ont été volontairement tournées en 2D, et prie le spectateur de ne pas enlever ses lunettes). Le principal défi technologique du film se situe ailleurs : comme l'histoire conduit le fils de Kevin Flynn, Sam, à être, lui aussi, projeté dans le monde informatique – le jeune comédien (Garrett Hedlund) créant un pont avec la nouvelle génération (on le voit d'abord à 10 ans, écoutant le récit que son père fait de ses aventures et jouant avec les produits dérivés de la franchise « Tron »⁷¹) – puis à découvrir à la fois son père cinquantenaire et le programme Clu (copie numérique créée à l'image de son créateur dans les années 1980), il a fallu générer informatiquement l'image du visage de l'acteur Jeff Bridges à l'âge de 35 ans, tandis que l'acteur apparaît également dans le film en sexagénaire. La séquence inaugurale en *flash-back* (consacrée à la dernière nuit où Sam a vu son père, située en 1989) est dès lors d'autant plus paradoxale qu'elle présente dans le monde réel (filmé ici en 3D) un personnage humain représenté en images de synthèse qui est censé s'opposer, dans la diégèse, à des êtres virtuels produits par une machine informatique (ce paradoxe sera levé ensuite, dans le temps présent, puisque le faciès du jeune Kevin n'appartiendra plus qu'au programme Clu).

Alors que le premier *Tron* affichait la technologie numérique, le but est d'obtenir, dans ce film de 2010 qui présente une « mise à jour » du monde du premier volet, un effacement maximal des moyens de production de la représentation. C'est pourquoi les véhicules et autres technologies représentés dans le monde enchâssé y ont un aspect beaucoup plus palpable, et que leur fonctionnement n'est plus accompagné de bips électroniques, mais de sons industriels suggérant la présence d'une véritable machinerie. Le renforcement de la crédibilité du monde virtuel basé sur la réduction de l'écart

avec notre monde de référence – perceptible ne serait-ce que dans les similitudes entre le local délabré des arcades de jeux (FIG. 50) où Sam est happé par l'intelligence artificielle et son lieu d'arrivée après son transfert dans le monde virtuel, bâtiment identique mais transformé pour s'intégrer à l'étonnante cité futuriste (FIG. 51)⁷² – repose également sur un degré considérablement plus élevé d'anthropomorphisation : lorsque Sam se retrouve dans ce monde, l'armure ne fait pas partie de lui-même (contrairement à *Tron*, où les unités étaient façonnées d'une seule pièce), mais il en est revêtu par des « hôtesse » à l'allure d'automates qui effectuent une opération ritualisée et sensuelle de déshabillage et d'habillage (FIG. 52-53) qui affiche la présence corporelle du jeune homme (son père lui confiera plus tard, dans un *flash-back* explicatif, avoir réussi à « numériser l'anatomie humaine »); ensuite, les combattants les plus féroces poussent des grognements qui tiennent de la bête plus que du produit d'une machine; enfin, les programmes sont appréhendés collectivement comme une véritable population.

Ainsi, durant les combats dans les « arènes » (qui, dans le sequel, se déroulent dans des cages de verre), le brouhaha de la foule en délire retentit dans les gradins disposés autour de la gigantesque scène, comme si nous assistions à la course de *Ben Hur* (1959) ou de *Star Wars Episode I : La Menace fantôme* (1999) (FIG. 54-55). Cette clameur change complètement le climat des jeux : le chapiteau qui regorge d'une cohue grouillante (ou l'armée des soldats fanatisés répondant par des hurlements aux harangues du tribun) remplace les espaces déserts et froids du film de 1982.

On peut se demander, selon une logique (méta)diégétique, quelle est la finalité de la participation d'un public interne au monde virtuel, alors que l'observateur visé devrait être l'utilisateur du jeu dans le monde réel; en fait, le référent s'est déplacé avec l'évolution supposée des unités qui peuplent ce monde, désormais transformé en une cité « vivante » (c'est là le « miracle » signifié par Kevin à son fils dans le *flash-back* inaugural, propos énigmatique qui ne trouvera une explication que tardivement). Dans *Tron : L'Héritage*, le monde du jeu est beaucoup plus peuplé et meublé que celui, schématique jusqu'à une quasi-abstraction, de *Tron*. C'est pourquoi l'un des soucis des créateurs du film a été de densifier l'ameublement du monde virtuel, ne serait-ce que pour correspondre aux capacités graphiques des productions vidéoludiques contemporaines. Faire surgir un tel monde ne va pas de soi, ainsi que le note un journaliste de *Cinefex*, revue spécialisée dans les *making of* de films à effets spéciaux :

Kosinski, qui a une formation en architecture et en design, savait que le fait de conceptualiser le vaste monde informatique du film à partir de zéro constituerait



FIG. 50



FIG. 51



FIG. 52



FIG. 53



FIG. 54



FIG. 55

le défi le plus important de la production et nécessiterait un travail intensif. « Vous ne pouvez pas aller n'importe où et filmer une scène de *Tron* dans le monde réel », note Kosinski. « Tout doit être dessiné puis construit, soit physiquement sur scène, soit sur un *backlot*, soit digitalement dans l'ordinateur. Ce fut un film extrêmement laborieux à faire car rien n'allait de soi »⁷³.

L'écart important instauré entre le monde de référence et le monde virtuel exige de construire un monde à partir de presque rien, si ce n'est qu'il importe de raccorder avec les éléments du monde du film de 1982, relooké selon les normes de la science-fiction de 2010.

Dans *Tron: L'Héritage*, le monde virtuel s'est autonomisé, réorgani(ci)sé – argument qui tend, justement, à oblitérer la dépendance de ce monde envers les machines –, si bien que l'ambivalence entre l'utopie et la dystopie

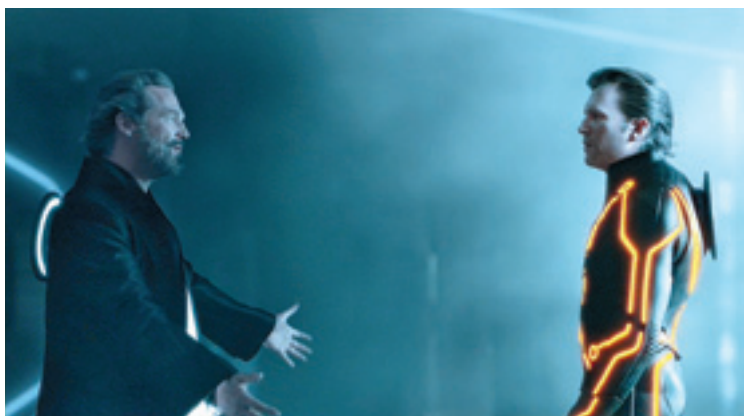


FIG. 56

ne s'instaure pas tant entre l'extérieur et l'intérieur du monde informatique – ce qui n'était pas non plus le cas dans *Tron*, où le héros prenait la peine de relever que la soumission des unités informatiques était similaire à celle des employés de multinationales comme Encom – qu'en son sein même : Kevin fait face à son double Clu (FIG. 56) qui, initialement programmé pour assurer la perfection de ce monde informatique (l'« Utopia », comme le nomme le scientifique), en est venu à s'accaparer le pouvoir et à anéantir une nouvelle forme de vie spontanée parce qu'il la jugeait imparfaite. Le désir d'une société admirable donne souvent lieu, dès lors qu'elle est vécue *de l'intérieur*, à un monde cauchemardesque (dans des films comme 1984, *Equilibrium* ou *Elysium*, la dystopie des uns est aussi l'utopie de quelques rares autres)⁷⁴.

Alors que le héros de *Tron* s'acharnait à prouver que la paternité des programmes lui revenait, la thématique de la création mondaine est couplée dans le sequel à un rapport père-fils : en se sacrifiant pour permettre à Sam de s'extraire du monde virtuel à travers le « portail » en compagnie de la jeune Quorra (Olivia Wilde) – union adoubée par la figure paternelle, qui accepte de transmettre sa création (Quorra est la survivante de l'espèce anéantie) –, Kevin se rachète auprès de son fils qui s'est cru abandonné (après avoir perdu sa mère), et lui donne en quelque sorte une seconde naissance. Les films à mondes multiples sont souvent obnubilés par de telles problématiques démiurgiques tout à fait adaptées à l'idéologie patriarcale du cinéma dominant (les mères étant évincées du processus de création) : ce sont ces Prométhée de l'ère informatique qui secouent leur « petit monde » pour en activer le potentiel narratif.

Notes du chapitre 4

1 GALOUYE 2010 : 84.

2 Il faut distinguer la séquence du saut (d'un toit de gratte-ciel à l'autre) de l'acquisition immédiate de compétences. Celle-ci résulte de téléchargements effectués préalablement, puis au cœur de l'action (par exemple les aptitudes au pilotage d'un hélicoptère activées par Trinity), comme dans certains jeux de rôle où, à un moment donné de l'évolution du récit, le joueur peut débloquer des capacités spécifiques. Il n'en demeure pas moins que ce téléchargement s'opère à partir d'un *ailleurs*, et souligne la dimension prothétique de ces ajouts ; désolidarisées du personnage sur lequel elles se greffent, ces compétences apparaissent comme des stéréotypes du cinéma d'action (où il est souvent fort peu vraisemblable que le héros sache tout faire, ou que ce soit précisément des situations propices à l'exercice de ses capacités spéciales qui se présentent), ce qui introduit une distance proche de celle à l'œuvre dans *Total Recall*, où les traits héroïques sont posés d'emblée comme une donnée créée de toutes pièces. Lorsque les compétences de combattant sont massivement téléchargées en Neo (un gros plan sur un écran d'ordinateur visualise l'accès potentiel à ces différentes techniques comme « *drunken boxing* », *jiu-jitsu*, etc.), celui-ci exprime à l'opérateur qui programme son avatar dans la réalité virtuelle un plaisir manifeste à être ainsi « pénétré » par ces données (transmises à son cerveau à travers un orifice pratiqué dans sa nuque), renvoyant explicitement à la dimension libidinale du branchement à la machine et de l'immersion dans le monde qu'elle crée (l'opérateur fait ici office de partenaire sexuel : lorsqu'il demande à Neo s'il en veut encore, les sous-titres de la version française traduisent le « *Oh yeah!* » répété d'un Neo extasié par « *Envoie la purée!* »). En dépit de la distance provisoirement instaurée, le film ne se départit pas du plaisir *geek* qui consiste à « s'éclairer » dans un monde généré numériquement ; c'est aussi ce qui est promis au spectateur du film. On trouve une situation homoérotique parente (mais inversée puisqu'il s'agit ici d'une souffrance) dans *eXistenZ* lorsque le mécanicien installe violemment dans le dos du héros le « bioport » nécessaire au branchement à la machine à mondes.

3 Voir *infra* nos commentaires sur *Je t'aime je t'aime*, *Un jour sans fin* et *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, ou l'exemple de *Possible Worlds* cité en conclusion.

4 BANKEY 2001.

5 COURCOUX 2013 : 148.

6 « L'invariant systémique du genre utopique conduit donc à une conclusion étonnante : toute utopie est, par essence, une dystopie – et réciproquement.

Cette conclusion implique que la perfection utopique n'est pas due à l'organisation du système représenté : elle provient du point de vue porté sur lui, puisqu'une fois ce point de vue transformé, la perfection se mue en aliénation » (ATALLAH 2013 : 34). Autrement dit : l'axiologie de la bipolarité utopie/dystopie n'est pas inhérente à la dimension mondaine, mais résulte de l'organisation narrative, puisqu'il faut que le personnage « focal » fasse l'expérience de ce monde à travers une série d'événements ou de découvertes qui y prennent place.

7 Notons que pour motiver un point de vue surplombant la ville, les scénaristes ont recouru au personnage de l'inspecteur de police qui se jette dans le vide stellaire ; John, lui, reste enfermé dans la ville et n'accède pas à cette « vue ».

8 LA CHANCE 2006 : 94.

9 Voir notre remarque concernant le « *bullet time* » dans *Matrix* à la note 16 du chapitre 1.

10 Voir à ce propos le commentaire d'Aurélié Ledoux cité au chapitre 1, note 28.

11 GIBSON 1985 : 9.

12 *Ibid.* : 136.

13 *Ibid.* : 7.

14 On trouve également chez Gibson de nombreux allers-retours entre la ville effective habitée par les corps branchés au réseau informatique et le monde virtuel produit par ce dernier, par exemple dans le passage suivant, où l'espace urbain est littéralement transposé en un signal électronique : « Programmez une carte pour représenter la fréquence des échanges de données, un seul pixel par millier de mégabytes sur un écran géant. Manhattan et Atlanta y brillent d'un blanc éblouissant. Puis elles se mettent à palpiter, au risque que le rythme du trafic surcharge votre simulation. Votre carte est en passe de se transformer en nova. On se calme. On diminue l'échelle. Un pixel par million de mégabytes. À cent millions de mégabytes par seconde, on commence à discerner certains pâtés de maison dans le centre de Manhattan [...] » (GIBSON 1985 : 53).

15 On trouve également de telles abstractions graphiques de paysages urbains dans des films plus « classiques » (et monomondains) dans lesquels la surface vitrée des gratte-ciel dessine un quadrillage, comme dans le générique de *La Mort aux trousses* (Alfred Hitchcock, 1959) ou dans celui de *Meurtre au 43^e étage* (1978). Il s'agit toutefois ici d'un espace bidimensionnel, en quelque sorte pré-immersif (la diégèse n'est pas à proprement parler constituée).

16 DURING 2003a : 4-5. Elie During, qui revient sur cet éclectisme du film plus loin dans l'ouvrage (DURING 2003b : 83-86), ne l'entend pas nécessairement de

- façon négative; Patrice Magnilier montre d'ailleurs que la « pluralité de codes » à l'œuvre dans *Matrix* confère au film le statut de mythe au sens de Lévi-Strauss (MAGNILIER 2003 : 150-151).
- 17 BAUDRILLARD 1981 : 11.
- 18 LEDOUX 2012 : 72.
- 19 BAUDRILLARD 1981 : 25-26.
- 20 LEIBNIZ 1969 : 353-354.
- 21 Le disque Blu-ray édité par Metropolitan Filmexport en 2010 comprend les deux versions auxquelles nous nous référons ici.
- 22 Nous avons repris ici les sous-titres de la version française du film récemment distribuée en Blu-ray dans l'édition mentionnée à la note précédente.
- 23 BOILLAT 2007 : 335-380 ; BOILLAT 2009d.
- 24 LEDOUX 2012 : 70.
- 25 LESUISSE 2002 : 78.
- 26 La facture de *Dark City* ne sera d'ailleurs pas sans influencer certains films de vampires, à l'instar de la quadrilogie des *Underworld* (2003-2012).
- 27 KOOLHAAS 2002 : 93-94.
- 28 KOOLHAAS 2002 : 137.
- 29 LEIBNIZ 1995 : 106 (nous avons adapté ici le texte à l'orthographe actuelle).
- 30 Voir le chapitre intitulé « Like Something From a Movie. Film as Object of Representation in Postmodern Popular Film » dans BOOKER 2007 : 89-150.
- 31 JAMESON 2007 : 60.
- 32 *Ibid.* : 61. Voir également FRIEDBERG 1993 : 174 (précisons toutefois que *Dark City* relève du pastiche, non de la parodie) et JULLIER 1997.
- 33 JULLIER 1997 : 112.
- 34 Le film de Wachowski peut en effet être inscrit dans la généalogie du Big Brother d'Orwell : « Le monde décrit par *Matrix* évoque – historiquement et conceptuellement – le monde totalitaire. [...] Monde semblable aux sociétés animales, à la ruche ou à la fourmilière, dans lesquelles toute liberté est exclue. Et au *Panoptique* de Bentham, c'est-à-dire à cette surveillance totale [...] qui [...] pourrait bien caractériser ce monde, mais constitue surtout l'archétype de tout système totalitaire » (ZARADER 2003 : 45).
- 35 ORWELL 1950 : 283.
- 36 *Ibid.*, 222.
- 37 GALOUYE 2010 : 83.
- 38 *Ibid.*, p. 141.
- 39 Les dernières répliques du roman, échangées alors que Douglas Hall a été transféré au niveau supérieur en investissant le corps de celui qui l'a créé à son image et dont l'épouse s'est éprise de lui, sont les suivantes :
« – Je suis sûre que tu te plairas ici, Doug, bien que ce monde n'ait pas l'ambiance particulière du tien. Hall avait fait preuve d'un certain romantisme en programmant le simulateur. Il avait donné libre cours à son imagination en baptisant certains des décors : la Méditerranée, le Côte d'Azur, le Pacifique, l'Himalaya...
Elle haussa légèrement les épaules, comme pour excuser le manque d'exotisme de son monde de réalité absolue.
– Tu découvriras aussi que notre lune est quatre fois plus petite que la vôtre, mais je suis certaine que tu t'habitueras à ces petites différences » (*ibid.*, p. 261).
- 40 GALOUYE 2010 : 69.
- 41 Il s'agit en fait d'un usage mondain d'un motif qui est par ailleurs récurrent dans le cinéma de genre lorsque des monstres s'insinuent dans le quotidien des héros en prenant l'apparence de leurs proches, comme le font vampires et autres lycanthropes. De *L'Invasion des profanateurs de sépultures* (1956, 1978) à *The Hidden* (1987) et son séquel (1993), *La Mutante* (1995), *Terminator 3* (2003), *Invasion* (2007) ou des films de John Carpenter tels que *La Chose* (1981) – adapté du film de Hawks de 1951 – et *Invasion Los Angeles* (1988), ce motif est extrêmement populaire dans la science-fiction. Dans un cas comme *Simulacron 3*, le monde n'est pas seulement exotique comme dans des films présentant des extra-terrestres, mais virtuel. Le récit n'en procède pas moins des mêmes schémas dans la découverte – dans ce cas-ci en soi-même – d'une forme nouvelle d'altérité.
- 42 GALOUYE 2010 : 197.
- 43 *Ibid.* : 70.
- 44 Notons que Vincent d'Onofrio, qui interprète dans *Passé Virtuel* deux des personnages principaux (un par niveau), incarnait l'un des quatre frères dans le film *Newton Boys* (1998) sorti l'année précédente, dont l'intrigue était située dans les années 1920, associant l'acteur à ce type de reconstitution.
- 45 La représentation du débranchement, accentuée dans *Passé virtuel* par la mise en scène du trouble provoqué chez les personnages déconnectés, est sans doute nourrie de l'expérience des jeux en ligne

qui proposent des « mondes persistants », soit des mondes qui continuent d'exister et de se développer même lorsque le joueur n'y manipule pas son avatar. Cette double temporalité (quotidienne et vidéoludique, ou, dans le film, diégétique et méta-diégétique) provoque un tiraillement identitaire dont *Avatar* s'est fait l'expression.

- 46 Ce téléfilm a été récemment restauré par la Fondation Rainer Werner Fassbinder et édité en 2010 dans une version française par Carlotta.
- 47 Texte cité dans le booklet livré avec le DVD du film édité par Carlotta (p. 11).
- 48 GUNNING 1991.
- 49 GALOUYE 2010 : 92.
- 50 Nous nous permettons de renvoyer à ce propos à BOILLAT 2009a et BOILLAT 2011a.
- 51 Les téléphones cellulaires sont également utilisés pour la communication entre les mondes, mais ils ne font pas office de points de sortie hors de la matrice. Lorsque Neo est contacté pour la première fois par ceux de l'extérieur (après l'e-mail qui lui a intimé une première consigne), les indications lui sont données sur son cellulaire simultanément à ce qu'il entreprend pour fuir les agents. L'interlocuteur, dans ce cas, a tout pouvoir, anticipant chaque action, connaissant chaque recoin ; même s'il s'agit d'humains, ils se trouvent, par rapport à Neo dont le spectateur épouse le point de vue, du côté de la machine ; on retrouve d'ailleurs des scènes analogues à celle-ci dans *L'Œil du mal* (2008) où une machine informatique prend le contrôle d'une ville, ou dans les pouvoirs du héros de *Next* (2007) que nous commenterons au chapitre suivant.
- 52 BADIOU et al. 2003 : 184. En se plongeant complètement dans la logique diégétique du film, les auteurs en viennent à écarter le paradigme communicationnel, négligeant ainsi une part conséquente des imaginaires convoqués par certaines formes de recours à ce motif.
- 53 SCONCE 2000.
- 54 Il s'agit des derniers plans de la seconde partie du vingt-troisième et ultime épisode de la saison 2 intitulé « Over There » ; l'emplacement décisif de cette séquence en terme de suspense dit bien l'importance de ce type de représentations.
- 55 KITTLER 1986. Voir la section « Un monde de circuits imprimés (sur pellicule) » au chapitre 3.
- 56 Voir HAMUS 2010.
- 57 Au cours du bref générique, on passe subrepticement des circuits électriques à une vision nocturne d'une mégapole américaine. Ce changement

d'échelle annonce la réciproque : lorsqu'on entrera dans le jeu, ce sera pour découvrir que les programmes peuplent une véritable cité. L'imaginaire urbain examiné à propos de *Dark City* marque donc également un film comme *Tron* qui présente une réalité virtuelle.

- 58 Voir à propos de ces filiations BOILLAT 2014b.
- 59 Voir à ce propos DONOVAN 2010 : 96-109.
- 60 En cette année 1982 qui connaît la déferlante de E.T. : *l'extraterrestre* de Steven Spielberg et ses 360 millions de recettes aux États-Unis, *Tron* se situe à la vingt-deuxième position du box-office du marché national américain (33 millions), soit cinq places devant *Blade Runner* (27 millions). Nous nous référons ici aux données figurant sur le site de Box-Office Mojo (<http://boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=1982>) ; notons que ce site classe également *Tron* dans deux autres catégories : « Homme vs Machine » et « Réalité virtuelle ». Dans la seconde, il n'est guère détrôné que par les épisodes de *Matrix*, *Mission 3D : Spy Kids 3* (2003), *Vanilla Sky* (2001) et... le sequel *Tron : L'Héritage* (2012), situé quant à lui en deuxième position, juste avant le premier volet de *Matrix*. La suite lucrative de *Tron* que nous évoquerons en fin de chapitre semble donc, elle, avoir trouvé son public en sortant sur les écrans à une époque qui connaît, comme nous le montrons ici, un essor considérable des films dans lesquels prime une conception mondaine.
- 61 BLANCHET 2010 : 133.
- 62 Voir la représentation de la dématérialisation de Kevin (FIG. 42, p. 295) ou, par exemple, l'image de *Hunger Games* commentée au chapitre 1 (FIG. 19, p. 55) ou celles de *Passé virtuel* (FIG. 2, p. 93) et de *Resident Evil* (FIG. 13, p. 41).
- 63 Voir chapitre 5, note 17.
- 64 Voir GUNTI 2014 et KRAUSS 1984.
- 65 Voir GAUDREAU et MARION 2013.
- 66 Nous reviendrons sur ce type de capacités héroïques dans un contexte plus large au chapitre 5, dans la mesure où, aujourd'hui, une même abstraction cartographique est appliquée au monde « réel » lui-même, notamment dans le cas des systèmes de géolocalisation.
- 67 Répliques de la version française doublée (« *You shouldn't be able to do this* »). La traduction française des sous-titres, « Tu n'y arriveras pas ! », perd l'idée que Kevin enfreint ainsi les lois de ce monde (parce qu'il est issu d'un autre).
- 68 Le sequel *Tron : L'Héritage* se termine de la même manière. Ce « code couleur » y est d'abord utilisé à un niveau individuel lorsque le personnage de

Tron, après avoir tenté d'arrêter Clu (« Mr Hyde » du Dr Kevin) lancé à la poursuite des héros (il se fait soudainement le défenseur des « concepteurs »), voit les lumières de sa combinaison passer de l'orange au bleu.

- 69 Voir : http://tron.wikia.com/wiki/TRON_Universe.
- 70 Un carton liminaire précise en effet dans la version DVD distribuée par Disney : « Afin de restituer l'expérience IMAX en salles, le format de l'image du film alterne entre 2:35:1 et 1:78:1. Les barres noires qui encadrent l'image évoluent en conséquence. » Cette alternance ne repose cependant pas sur un critère mondain : le format large est utilisé pour des séquences particulièrement spectaculaires, peu dialoguées, comme les combats dans l'arène ou les poursuites en vaisseaux.
- 71 Ces répliques miniatures de composantes présentes ultérieurement dans le film soulignent la dimension mondaine de ce dernier ainsi que la logique commerciale du principe de la franchise. La diégétisation ludique de cette logique fonctionne comme un clin d'œil postmoderne au spectateur-consommateur (qui, considéré comme un complice, peut se sentir plus spectateur que consommateur) : lorsque Sam fera face, dans le jeu, à son premier adversaire, il lui lancera la phrase suivante : « J'ai une figurine de vous sur l'une de mes étagères ! » L'exhibition des produits dérivés confine dans la séquence inaugurale à la métalepse entre le monde de référence de la fiction et la réalité de la production du film (et non seulement entre le monde enchâssé et le monde enchâssant) : si on peut imaginer que Flynn ait commercialisé des figurines – celles que manipule l'enfant sont à l'effigie des personnages du film de 2012, non de ceux de 1982, mais il est vrai que l'action est située en 1989 –, on est en droit de se demander pourquoi l'enfant a placardé sur l'un des murs de sa chambre une image de grand format identique à celle de l'affiche du film de 1982.
- 72 Le principe de ces déclinaisons mondaines – soit la coprésence d'un invariant identifiable et d'éléments distincts propres à chacun des mondes – est emprunté à des films comme *Total Recall* (voir les illustrations 40 et 41 du chapitre 3) ou *eXistenZ* (voir les illustrations 33 et 34 de ce même chapitre), où ce principe est systématisé. Ici, plus que le lien intermondain, c'est la mention du nom de famille « Flynn » qui importe, le fils suivant les traces du père, présage de la future réconciliation (et de l'éloge du patriarche).
- 73 DUNCAN 2011 : 31.
- 74 Voir la note 6 ci-dessus et le chapitre 1, note 78.

5

Un (autre) monde
sans 11 septembre

« Le cinéma [...] substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs. »

Le Mépris, 1963¹

L'imaginaire audiovisuel post-11 septembre

Dans ce dernier chapitre, nous proposons d'envisager un mode spécifique d'application d'une logique prioritairement mondaine dans le cinéma hollywoodien contemporain en optant pour un axe de pertinence thématique qui permet à notre sens de circonscrire un corpus et un ensemble de pratiques dont l'étude vise à dégager d'une part des fonctions incombant respectivement au récit et à la diégèse, d'autre part certaines implications idéologiques résultant de ces deux niveaux de l'organisation filmique. Cette thématique, qui concerne nécessairement des films produits au début du XXI^e siècle, est celle de la représentation des attentats du 11 septembre 2001, ou plutôt de sa non-représentation à travers la création de mondes alternatifs. Nous avons noté au chapitre précédent que, dans certaines fictions, une ville peut enclore tout un monde, et combien la mégapole nord-américaine et ses gratte-ciel – le *World Trade Center* en particulier – fait office de parangon à cet égard. Les écrits de l'urbaniste et architecte Rem Koolhaas auxquels nous nous sommes référé pour inscrire le film *Dark City* dans la généalogie d'un imaginaire urbain a principalement fondé sa théorie sur l'attrait fantasmatique de Manhattan, dont l'insularité est à rapprocher des mondes physiques abordés en introduction. Dès lors qu'il est devenu la cible de terroristes dans la réalité, ce petit monde (ou d'autres espaces qui en tiennent lieu) a été pris pour objet de représentations fictionnelles inscrites dans une dynamique toute mondaine de destruction et de reconstruction. L'anéantissement ne porte par contre pas sur un symbole de la puissance des États-Unis, car il est déplacé, dans un geste patriotique, sur des variantes du monde de référence.

Avant d'aborder ces films qui témoignent de la récurrence d'un recours à la plurimondanéité en tant qu'instrument de refoulement d'une réalité traumatique, nous proposons de les situer par rapport aux productions antérieures relatives à une problématique connexe. Les productions hollywoodiennes des deux dernières décennies et certaines séries télévisées constituent en effet des objets privilégiés pour l'étude des différentes manières dont la société étatsunienne a envisagé et perçu la menace terroriste et les moyens de s'en prémunir. L'idée qu'un attentat puisse être perpétré avec succès sur le sol américain est présente dans certains films de la fin

des années 1990 comme *Le Pacificateur* (1997), *Couvre-feu* (1998) ou *Opération Espadon* (2001), mais c'est en 2002, dans *La Somme de toutes les peurs*, qu'est figurée sur les écrans une explosion qui rase une ville entière et provoque même la mort du président des États-Unis. Si le roman de Tom Clancy dont le film est adapté date de 1992, il semble bien que l'attentat du 11 septembre 2001 contre les tours du World Trade Center ait été une condition de possibilité d'un tel scénario cinématographique où le héros, qui trace à distance le parcours d'une bombe, comprend trop tard que la cible des terroristes est sa propre ville, Baltimore. La déflagration en centre urbain à partir d'un stade de sport (comme dans *Black Sunday*, 1977, où le sinistre dessein des terroristes israéliens est néanmoins déjoué à la dernière minute, à l'instar de nombreux films de la série James Bond) concentre en elle, comme le signifie explicitement le titre, le climat anxieux qui règne à l'aube du XXI^e siècle aux États-Unis. Au cours de la première décennie du troisième millénaire, on observe un certain retour du film catastrophe à Hollywood : on pense notamment aux réalisations de Roland Emmerich comme *Le Jour d'après* (2004) et *2012* (2009), ou à plusieurs récits post-apocalyptiques (*Je suis une légende*, 2007 ; *Resident Evil : Extinction*, 2007 ; *Phénomènes*, 2008 ; *La Route*, 2009 ; *Le Livre d'Éli*, 2010...). Dans *L'Empire des ombres* (2010), lorsque le héros interprété par Hayden Christensen découvre au réveil la ville de Détroit totalement déserte, un avion s'écrase sans bruit au loin derrière lui (FIG. 1-2), rappelant ce plan documentaire capté par hasard le 11 septembre 2001 par les frères Naudet où l'on voyait, à l'arrière-plan, le premier avion détourné frapper l'une des tours jumelles². L'attaque urbaine est devenue un élément de décor, une caractéristique d'un certain type mondain.

Certes, ces films qui remettent au goût du jour un genre principalement représenté dans les superproductions des années 1970 exploitent parfois la crainte de dérèglements écologiques, mais on peut dire qu'ils capitalisent plus fondamentalement sur un sentiment de vulnérabilité post-11 septembre. Les pires « scénarios » terroristes sont désormais envisageables, comme l'a pensé le Pentagone en engageant, après l'attaque d'Al-Qaïda qui combinait de façon morbide les motifs des films catastrophe *Airport* (1970) et *La Tour infernale* (1974), l'un des scénaristes de *Piège de cristal* (1988), Steven de Souza, pour tenter d'anticiper les futurs plans d'attaque terroristes³. Quand le réel « dépasse la fiction », la porosité de la frontière entre les mondes s'affiche. D'ailleurs, la présence des Twin Towers dans le paysage urbain de Manhattan sert aujourd'hui d'indicateur emblématique d'une altérité mondaine. Ainsi, dans la série télévisée *Life on Mars* (2006-2007), c'est en contemplant l'édifice que son héros comprend qu'il a été projeté dans le passé. En fait, s'il s'avérera *in fine* que son monde, ainsi que le suggère un



FIG. 1

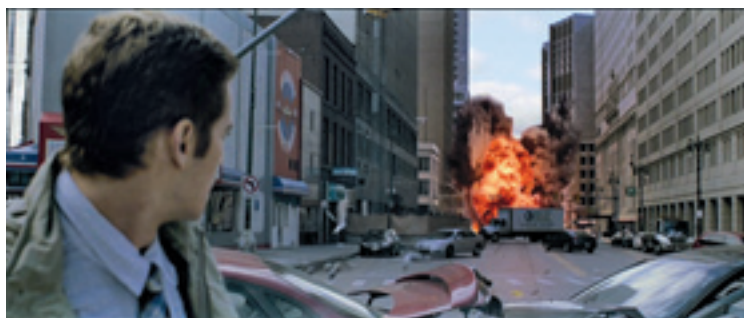


FIG. 2

récit émaillé d'incongruités et d'incohérences, est le produit d'une machine à mondes à laquelle sont reliés les membres de l'équipage d'un vol interplanétaire plongés en sommeil artificiel.

L'attentat du 11 septembre 2001 fait souvent office de point de repère, d'ancrage de la fiction dans le réel. Ainsi, dans le film *Prédictions* d'Alex Proyas (2009), le héros (Nicolas Cage), un professeur d'astrophysique au MIT obnubilé depuis la mort de son épouse dans un incendie par les deux explications contradictoires que sont le déterminisme et l'aléatoire, entre en possession d'une page couverte de chiffres écrite cinquante ans auparavant par une médium sensible aux messages émis par des extraterrestres (dont la représentation est fort proche de celle des « Observateurs » dans la série *Fringe*); or c'est en isolant les chiffres « 09/11/01 » dans cette chaîne continue qu'il en vient à comprendre le sens de ces nombres qui constituent une série de prédictions extrêmement précises comprenant chacune la date, le nombre de victimes et les coordonnées géographiques d'une catastrophe à venir, définie dans le contexte des technologies contemporaines (géolocalisation, médias de l'information). La médiatisation de cette « séquence » des attentats du 11 septembre 2001 a forgé un imaginaire de la catastrophe dont est fortement imprégné *Prédictions* (en particulier lorsque les victimes

en feu tentent de s'extraire de la carcasse d'un avion qui s'est écrasé en rase campagne), à l'instar de nombreuses autres fictions hollywoodiennes qui témoignent d'une manière de composer, sur le plan symbolique, avec la réalité de ce drame et avec ses implications sur la constitution de l'image de la Nation. La thématique eschatologique de *Prédictions* n'est pas centrée sur cette tragédie qui a déjà eu lieu lorsque le message prémonitoire est découvert, mais elle la prend significativement, sur le plan narratif, comme *point de départ* du cheminement du héros, qui constatera sur Internet que le nombre officiel de victimes est celui figurant sur la liste ; le film suggère que la catastrophe aurait pu être évitée si la liste avait été connue avant. Après un accident de métro (lui aussi prédit) qui se déroule précisément à Manhattan, la fin des temps apparaît alors comme un déplacement du « 09/11 » ; ce sont de tels transferts du Même (la catastrophe qui a effectivement eu lieu) à l'Autre (la catastrophe évitée) qui nous intéresseront ici.

L'autre World Trade Center de la série *Fringe*

On observe dans la série télévisée *Fringe*, qui est, comme on l'a vu au chapitre 3, particulièrement tributaire d'une logique mondaine, une utilisation spectaculaire du motif des tours jumelles, auquel est accordée une importance cruciale en tant qu'identifiant mondain. En effet, les images sur lesquelles s'achève la première saison⁴, attestant par un coup de théâtre l'existence d'un monde parallèle et la mise en place du principe d'aller-retour entre les univers qui prévaudra par la suite, sont consacrées au World Trade Center. L'héroïne, Olivia Dunham (Anna Torv), prend l'ascenseur⁵ dans un hôtel de Broadway, puis elle en sort à l'un des étages d'un immeuble désormais complètement différent : il s'agit de l'une des deux tours, comme le dévoile le dernier plan en travelling arrière de ce vingtième épisode. La suspension provisoire du récit en fin de la saison – soit en une charnière marquante de la série – a donc lieu sur l'image de ce monument emblématique. Cette incongruité spatiale sera confirmée plus tard, à la suite d'une superposition des mondes : un rescapé agonisant dont le corps a fusionné avec une autre version de lui-même comme s'il était un jumeau siamois affirme que le bâtiment du World Trade Center a été épargné dans le monde alternatif par les attentats terroristes du 11 septembre.

La résurrection de cet édifice indéfectiblement lié au traumatisme nord-américain du début du XXI^e siècle ne s'accompagne cependant pas d'une éviction de l'attentat lui-même, dont l'importance est accrue par le fait qu'il constitue un point de repère, dans un monde comme dans l'autre. En effet, lorsque Walter Bishop (John Noble) interroge l'homme venu d'ailleurs qui, dans un dernier souffle, fournit la confirmation de l'existence d'un autre

monde, l'une des premières questions qu'il pose porte sur la cible des attentats : son interlocuteur lui répond qu'il s'agissait de la Maison Blanche et du Pentagone⁶. Au début de la deuxième saison, la rencontre d'Olivia avec William Bell (Leonard Nimoy) au sommet du World Trade Center est d'ailleurs différée pour le téléspectateur jusqu'à ce qu'Olivia réussisse à surmonter son amnésie. Les images des deux tours surgissent ainsi par bribes, arrachées à l'inconscient. La récurrence de ce référent témoigne de la force avec laquelle la présence de l'édifice est associée à une réalité alternative, à l'un des possibles de l'histoire américaine. Lorsque, au début de la troisième saison⁷, Olivia réussit, au cours d'une expérience, à quitter le monde alternatif duquel elle était captive pour regagner « son » monde (c'est-à-dire le « nôtre »), le World Trade Center joue un rôle similaire d'emblème. La jeune femme, qui se retrouve dans ce que l'on comprend être une échoppe de babioles pour touristes, contemple, interloquée, un panorama qui demeure dans un premier temps hors-champ ; elle s'approche alors d'un présentoir de cartes postales, l'une d'elles ayant attiré son attention. Elle la saisit, et un gros plan nous permet de distinguer l'image des deux tours, surmontée de la légende « *We will never forget* ». C'est alors qu'un plan d'ensemble dévoile à travers une baie vitrée le skyline « actuel » (en termes temporel et modal) de New York (FIG. 3-5), le reflet de la silhouette d'Olivier sur la vitre rappelant l'existence de son double. Les tours jumelles ne sont plus qu'une trace, une image. De toute évidence, les scénaristes de cette série « n'ont pas oublié » : il y a un avant et un après du drame, et le seul moyen d'échapper à cette chronologie funeste est d'imaginer un autre monde. Ainsi, c'est aussi dans la tour jumelle qui abrite le bureau de Bell que Walter et Peter se retrouveront lorsqu'ils pénétreront dans la conscience d'Olivia pour des péripéties figurées en dessin animé (voir chapitre 3, p. 184) : agrippé à l'échelle de l'un des dirigeables qui caractérisent l'environnement rétro-futuriste du monde parallèle de *Fringe*, Peter s'élèvera au-dessus du toit panoramique du gratte-ciel soudainement pris d'assaut par une horde de morts-vivants (FIG. 6).

En deçà de l'effondrement urbain : une posture révisionniste

Plusieurs productions hollywoodiennes récentes ont réactivé le motif de la « guerre des mondes » du récit de H. G. Wells dont Spielberg a proposé une adaptation en 2005 : *Transformers 3 : la face cachée de la lune* (2011), *Avengers* (2012) ou *Man of Steel* (2013) ont fait du spectacle de la destruction urbaine, en de longues séquences dans lesquelles des assaillants surpuissants s'acharnent à pulvériser des gratte-ciel, le point culminant de leur récit et la vitrine de l'efficacité de leurs effets spéciaux. Sans mettre en scène le moindre extraterrestre hostile, on peut dire que le « film à mondes » *Inception* (2010)



FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

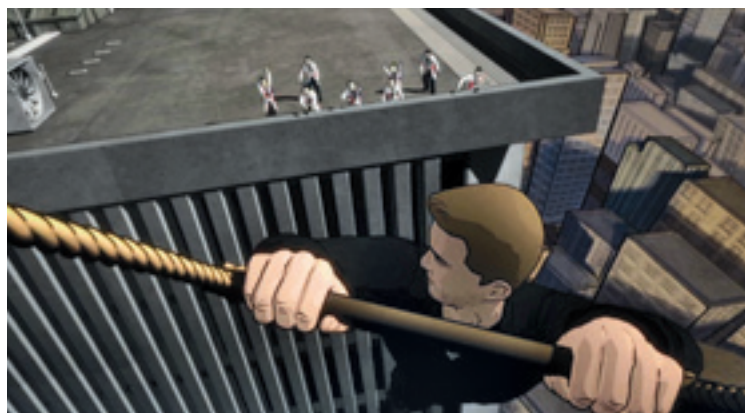


FIG. 6

de Christopher Nolan – coscénariste de *Man of Steel* et réalisateur de *The Dark Knight Rises*, 2012, où la menace s'exerce horizontalement (les égouts) plutôt que verticalement – est lui aussi innervé, quoique plus secrètement, par un imaginaire post-apocalyptique caractéristique de l'après-11 septembre. Rappelons que les affiches promotionnelles pour le film exploitaient le motif d'une vision altérée d'une mégapole américaine : la subjectivité s'insinue entre les buildings. Or c'est précisément au niveau de la strate la plus enfouie de l'esprit du héros, Cobb (Leonardo DiCaprio), que cet imaginaire « fait surface ». L'apparition du motif de l'anéantissement peut paraître *a priori* étonnante dans la mesure où le monde en question est censé correspondre à un état idyllique, fusionnel, du couple composé de Cobb et de son épouse Mal (Marion Cotillard). Il s'agit toutefois d'un univers fantasmatique (le suicide de l'épouse étant attesté dans le monde supposé « premier ») sur lequel pèse la menace d'une disparition, puisqu'il s'évanouirait si le travail sur soi effectué par Cobb lui permettait de revenir à la « réalité » (comme Teddy Daniels interprété également par Di Caprio dans *Shutter Island*, sorti la même année qu'*Inception*). Dans cette ville désertée, les gratte-ciel de la côte s'effritent, le paysage urbain semble gagner un état purement minéral, comme les bribes d'un souvenir voué à la dissolution dans l'oubli (FIG. 7-9). Certes, le contexte, bien réel celui-là, de « l'effondrement » de la propriété privée suite à la crise des *subprimes* n'est sans doute pas étranger au choix de l'argument narratif postulant l'investissement de cette ville-monde à l'abandon par les protagonistes, qui la font leur en érigeant leur bonheur sur les ruines d'une civilisation. Toutefois, à travers les décombres de la métropole dont l'architecture se modèle sur l'activité cérébrale du sujet (masculin) sourd l'angoisse d'une perte de soi dans le labyrinthe des mondes, d'un point



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9

de non-retour pour ce héros attiré par le chant d'une sirène. À vrai dire, rien ne permet d'affirmer, dans un tel récit à emboîtements potentiellement infinis, qu'il s'agit là d'une frontière ultime. D'ailleurs, seule la périphérie en bordure d'océan, zone de contact avec un autre niveau de réalité, se désagrège ; le cœur de la cité dont les édifices se dressent à l'horizon comme les reliques d'une présence humaine dans un monde qui s'apprête à devenir posthumain continue de battre à l'unisson de l'être aimé. Il faut noter que les enchâssements mondains d'*Inception* s'inscrivent explicitement, même

si le nombre d'« étages » n'est pas défini, sur un axe vertical : les mondes ne sont pas à proprement parler « parallèles » (même si le principe de l'alternance que nous avons discuté au chapitre 3 fonctionne à plein), mais hiérarchisés les uns par rapport aux autres sous la forme d'une superposition qui donne lieu à une spatialisation virtuelle. Le récit suit par conséquent la courbe d'une descente aux enfers. Le décor urbain post-apocalyptique, repli le plus intime du créateur de mondes, constitue le niveau le plus « bas » dans ce film qui érige le motif de la chute en principe esthétique et narratif. Les immeubles qui s'effondrent répondent à la chute du corps de l'épouse qui s'abandonne à l'abîme qu'elle croit salutaire en se jetant d'un building, ainsi qu'au fourvoiement de la raison qui sombre, leurrée par les virtualités qui s'offrent à elle. Significativement, c'est par la maîtrise d'une chute calculée (un véhicule précipité depuis un pont) et d'un état d'apesanteur que les personnages d'*Inception* gèrent leur immersion dans un autre monde ; le film use de l'alternance mondaine sans abolir le rapport de simultanéité habituellement entretenu entre les pistes par un montage alterné « classique ».

Si *Inception* fait lointainement allusion aux gravats calcinés de *ground zero* pour nourrir une ligne d'intrigue mélodramatique, d'autres films hollywoodiens contemporains ont abordé plus frontalement la menace terroriste après la confrontation littérale et commémorative proposée par Oliver Stone dans *World Trade Center* (2006) et par Paul Greengrass dans *United 93* (2006). Parmi ce type de productions, on peut dégager un corpus dont la spécificité réside dans le déploiement d'une mécanique narrative complexe, phénomène assez rare dans le cadre de telles productions standardisées, peu auteuriées comparativement à un film comme *Inception*⁸. En l'occurrence, les parcours narratifs alambiqués qui sont offerts aux héros de tels films ont tous pour but de fournir les conditions appropriées à la création d'un monde dans lequel un attentat a pu être conjuré. Cette idéologie est, littéralement, révisionniste : par une sorte de passe-passe narratif, un attentat est rétrospectivement désamorcé, comme si le cinéma héritait du pouvoir de la technologie fictive du film *Minority Report*, adaptation par Steven Spielberg d'une nouvelle de science-fiction de Philip K. Dick précisément sortie en salles une année après le 11 septembre, et mettant en scène un dispositif interactif de visionnement d'images parent des développements récents des interfaces vidéoludiques (FIG. 10)⁹. Toutefois, il s'agit dans de tels films d'un rapport à la technologie qui relève, contrairement à l'univers dystopique de Dick et de Spielberg, de la positivité rassurante (même si l'issue heureuse ne dépend en général pas des scientifiques eux-mêmes, mais du héros, homme d'action providentiel). La pluralité des mondes au sein d'un même film participe dès lors d'un processus d'exorcisation du traumatisme



FIG. 10

qu'ont représenté les attentats du 11 septembre 2001, même s'ils ne sont pas littéralement figurés dans le film.

La récurrence de structures narratives soumises à une logique de ressassement, qui postule la répétition *ad libitum* de l'événement jusqu'à ce que le héros s'en libère fantasmatiquement ou concrètement, est frappante. *Angles d'attaque* (2008), dont l'un des principaux protagonistes est interprété par Matthew Fox – rendu célèbre grâce au rôle de Jack Shepard dans la série *Lost* (si bien qu'il apporte avec lui quelque chose de la « plurimondanité » de celle-ci) –, est un film qui n'abolit pas les lois physiques de notre monde : son récit, dans la tradition des films de complot des années 1970, intègre peu les implications mondaines des nouvelles technologies, la vision réitérée de l'assassinat du chef de l'État (ou plutôt de sa doublure) et de l'explosion d'une bombe dissimulée sous la tribune présidentielle y étant justifiée par l'artifice narratif de la démultiplication du point de vue sur un même événement à travers plusieurs personnages auxquels le spectateur s'identifie successivement¹⁰. D'autres réalisations s'inscrivent toutefois dans le genre du fantastique, à l'instar du film *Next* (2007), qui soulève quant à lui des enjeux plus ouvertement mondains et fait écho, à certains égards, aux pratiques vidéoludiques.

Next (le monde d'après) : de la nouvelle au film

Réalisé par le cinéaste Lee Tamahori, *Next* est une adaptation de « L'Homme doré », une nouvelle de Philip K. Dick d'une cinquantaine de pages originellement parue en 1954. Précisons qu'il n'est nullement question d'attentat dans ce texte. L'amplification du contexte narratif par les scénaristes du film – parmi lesquels on compte Gary Goldman, qui a travaillé précédemment à l'écriture du *Total Recall* de Verhoeven – afin d'obtenir la matière d'un long-métrage s'articule significativement autour d'une menace terroriste, qui occupe dans *Next* une place centrale, obsédante. Ce changement est l'indice de la contemporanéité de la problématique traitée ici.

Le héros de ce film, Cris Johnson (Nicolas Cage), prestidigitateur de profession¹¹, dispose en effet, de manière innée, d'une capacité surhumaine lui permettant d'anticiper son avenir proche, de s'y projeter – la « machine à mondes » est ici anthropomorphisée, Johnson étant à même de se soustraire, dans la séquence inaugurale du casino par exemple, autant à son destin qu'au système coercitif de vidéosurveillance. Dans *Next*, le mode dominant de représentation de ce don consiste à répéter plusieurs fois le même fragment de séquence jusqu'à ce que le héros ait atteint son objectif. Ce pouvoir surnaturel est en fait l'unique argument emprunté à Dick, qui dépeint quant à lui un monde du futur (du moins à ce que peut en juger le lecteur au vu de l'armement futuriste dont disposent les personnages) dans lequel une police spéciale, à l'instar des « *blade runners* », traque et annihile différents types de mutants aux pouvoirs exceptionnels. Cette intrigue est voisine de celle développée précédemment dans le roman de Van Vogt *À la poursuite des Slans* (1940) – car non seulement « l'homme doré » voit le futur, mais il constitue le futur de l'espèce humaine – qui n'a sans doute pas échappé au scénariste de *comic books* Stan Lee lorsqu'il écrivit dans les années 1960 la série *X-Men*. Or les dérivés cinématographiques de cette série de superhéros déferlent sur nos écrans depuis le film de Brian Singer en 2000 avec un succès qui constitue sans doute l'un des motifs de l'intérêt d'Hollywood pour le récit de « L'Homme doré ». Dick décrit la fulgurance avec laquelle son personnage (dépourvu de la faculté de parler, n'agissant qu'à l'instinct) évite les projectiles et se faufile à travers ses assaillants. Dans le film, ses traits sont bien plus humains, d'autant que non seulement il ne constitue pas une menace pour l'humanité comme chez Dick, mais il représente en outre l'unique espoir de sauver les victimes d'un attentat. Dans « L'Homme doré », le personnage éponyme est décrit comme « égaré dans un monde à lui, un monde où personne ne pouvait le rejoindre, [...] jusqu'à ce qu'un déclin se produise ; alors il se rephasait et rentrait momentanément dans leur monde¹² ». Le lecteur en apprend un peu plus sur le « monde » de ce personnage lors d'un bref passage en focalisation interne sur cet être insaisissable qui envisage (c'est-à-dire « voit ») les différentes issues de sa fuite :

La myriade de scènes qui l'entouraient formaient un labyrinthe compliqué, un réseau qu'il considérait maintenant morceau par morceau. Son regard plongeait dans une maison de poupée aux pièces innombrables, des chambres à l'infini, chacune avec ses meubles, ses poupées, toutes rigides et immobiles. Lui-même y figurait souvent. [...] La pièce se jouait fréquemment, les mêmes acteurs, les mêmes accessoires se déplaçant de toutes les manières possibles¹³.

La reconfiguration répétée d'un même espace à partir d'un ensemble d'éléments donnés, digne des œuvres du Nouveau Roman comme celles d'Alain Robbe-Grillet, participe d'une conception mondaine de la fiction. Face à la grandeur du pouvoir de ce personnage, le réel n'est qu'une miniature, une maison de poupée qu'il parcourt à pas de géant. Le personnage exerce sa maîtrise sur le « réseau » des possibles qu'il spatialise sous la forme d'une pluralité de mondes miniatures. Ces « petits mondes » vont être figurés dans le film, où, en 2007, l'exploration des possibles fait écho à d'autres expériences médiatiques. En effet, on pourrait dire que s'opère dans *Next*, comme dans *Edge of Tomorrow* (2014)¹⁴, une sorte de diégétisation de la posture d'un joueur de jeu vidéo qui, après que son avatar a été abattu par un ennemi, réitère une boucle d'actions en tenant compte de ce qu'il a pu observer lors de ses précédentes tentatives infructueuses, notamment en prévoyant l'emplacement de ses cibles (situation qui advient dans *Next* lorsque Cris est touché mortellement par un tireur embusqué, puis réitère le même trajet en indiquant à temps comment débusquer le sniper avant que celui-ci ne tire)¹⁵. Aussi, une fois vécu l'après de certaines actions, le protagoniste hors du commun de *Next* peut « revenir en arrière » pour agir en conséquence – *flash-back* couplé à l'annulation d'une alternative –, de sorte que chacun de ses gestes est infléchi par l'expérience de leurs effets immédiats et par la prise en compte du surgissement d'une menace imminente. À la fin du film, au cours d'une fouille d'un entrepôt effectuée par le FBI à la recherche d'un groupe terroriste, ce mode de figuration fait place à l'inscription multiple du corps du protagoniste dans un même plan : la figure en mouvement laisse une trace visible rémanente, comme si elle était soumise à un montage chronophotographique décomposé de façon cubiste sur différents axes, se scindant à chaque bifurcation du chemin pour explorer simultanément tous les recoins d'un espace (FIG. 11-12). Cet univers alternatif plurimondain motivé par les pouvoirs du héros exacerbe la fonction de contrôle sur l'espace qui est habituellement endossée, dans la réalité et dans de nombreuses représentations cinématographiques, par des systèmes de vidéosurveillance. Dans *Next*, ce rôle est littéralement incarné par le héros, dont le pouvoir extraordinaire¹⁶ décuple la maîtrise des paramètres spatio-temporels de l'environnement qui est aujourd'hui fréquemment attribuée aux héros hollywoodiens, même dans des films réalistes dont le personnage principal possède la faculté d'échapper au réseau de surveillance informatique, à l'instar des agents secrets de *La Vengeance dans la peau* (2007) et de *Jason Bourne : L'Héritage* (2012)¹⁷. Une conception mondaine nous semble sous-jacente à cette franche distinction entre le personnage et ce qui l'entoure, jusqu'à ce que le récit ne l'érige en créateur de cet environnement



FIG. 11



FIG. 12

(technologique), comme nous l'avons constaté dans *Matrix* et *Dark City* notamment.

Next raconte comment son héros évanescit – puisqu'il choisit à tout instant quelle orientation va prendre le récit – échappe aux tentatives de recrutement menées par les services antiterroristes qui ont besoin de lui pour empêcher un massacre ; il faudra attendre la toute dernière séquence pour le voir donner son accord. Le film s'achève donc sur l'acceptation par le héros d'une posture patriotique et non sur la résolution par ce dernier du drame entrevu de façon prémonitoire, comme s'il n'y avait aucunement à douter de la possibilité d'éviter l'attentat, finalité ultime du « dispositif » mis en place.

Si, comme on l'a dit, le principe de la répétition des boucles renvoie indubitablement aux jeux vidéo (sans donner au spectateur du film la possibilité d'effectuer lui-même les bifurcations), la séquence décisive au cours de laquelle Cris décide d'aider les autorités à la recherche d'une bombe nucléaire cachée dans Los Angeles fait écho à la place du spectateur dans le dispositif cinématographique. En effet, appréhendé par la police, Cris se trouve dans la situation du « spectateur immobile » que nous avons décrite



FIG. 13

en introduction : il est attaché à une chaise face à un écran de télévision, un appareil fixé à son visage lui interdisant de fermer les yeux (FIG. 13) – situation parente de l'issue d'*Orange mécanique* (1971), à la différence près que le système répressif de la torture est valorisé dans ce film de 2007 (antérieur à la décision du président Obama de fermer le camp de Guatánamo). L'agent fédéral Ferris (Julianne Moore) force Cris, sur le point de basculer du statut d'antihéros vers celui de patriote, à regarder les images d'actualité pour envisager le futur de ce présent. Ainsi immobilisé, Cris s'adonne alors à la « projection », il se fait producteur d'images : l'avenir lui apparaît, après une phase de défilement rapide chaotique, sur l'écran du téléviseur sous la forme d'un bulletin d'information. La jouissance d'une liberté sans entraves (celle du *gamer*) est remplacée dans cette séquence par la prise de conscience (celle du téléspectateur) des implications « réelles » des images, avant que la première posture ne reprenne le dessus pour, précisément, rejeter dans le virtuel le possible dramatique qui a été actualisé.

Angles d'attaque et *Next* partagent la particularité de faire défiler à l'envers certaines séquences – inscription dans la matérialité même de l'image du révisionnisme qui sous-tend ce type de récit –, exploitant les capacités des technologies audiovisuelles à maîtriser le temps pour enrayer, ne serait-ce que provisoirement, l'inéluctabilité de la catastrophe. De la bande des frères Lumière *Démolition d'un mur* (1895), qui était souvent projetée à l'envers¹⁸, au segment égyptien de 11'09''01 *September 11* (2002) réalisé par Youssef Chahine dans lequel un personnage de cinéaste utilise le « *rewind* » pour annuler symboliquement, sur son moniteur vidéo, l'écroulement des deux tours, le plaisir régressif consistant à inverser un acte de destruction reste intact. Lorsque, dans *Next*, cette mainmise sur le flux visuel est attribuée au personnage, celui-ci partage le pouvoir des machines audiovisuelles ; il en va également ainsi dans le prologue du film *Resident Evil : Retribution* discuté

en introduction, lorsque défilent à l'envers les dernières images du précédent opus de la série. Toutefois, tandis qu'Alice endosse provisoirement le rôle d'une narratrice occupant une position de surplomb par rapport à la diégèse, le protagoniste de *Next* agit à l'intérieur de celle-ci.

Ni *Next* ni *Angles d'attaque* ne mettent en abyme la médiation technologique qui permet aux spectateurs du film de vivre la réitération des actions, même si le second instille une dimension réflexive lorsque les personnages regardent les images retransmises dans un camion abritant un studio mobile de diffusion télévisuelle, le rembobinage du film imputé au narrateur se confondant alors avec l'activité des techniciens dans la diégèse. L'intelligibilité des événements ne résulte pas du rapport de simultanéité instauré par le dispositif télévisuel, mais du jeu cinématographique sur le temps de la narration et sur la variation du point de vue, soit d'opérations qui portent sur un seul et même monde.

Les possibles de l'impossible : un sentiment de « déjà vu »

Un autre film sorti en 2006 aborde une thématique similaire à *Next* tout en octroyant à la mise en scène d'un dispositif redoublant celui du cinéma une fonction structurante, ce qui déporte plus nettement la logique narrative vers une logique mondaine : il s'agit de *Déjà vu*, dont le titre même, qui semble renvoyer à un phénomène d'illusion relevant de la psychopathologie (mais cela ne sera pas le cas, une machine à mondes provoquant une objectivation de ce processus intérieur)¹⁹, annonce le caractère répétitif du récit sophistiqué qu'il développe. Ce film de Tony Scott débute par l'explosion destructrice d'un ferry à la Nouvelle-Orléans. Après l'ouragan Katrina qui a dévasté en août 2005 cette région, ces lieux sont fortement associés à un imaginaire de la catastrophe qui, ici, n'est pourtant pas naturelle : les corps en flamme qui retombent en une pluie de cadavres après avoir été propulsés dans les airs au moment de l'explosion évoquent bien plus les victimes du 11 septembre 2001 qui, pour éviter de prendre feu, se jetèrent des tours incandescentes. Dans *Déjà vu*, l'attentat pourra être évité rétrospectivement grâce à une machine permettant de revoir en direct, par l'œil d'une sorte de caméra de surveillance virtuelle, des événements qui se sont déroulés dans un laps de temps déterminé. Le panoptisme est poussé ici à son paroxysme : les experts assis devant leurs ordinateurs peuvent effectuer, pendant le défilement des images sur un écran de grande dimension – et donc parent de celui que fixe le spectateur du film dans la salle de cinéma (FIG. 14) –, tous les changements d'angles souhaités, parcourant ainsi en tous sens cet espace comme un « petit monde » auquel ils ont accès par l'intermédiaire de leur système informatique. Alors que les scientifiques du projet n'ont aucune



FIG. 14

maîtrise sur l'inexorable défilement temporel, l'espace constitue un terrain de jeu interactif qui permet de multiplier les parcours à travers une représentation audiovisuelle. Le spectateur du film comprend progressivement, en même temps que l'agent de police Doug Carlin (Denzel Washington), que cette technologie qui relève de la science-fiction recèle un potentiel qui va bien au-delà du visionnage d'un stock d'images prises par satellite : il ne s'agit en fait pas d'un enregistrement, mais d'une mise en contact unidirectionnelle simultanée avec un passé conçu comme un univers bimondain où l'une des diégèses est associée au « virtuel ». Le cinéma a souvent été envisagé théoriquement – notamment par des intellectuels proches de l'avant-garde française dans les années 1920 – comme le moyen d'instaurer un rapport d'immédiateté au référent de la représentation, la vitesse propre à une modernité emblématisée par le « 7^e art » trouvant son point culminant dans la simultanéité²⁰ ; le système imaginé par le scénariste de *Déjà vu* réalise ce fantasme tout en permettant l'abolition de l'inévitabilité des événements traumatiques.

Afin que subsiste la possibilité de remodeler le passé, *Déjà vu* érige ce dernier en un monde. Ainsi, du statut de spectateur, le héros passe à celui de demiurge. D'ailleurs, au début du « film dans le film », la visualisation du passé s'effectue sur le mode d'une construction progressive : Claire (Paula Patton), la jeune femme dont s'éprendra Doug par le truchement de l'image, semble résulter, au cours d'un processus de triangulation qui produit provisoirement une sorte de décomposition cubiste, d'un agglomérat de pixels qui, peu à peu, à partir d'une représentation quasi abstraite zébrée de traînées lumineuses, offre une image dont la facture est identique à celle des autres plans du film (FIG. 15-18). L'agent du FBI (Val Kilmer) responsable de l'équipe formée pour participer à cette opération appelée « Blanche-Neige » explique qu'il s'agit là d'une « récréation digitale » à partir de différentes images ; à ce

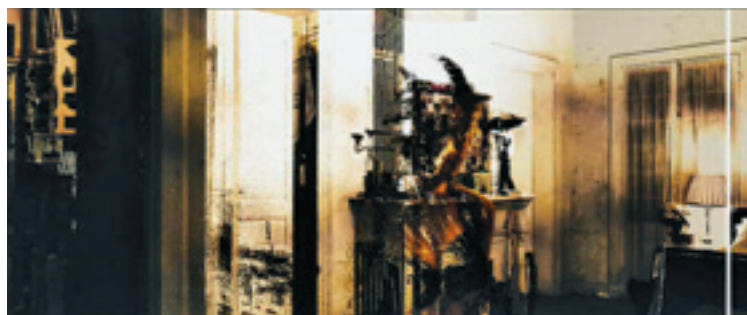


FIG. 15



FIG. 16



FIG. 17



FIG. 18



FIG. 19



FIG. 20

titre, on peut dire que la machine représentée dans la fiction est modelée sur les usages de la technologie numérique au cinéma. Du point de vue de Doug, ce dispositif possède surtout l'avantage de pouvoir faire revivre la séduisante inconnue dont il a contemplé, non sans une certaine pulsion morbide, le cadavre à la morgue. En termes de figuration des usages de la technologie, le cadre de référence de la simulation s'ajoute à celui de la télésurveillance et des télécommunications : à l'instar de Lord Ewald dans le roman *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam découvrant l'automate parlant construit grâce à des moyens « pré-cinématographiques » à l'effigie de la cantatrice adulée²¹, Doug est sidéré devant le simulacre audiovisuel de Claire, la belle endormie dont l'image est produite par le bien nommé projet « Blanche-Neige ». Le montage cinématographique, déjà, les rapproche et suggère l'interaction à l'intérieur d'un même plan (avant la fusion dans un même plan... de réalité) (FIG. 19-20). Et c'est finalement grâce à l'extravagante machine informatique, véritable extension des pouvoirs du cinéma, qu'il pourra la retrouver en chair et en os.

Si l'on peut parler de logique mondaine dans *Déjà vu*, c'est parce que s'y opère une disjonction de l'espace et du temps : le lieu demeure identique,

mais une situation fictionnelle paradoxale postule qu'il puisse être « simultanément » traversé en des temps distincts. Cet argument scénaristique a notamment des incidences sur l'usage du montage alterné, puisque, comme nous l'avons vu au chapitre 3, cette figure est généralement utilisée afin de donner à comprendre l'inverse, soit l'existence de deux espaces distincts (celui des poursuivants et celui des poursuivis) au même instant. Aussi, lorsque Doug, muni d'un casque dans le viseur duquel lui apparaissent les actions passées (FIG. 21), pourchasse en voiture le (futur) meurtrier de la jeune femme tout en communiquant grâce à son téléphone portable avec l'équipe du FBI – le théoricien de la téléphonie mobile Francis Jauréguiberry utilise significativement la formule de « relativisation du déjà-prévu » pour discuter les effets de ce mode de télécommunication²² –, le spectateur est confronté à trois régimes d'images : celles du présent, non médiatisées, qui correspondent à ce que Doug voit à travers le pare-brise de son véhicule lancé à la poursuite du criminel situé, lui, dans une autre temporalité ; celles du viseur de sa prothèse perceptive, qui lui permet de localiser sa cible dont il aimerait découvrir la destination ; enfin l'image sur l'écran de la salle de contrôle où se tiennent les scientifiques (FIG. 22), qui expliquent à Doug par téléphone ce qu'ils voient (le casque de ce dernier ayant été abîmé par un choc). Le plus souvent, les deux premiers types d'images sont présents conjointement, créant un effet de *split screen* qui scinde l'image en deux versions d'un même univers (FIG. 23). Cette multiplication des écrans renvoie non seulement à la genèse du film (le viseur de la caméra et le moniteur vidéo au tournage, l'écran d'ordinateur au montage), mais aussi au médium vidéoludique : la lecture de cette séquence de poursuite diffractée sur plusieurs écrans diégétiques joue notamment sur la familiarité de certains spectateurs de cinéma avec un type de jeux qui offrent, simultanément à différents cadrans (jauges, didacticiel, cartes, position des autres joueurs, etc.), une vue « à la première personne » depuis l'habitacle d'un véhicule lancé à toute allure. Une telle situation narrative serait plus difficilement appréhendable par un public non coutumier des « machines à mondes » contemporaines.

Grâce à leur singulière technologie de surveillance, les usagers de « Blanche-Neige » sont aptes à se renseigner sur le passé, puis, littéralement, à intervenir dans le passé. En effet, Doug veut croire à l'idée qu'il est possible d'infléchir le cours d'événements pourtant révolus, incitant l'une des spécialistes du FBI à évoquer la « théorie des embranchements d'univers » (« *branching universe theory* »), soit la possibilité de créer une autre réalité suite à une ingérence qui ouvre une nouvelle ligne temporelle : le monde virtuel donne accès, au final, à un monde alternatif qui, seul, offre la possibilité de rétroagir sur la situation posée comme actuelle dans la fiction.



FIG. 21

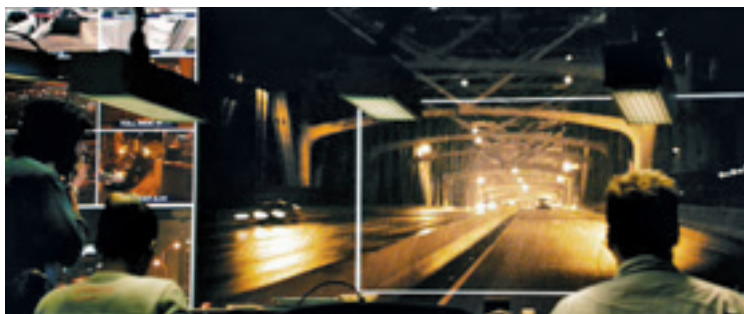


FIG. 22



FIG. 23

La façon dont les protagonistes de *Déjà vu* discutent les implications du voyage dans le temps est tout à fait révélatrice d'une époque où le cinéma est pensé avant tout comme un moyen d'instaurer des mondes dont l'existence même nourrit le récit : Doug proposera de franchir le « pont » entre les deux époques, prenant place, tels les cobayes des films de science-fiction, dans une machine dont la présence peut sembler quelque peu incongrue dans un tel thriller par ailleurs fortement ancré dans un contexte réaliste (FIG. 24-25). Le sas dans lequel il s'installe lui donnera accès à un autre « étage »



FIG. 24



FIG. 25

de la diégèse ; cette passerelle montre combien le « film dans le film » est bien plus qu'une représentation audiovisuelle : il constitue un monde que le héros tentera par ses efforts de faire coïncider avec celui du film même.

Le fantôme d'une porte dérobée à l'inéluctabilité du code

Le cinéaste Duncan Jones, qui fit en 2009 une incursion dans la science-fiction avec *Moon*, film à « *twist ending* », reprend dans *Source Code* (2011) certains motifs de son précédent film en les inversant (le constat défaitiste de la soumission de l'humain au pouvoir industriel et technoscientifique fait place à l'affirmation optimiste et quelque peu naïve de la liberté individuelle) et en les déplaçant dans une intrigue policière²³. Celle-ci est à beaucoup d'égards analogue au récit de *Déjà vu*, puisque l'objectif du héros consiste à *déjouer* un attentat, avec tout ce qu'une telle opération peut comprendre, en dépit de la situation dramatique, de ludique sur le plan narratif. La phrase « tout finira par s'arranger », d'abord marquée d'inanité à force d'être prononcée à plusieurs reprises juste avant l'éclatement d'un explosif meurtrier, sera la dernière réplique du film, désormais chargée d'une connotation résolument positive.



FIG. 26

Ainsi que l'annonce l'une des affiches promotionnelles qui a été utilisée en couverture de l'édition DVD européenne de *Source Code* (FIG. 26), l'explosion provoquée dans un train par une bombe est aussi celle du récit lui-même, fragmenté en instants récurrents. Cet effritement du personnage en pièces de puzzle – motif utilisé également pour certaines affiches de *Minority Report* (2002), et repris pour *Total Recall : mémoires programmées* (2012) – ne renvoie pas seulement à la nécessité de restaurer un ordre du récit, mais plus fondamentalement à celle d'élaborer un univers cohérent qui « s'accorde à nos désirs », en l'occurrence celui de voir un attentat échouer et son auteur être appréhendé. Le *Cloud Gate* de Chicago (surnommé le « Bean » en raison de sa forme de haricot), sculpture de grande dimension due à l'artiste Anish Kapoor, éclate en morceaux à l'arrière-plan. La référence au « Bean » situe géographiquement l'intrigue, mais surtout signifie le statut conféré aux images dans *Source Code* : la sphère (car c'est ainsi, comme un « petit monde », que nous apparaît la sculpture de métal lorsqu'elle est montrée depuis l'une de ses extrémités) au poli miroir vaut comme métonymie d'un monde qui est le reflet déformé à la fois de la ville et du sujet qui s'y reflète. Chaque surface, résultat d'une projection des damiers du sol, se mue



FIG. 27

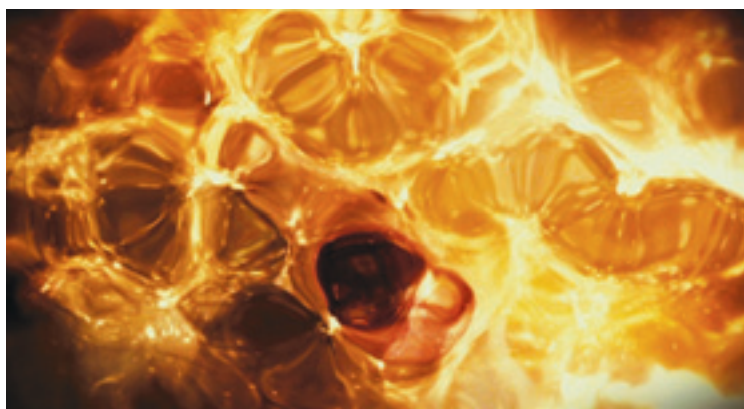


FIG. 28

dans cette affiche en écran, parcelle d'un possible narratif. Dans *Source Code*, le monument de Kapoor apparaît régulièrement au cours d'intermèdes au montage extrêmement rapide – inscription dans le temps de l'éclatement figuré de façon synchronique sur l'affiche – qui interviennent dans des séries de flashes d'images vaporeuses où le héros, Colter Stevens (Jake Gyllenhaal), est plongé dans un autre monde. La « mécanique » narrative du film est produite, dans l'univers filmique, par une machine ; les « projections » dans le « source code » surviennent brutalement, à l'instar du souffle de la bombe qui met fin à chacune des boucles de la séquence. Les effets du changement de monde sur le héros participent de l'imaginaire apocalyptique d'une dislocation des corps qui tend à affecter le caractère figuratif même de l'image filmique : aux corps embrasés des victimes qui se liquéfient jusqu'à l'informe (FIG. 27-28) répond la dislocation de l'enveloppe charnelle du héros, happé

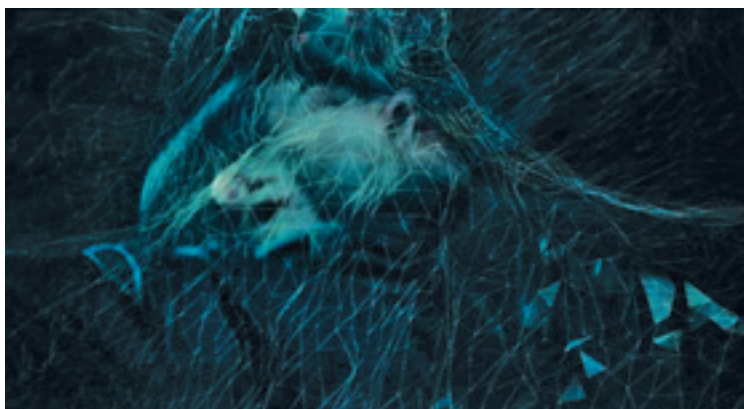


FIG. 29



FIG. 30

dans les rets de la machine qui le projette dans l'univers virtuel de la matrice (FIG. 29-30), l'aspirant dans un vortex qui rappelle celui de *Tron* et de *Matrix* où, là aussi, le franchissement de la frontière entre les mondes provoque une douloureuse dématérialisation de l'individu.

Le dispositif de *Source Code*, progressivement dévoilé, fonctionne ainsi : le capitaine Colter Stevens, cliniquement décédé au combat en Afghanistan et dont le cerveau est artificiellement maintenu en vie, est mentalement projeté dans une matrice qui reconstitue inlassablement le bloc spatio-temporel de huit minutes précédant un attentat perpétré dans un train en provenance de la banlieue de Chicago. Ce souvenir devenu monde – comme dans *Je t'aime je t'aime*, la plongée dans l'intériorité grâce à la médiation d'une machine donne accès à un monde enchâssé²⁴ – a été prélevé dans la mémoire rémanente de l'une des victimes qui, nous dit-on, « telle la caméra



FIG. 31

de surveillance d'un magasin », a capté et stocké l'ensemble des informations (l'humain, on le voit, est envisagé sur un modèle machinique, ce qui favorise la spéculation du couplage avec la machine). L'esprit de Colter Stevens prend place dans le corps d'un individu nommé Sean, ainsi qu'il le comprend en voyant le reflet d'un autre dans la vitre du train puis dans la glace des toilettes (FIG. 31). L'apparence physique donnée à voir au spectateur est toutefois constamment celle de Stevens : ce choix de point de vue se justifie par le fait que l'ensemble de la représentation correspond à la manière dont le personnage se perçoit (et perçoit son environnement). Ce procédé permet également de conserver l'unité identitaire du sujet dont la star hollywoodienne est la garante. Stevens, prisonnier du programme « Source Code », constitue le centre identificatoire du spectateur, lui-même partie intégrante d'un dispositif (cinématographique). Comme dans *Je t'aime je t'aime*, la part humaine s'impose néanmoins : dans un film pétri de valeurs étatsuniennes comme *Source Code*, l'émancipation du héros qui échappe au programme consacre la victoire de l'individualisme et de l'homme d'action sur la science et la machine. Le bon soldat venge en quelque sorte l'agression subie en Afghanistan qui lui a valu la mort en empêchant un attentat tel qu'aurait pu en commettre Al-Qaïda – même si le motif totalement anhistorique et apolitique du « fou isolé » tente de nous éloigner, en cette année de commémoration du drame, de toute référence au 11 septembre 2001 (il s'agit là d'un second déplacement à valeur de refoulement qui s'ajoute au principe des alternatives narratives, ces dernières laissant intacte la cause du drame).

Stevens est immergé à de nombreuses reprises dans cette « séquence » qui se termine invariablement par l'explosion du convoi ferroviaire. Il s'agit,



FIG. 32



FIG. 33

selon la terminologie que nous avons proposée, d'un univers plurimondain alternatif motivé auquel s'ajoute la dimension virtuelle. Cependant, pour Stevens comme pour nous, cette répétition inscrit dans la succession – et donc dans l'ordre du récit – les étapes d'une romance avec la petite amie de Sean, Christina (Michelle Monaghan), assise en face de lui dans le train et qui n'en finit pas de périr violemment dans les flammes à ses côtés dans des plans qui détournent l'imagerie romantique du soleil couchant pour en faire une boule de feu funeste (FIG. 32-33). Le soldat a pour mission d'épuiser tous les moyens pour confondre l'auteur de l'attentat qui, dans le monde-cadre, s'apprête à en commettre un autre de plus grande envergure. Comme le héros de *Next* (ou, de façon encore plus évidente, celui du film *Un jour sans fin*, qui acquiert une expérience à force de voir la même situation se répéter invariablement), Colter Stevens développe une maîtrise totale de son

environnement, anticipant chacune des menues actions qui se déroulent dans son champ visuel. L'argument du « Source Code » fait de lui, à son corps défendant (enveloppe charnelle qui, précisément, est celle d'un autre), une sorte de « superhéros », comme dans les adaptations issues de *comic books* – notons qu'*Incassable*, (2000), qui recontextualise explicitement la figure « superhéroïque » dans un environnement quotidien et introduit le doute quant aux facultés surhumaines du personnage, débute précisément, lui aussi, par un accident de train. Le petit monde ferroviaire du « code source », sorte de train miniature lorsqu'il est vu à distance depuis le niveau enchâssant, constitue un terrain de jeu. D'ailleurs, pour associer Christina à son enquête sans lui avouer ses intentions, Colter lui propose de jouer à un jeu qui consiste à s'imaginer les projets des différents voyageurs du wagon, et donc à produire, sur un mode hypothétique, une narration à partir d'un certain nombre de données du monde.

Lorsque Colter Stevens se trouve à l'extérieur de cette « séquence » sans cesse rejouée (l'explosion nous est systématiquement montrée à travers une même série de plans), son environnement exigü et sombre ressemble à une sorte de capsule de survie aux parois de tôle anguleuses, « matrice » jonchée de câbles électriques : le héros est harnaché à un siège, face à un écran permettant le contact avec les opérateurs du programme. On comprendra toutefois par la suite que cette interface entre les mondes n'est que le produit d'une hallucination, d'une matérialisation mentale résultant d'une dénégaration inconsciente de l'état effectif du corps mutilé. L'état psychique de Stevens affecte l'espace dans lequel il se croit confiné : un froid extrême envahit la capsule, les pans de mur se reconfigurent, une ouverture apparaît provisoirement dans la partie supérieure (FIG. 34-35). Cet espace-frontière voisine avec un monde mental, mais il est perméable au monde-cadre de l'expérience menée par l'armée, non pas tant par la brèche qui s'ouvre momentanément dans la surface métallique de la capsule que par cette autre fenêtre que constitue l'écran du moniteur : la communication entre les personnages et les mondes s'effectue par le truchement d'une machine. Le sujet, écartelé entre deux mondes, est confronté à deux types d'images : d'un côté celles, collectives et fixées dans leur déroulement temporel, du cinéma – le « film » (de la) catastrophe –, de l'autre la visiophonie, c'est-à-dire une communication interpersonnelle en direct. Les unes et les autres sont à la fois imposées de l'extérieur et perçues subjectivement : la représentation de l'espace-temps issu de la mémoire d'un autre est soumise au parcours personnel du héros, tandis que la communication, que l'on croit orale et directe, se révélera froidement écrite et tributaire d'une médiation informatique. En effet, en optant à la fin du film pour le point de vue de l'interlocutrice Colleen Goodwin



FIG. 34



FIG. 35

(Vera Farmiga), capitaine dans l'Air Force dont la voix a jusqu'ici, tel un fil d'Ariane, guidé le héros dans le labyrinthe virtuel du programme comme la voix radiophonique d'Adrienne Barbeau orientait les héros de *Fog* (1980) égarés dans l'étrange brume²⁵, on comprend que les paroles formulées par Stevens n'avaient aucune réalité phonique, mais apparaissaient seulement sur l'écran d'un ordinateur. Le film s'achève néanmoins formellement sur la victoire de l'oralité (et donc de l'humain), puisque les messages écrits reçus par Goodwin depuis l'autre monde sont lus en voix *over* par leur auteur.

Cette séquence finale constitue le point d'orgue d'une omniprésence des technologies de télécommunication qui, dans *Source Code*, interviennent à divers titres. En premier lieu, un téléphone cellulaire fixé sur la bombe (et même deux, puisque l'un est un leurre) sert de déclencheur. Lorsque Stevens aura localisé l'explosif et se sera emparé du téléphone, celui-ci lui servira à

repérer le terroriste, à remonter à la « source ». En outre, les informations obtenues par Stevens sur Internet via un téléphone portable jouent un rôle clé dans « le » récit et témoignent, à l'instar de la relation de proximité affective qui s'instaure avec Goodwin à travers un dispositif proche de Skype, d'une volonté d'inscrire fortement le film dans le contexte médiatique contemporain. Que les personnages soient aussi des usagers des récents développements de l'électronique relève de l'évidence, ainsi que le suggère une réplique ironique de Christina répondant à Sean qui lui demande si elle a accès à Internet depuis son téléphone : « Non, il est juste relié à mon bureau par un long câble électrique. » La dématérialisation de la liaison est importante dans *Source Code*, puisqu'elle permet de lancer une passerelle entre les mondes. Plus prosaïquement, c'est parce que Christina, prête à opter pour d'autres alternatives dans sa vie professionnelle et sentimentale, « coupe les ponts » avec son ex-petit ami (suite à la recommandation avisée de Sean/Colter!)²⁶ en refusant de donner suite à un appel téléphonique, qu'elle se montre disponible pour une relation avec Colter. Par ailleurs, le cinéma hollywoodien s'abstenant rarement, depuis les années 1980, d'une rédemption du héros et de la thématique de la restauration des relations père-fils, l'appel téléphonique effectué par Colter Stevens à son père Donald – présent uniquement en tant que voix, radiophonique puis téléphonique –, qui lui permet de façon indirecte de s'excuser d'une dispute passée, endosse une fonction importante dans l'évolution du héros, qui, à l'instar de tous les protagonistes de récits cyberpunks examinés au chapitre précédent, va passer du rôle de pion manipulé à celui de demiurge. Reprenant les rênes du récit, Colter va en effet modifier considérablement le registre du film dans la dernière séquence initiée dans le « code source » et, comme on le verra, poursuivie hors de celui-ci : l'arrestation de l'assassin vire à la farce, et Colter donne quelques billets de banque à un célèbre comique local présent dans le wagon pour qu'il tente d'amuser les voyageurs. Pour le héros, l'expérience de la réalité virtuelle constitue un nouvel éveil à la vie.

Afin de mieux saisir les implications de ce finale, il importe de préciser quelle était, au début, la « règle du jeu ». Le principe du fonctionnement de la machine fantastique utilisée dans *Source Code* est sommairement décrit par son inventeur, le Dr Rutledge (Jeffrey Wright), figure de « mauvais père » dont l'impotence est signifiée par sa jambe handicapée et qui contraste avec « le bon père » réel de Colter. Face à la résistance de son cobaye qu'il entend exploiter au maximum (le scientifique est dépeint comme un personnage hypocrite et égocentrique), Rutledge se voit contraint de donner quelques explications lorsque Colter se montre persuadé d'avoir sauvé Christina en la faisant sortir du train. En effet, après avoir fait vérifier que Christina compte

bien (ou « encore ») parmi la liste des victimes, Rutledge lui explique ceci : « Elle a survécu uniquement dans le Code Source, aucun d'eux ne peut être sauvé ; [...] le Code Source ne remonte pas le temps ; disons qu'il est un repositionnement dans le temps, il donne accès à une réalité parallèle. » Via l'explication du savant, le scénariste Ben Ripley fait comprendre explicitement au spectateur que l'argument de science-fiction ne relève pas ici du traditionnel voyage dans le temps, mais qu'il procède d'une conception mondaine.

Le principe d'une autonomie totale de la boucle de huit minutes (en termes de durée diégétique) sera toutefois contredit par le récit, où l'exorcisation fantasmatique de l'angoisse d'un attentat contre les États-Unis prime sur la logique initiale des emboîtements diégétiques : Stevens réussira non seulement à identifier le criminel et à empêcher la seconde explosion planifiée par ce dernier au centre de Chicago, mais il abrogera également l'attentat du train, et ainsi la nécessité pour l'armée de recourir à ses services au sein du « Code Source ». Le Dr Rutledge, qui avait ordonné l'effacement de la mémoire de Stevens, deviendra lui-même amnésique, victime du *reboot* activé par son cobaye. Comme dans *Déjà vu*, le héros actualise grâce à sa détermination une réalité parallèle et, tel Orphée « de l'autre côté du miroir » (ou au-delà de l'écran de la machine à mondes), ramène son amante à la vie. La bifurcation d'un monde à l'autre s'opère d'ailleurs dans l'instant d'un baiser momentanément figé (radicalisation du ralenti de *Fenêtre sur cour* d'Hitchcock) par le débranchement du système de réanimation du cerveau de Colter, soit au moment où ce dernier entre véritablement dans la peau de son avatar.

À l'instar de nombreux films hollywoodiens dans lesquels transparait une posture indéniablement technophobe – posture qui serait paradoxale (dans la mesure où la technologie représentée renvoie au dispositif cinématographique même) s'il ne s'agissait pas simultanément d'afficher et de nier la réflexivité du film –, la volonté humaine permet de dépasser les contraintes du système informatique ; l'homme d'action, pragmatique et sincère, vainc le représentant de la science qui l'asservissait grâce à sa machine. Lorsque le *Bean* – véritable portail vers un ciel désormais sans nuages (à quelques déformations optiques près) – revient à la toute fin de *Source Code* (FIG. 36), il est le signe de la restauration d'un tout : l'unité du couple, la fusion de Stevens avec son avatar dont l'image se reflète sur la surface du monument ainsi que l'intégrité du panorama urbain auparavant menacé par le terroriste. Par ses actions, le héros a réussi à amalgamer les deux mondes et à quitter l'espace-frontière auquel il était confiné. La vision révisionniste de l'attentat s'applique par conséquent aussi à la conception du film comme



FIG. 36

univers plurimondain, puisque cette façon toute contemporaine de penser le cinéma est *in fine*, en raison d'un *happy end* intrinsèquement contraire à la répétition sans fin du monde enchâssé, réassujettie à une logique narrative traditionnelle. La reconfiguration unitaire de la diégèse résulte en effet de l'issue du développement causal des péripéties du héros. C'est à l'évolution morale du personnage principal qu'incombe le rôle de briser la boucle temporelle imposée par la contrainte d'un nombre réduit d'éléments diégétiques ; or cette transformation, inscrite dans une progression, relève précisément du narratif. *Source Code* partage (quoique dans une mesure moindre) avec d'autres films à mondes (*Un jour sans fin*, 1993 ; *The Game*, 1997...) une dimension allégorique (forme d'abstraction qui ressortit à l'idée d'un monde parallèle), le ton d'une fable moralisatrice : les tentatives d'abord vaines du héros pour échapper à la « mécanique » de l'inéluctable enchaînement des événements le rendent meilleur et, de ce fait, transforment le monde.

Source Code est un film emblématique de la nécessité de trouver un équilibre et une interaction entre diégèse et récit. Le texte de l'e-mail envoyé par Colter Stevens en clôture du film montre néanmoins combien le discours qui y est tenu vise à souligner en quoi le renversement n'est pas appréhendé « classiquement » à un niveau temporel, mais doit être perçu comme un phénomène mondain : « Vous pensiez créer huit minutes d'un événement passé ; détrompez-vous : vous avez créé un tout nouveau monde. » Cette création n'est autre que celle d'un monde alternatif expurgé de toute menace terroriste, à première vue en complet accord avec le constat émis par Jean-Clet Martin : « Nous vivons à l'époque de la fin du monde. Mais cette fin n'est pas l'apocalypse. Elle signifie plutôt que nous avons commencé à accepter que notre univers soit en fait un plurivers, un monde des mondes²⁷. » Toutefois,

un film comme *Source Code* témoigne-t-il véritablement d'une acception de ce nouvel état (d'éclatement) du monde, alors précisément qu'il est le lieu d'un refoulement, par le récit qu'il déploie, de l'idée d'une destruction ?

Matthieu Letourneux que nous mentionnions en introduction fait le constat selon lequel le roman d'aventures, oscillant entre le quotidien (l'ordre rationnel) et le dépaysement (la mise en crise de la loi au sein de l'ailleurs), entre désir et refus de la transgression, propose une dynamique narrative fondamentalement paradoxale²⁸. Il en va à notre sens de même – et cela s'explique sans doute parce que des contraintes similaires pèsent sur toutes productions de la culture populaire – de la tension qui existe dans les films à mondes entre la traversée vertigineuse d'univers alternatifs « dépaynants » et l'affirmation rassurante de l'homogénéité du monde. Il nous semble par conséquent plus juste de postuler que la majorité des incursions à travers les possibles endossent une fonction cathartique dont l'objectif ultime consiste à asseoir un nouvel état stable, et donc à assurer une clôture qui place *in fine* l'ensemble du film sous la tutelle du récit. Car le héros, invariant d'un monde à l'autre (contrairement aux déclinaisons qu'il subit chez Lynch, par exemple), se fait le garant d'une unité, son apparence fût-elle devenue celle d'un autre qui, lui, dispose d'attributs prothétiques lui permettant de remédier à ses déficiences (comme dans *Avatar*). Accédant à un statut démiurgique par ses qualités propres et non par l'octroi de nouvelles caractéristiques acquises au cours du passage d'un monde à l'autre (comme Cris dans *Next* ou Neo dans *Matrix*), Colter Stevens, à l'instar du Dieu de Leibniz, « substance nécessaire » dont dépendent l'ordonnement du monde, la définition des causes universelles et la prévision des « possibles »²⁹, réduit finalement la prolifération des variantes narratives pour les adapter aux valeurs qui sont les siennes, et obtenir ainsi le meilleur des mondes possibles : l'utopie d'un monde sans « 11 septembre ».

Notes du chapitre 5

- 1 Cette phrase citée au début du *Mépris* (1963) est attribuée par Jean-Luc Godard à André Bazin. Précisons que ce dernier empruntait en fait à Michel Mourlet – particulièrement sensible dans son texte à l'absorption du spectateur dans un monde créé à partir de « notre » monde – en la transformant quelque peu : « L'art a toujours été une mise en scène du monde, c'est-à-dire une chance donnée à la réalité contingente et inachevée de s'accomplir à coup sûr selon les désirs de l'homme » (MOURLET 1959 : 24).
- 2 À propos de l'impact de ce film sur l'imaginaire de la représentation (documentaire ou pseudo-documentaire), voir JOST 2006.
- 3 Selon DAVIES 2009 : 47.
- 4 *Fringe*, saison 1, épisode 20, « La Croisée des mondes » (« There's More than One of Everything »), 12 mai 2009. Dans cet épisode, l'agent de police Charlie Francis (Kirk Acevedo), figure qui incarne une forme de rationalité, fait ironiquement référence au *Magicien d'Oz* lorsqu'on lui apprend la possibilité d'ouvrir des « fenêtres » entre les mondes.
- 5 Notons que l'ascenseur, qui constitue, comme l'a souligné Rem Koolhaas, une condition de possibilité de l'édification de gratte-ciel, emblématise les avancées technologiques permettant l'émergence de « villes-mondes ». Koolhaas a décrit ainsi la première présentation publique de cette technologie par son inventeur Elisha Otis : « Une fois la plate-forme immobilisée au sommet, un comparse présente à Otis un poignard sur un coussin de velours. [...] Otis coupe le câble; il se casse net. Il n'arrive rien, ni à la plate-forme ni à l'inventeur. Des crans de sûreté invisibles, l'éclair de génie d'Otis, retiennent la plate-forme [...]. C'est ainsi qu'Otis introduit une innovation en matière de théâtralité urbaine: l'antiparoxysme comme dénouement [...]. Manhattan est une accumulation de catastrophes en puissance qui ne se produisent jamais (KOOLHAAS 2002 : 26-27). Avec l'attaque du 11 septembre 2001, l'imaginaire catastrophiste associé à la mégapole a été actualisé; en élaborant d'autres mondes, le cinéma tente symboliquement d'annuler l'effectivité de la catastrophe en réinstaurant l'ordre hypothétique du spectaculaire urbain.
- 6 *Fringe*, saison 2, épisode 15, « Retour à Jacksonville » (« Jacksonville »), 4 février 2010.
- 7 *Fringe*, saison 3, épisode 5 (« Amber 31422 »), 11 novembre 2010.
- 8 La Warner confia *Inception* à un réalisateur dont les films précédents présentaient tous une structure narrative inédite basée sur l'aléatoire (*Following*, 1998), l'inversion (*Memento*, 2000), le brouillage de la perception spatio-temporelle (*Insomnia*, 2000) ou le trompe-l'œil énonciatif (*Le Prestige*, 2006).
- 9 Dans la nouvelle de Philip K. Dick, la consultation des données livrées par les mutants capables de prévoir l'avenir par l'équipe de « Précrime » (agence de prédétection de la criminalité permettant l'arrestation avant que le forfait ne soit commis) n'occasionne aucune représentation écranique, la machine reliée aux oracles ne produisant qu'une carte sur laquelle figure le nom du futur meurtrier. Le récit découle de ce dispositif psycho-technologique en raison de ce que le narrateur appelle « la théorie des futurs possibles » (DICK 2012 : 38) : la connaissance de la prédiction modifie les faits prédits, ce qui introduit un nouveau possible (narratif).
- 10 Ce cas correspond au régime qualifié par le narratologue Gérard Genette de « focalisation interne multiple » (GENETTE 1972 : 207).
- 11 Le choix de faire du personnage emprunté à la nouvelle de Dick un prestidigitateur témoigne d'une volonté de naturaliser les effets spéciaux du film en les rattachant à une instance anthropomorphisée. Notons que deux autres films sortis sur les écrans quelque six mois avant *Next* mettent en scène une telle figure : *L'illusionniste* (2006) et *Le Prestige* (2006). À l'ère du numérique, ce type de héros témoigne d'une forme de nostalgie des films à « trucs » du cinéma des débuts à la George Méliès. Dans *Le Prestige* comme dans le plus récent *Insaisissables* (2013), le suspense provoqué par le report d'une explication rationnelle attendue met l'accent sur une dimension plus narrative que mondaine (les lois physiques du monde ne sont pas altérées, contrairement à ce qu'ont laissé penser les apparences). Il est révélateur que *Triple I*, court-métrage publicitaire réalisé pour Information International sous la supervision de Richard Taylor puis utilisé par les studios Lisberger comme démonstration destinée à prouver aux dirigeants de Disney la faisabilité du projet du film *Tron* en images de synthèse, articule ses figures « magiques » autour d'un personnage de magicien multipliant les objets avec lesquels il jongle, avant de disparaître à la fin (seul son haut-de-forme demeure sur le sol en damiers), à l'instar du protagoniste d'*Entr'acte* (1924), film d'avant-garde qui s'inspire fortement du cinéma des premiers temps.
- 12 DICK 1982 : 12.
- 13 *Ibid.*, p. 39.
- 14 D'après ce que nous savons de ce film de Doug Liman à partir du matériel promotionnel, puisqu'il n'est pas encore sorti au moment où nous écrivons le présent essai.
- 15 Jesper Juul qualifie de « jeux à monde incohérent » les productions vidéoludiques qui, dans la tradition des jeux d'arcades, confèrent plusieurs vies à l'avatar

alors que cette « résurrection », aucunement justifiée dans le monde fictionnel, ne s'explique qu'en référence aux règles de jeu (JUUL 2005 : 123-130). Le film *Next* rétablit quant à lui une cohérence en diégétisant cette « règle » dans un médium dépourvu d'interactivité : l'interaction du joueur avec le monde du jeu y est déplacée sur celle qu'entretient le héros avec son environnement.

- 16 Le pouvoir de Cris est parent de celui qui se découvre le héros du film *Jumper* (2008), capable de se téléporter instantanément dans n'importe quel endroit du monde dont il a conservé un souvenir, prenant ainsi les rênes du montage du film. Il s'agit en quelque sorte d'une inversion du rapport de force entre le héros et l'environnement tel qu'il est instauré à l'intérieur du « film dans le film » de *Sherlock Jr.* (1924), où le personnage interprété par Buster Keaton subit les changements abrupts de lieux imposés par le montage ; ici, la discontinuité est sciemment produite par le personnage, de sorte que les effets des changements de plans sont, dans certains cas précis (car la « transparence » n'en continue pas moins de régner au niveau de la majorité des raccords), complètement diégétisés.
- 17 Le cinéma d'action hollywoodien continue en effet de prôner la valeur typiquement étatsunienne de l'individualisme dans des films dont le héros, perpétuellement placé sous surveillance à distance, finit, dans une sorte d'extase libératrice, par se perdre dans la foule, par sortir du cadre des écrans de contrôle, comme dans les scènes finales de *Mission impossible 2* (2000), *La Vengeance dans la peau* (2007) ou *Mensonges d'État* (2008). Dans la séquence d'ouverture de *Jason Bourne : L'Héritage* (2012), l'agent secret réapparaît à la surprise de tous après un périple à travers les cimes enneigées qui ceinturent un site d'entraînement en Alaska, zone qui lui a permis de disparaître des écrans de radar, et ainsi d'échapper au massacre de tous les agents de son programme. C'est significativement en utilisant un drone que ses anciens employeurs tentent alors de l'éliminer, c'est-à-dire en recourant à une arme permettant de reconquérir la maîtrise de l'espace grâce à la vue aérienne et au contrôle à distance. Même à un niveau microbiologique, la question du *mapping* représente l'un des enjeux du récit : comme l'explique la généticienne chargée du programme de médication des participants du programme infectés par un virus qui accroît leurs capacités physiques et cognitives, ce programme est le résultat d'un « incroyable progrès dans la cartographie des récepteurs viraux ». Que nous soyons à l'extrémité d'un microscope ou d'un satellite d'observation, le pouvoir s'exerce par une opération de repérage spatial. Bien que situées dans un passé antérieur à l'ère électronique, les aventures cinématographiques récentes du Sherlock Holmes interprété par Robert Downey Jr. témoignent d'une conception parente du rapport de l'individu à l'espace environnant : la faculté de raisonnement et d'observation du célèbre héros de Conan Doyle y est convertie en une

dextérité physique exceptionnelle – « extériorisation » conçue pour convenir à un film d'action spectaculaire –, et se manifeste notamment à travers une mainmise absolue sur l'espace et une capacité d'anticipation des « possibles » à partir d'une situation donnée. Dans *Limitless* (2011), le personnage principal dont les capacités cérébrales sont décuplées sous l'effet d'une drogue vit des moments de trous noirs durant lesquels il circule aléatoirement au sein de l'espace urbain ; à cette occasion, comme dans *Next*, l'acteur (Bradley Cooper) apparaît simultanément plusieurs fois dans la même image. Lorsque son amie interprétée par Abbie Cornish ingurgite l'une des pilules « magiques » pour échapper à ses poursuivants, sa capacité à prévoir sa trajectoire est tout à fait similaire aux prémonitions de Cris Johnson dans *Next*, et participe d'un fantasme d'omnipotence formulé en des termes fort contemporains. Dans la cinquième et dernière saison de *Fringe*, le personnage de Peter (Joshua Jackson), après s'être implanté dans la nuque l'une des puces utilisées par les hommes du futur dépourvu de toute espèce d'émotion (« Observateurs » désormais passés à l'acte en assujettissant la population), dispose lui aussi momentanément d'un pouvoir lui permettant de se déplacer virtuellement dans l'espace-temps et d'anticiper les actions de ses ennemis. Toutefois, les scénaristes ont décidé d'abandonner au huitième épisode cette capacité acquise à la fin du cinquième en justifiant l'éviction de ce motif par le choix de Peter de ne pas perdre ce qui fait de lui un humain ; il se débarrasse alors de cet artefact technologique qui est l'apanage des démiurges. Dans *La Vengeance dans la peau*, Bourne a besoin de recourir à des outils technologiques comme des jumelles, des téléphones portables, un système GPS, etc., pour marquer sa supériorité, alors que les récits de *Next* et *Jumper* postulent une forme de « surhumanité ». Dans la production récente, ce pouvoir se décline selon différents genres, le plus souvent avec une mise en exergue de la maîtrise exercée sur l'espace, composante première du monde. Dans *Tron : L'Héritage*, la notion de « grille » est littéralement évoquée puisque les héros ont le pouvoir de s'extraire de celle qui constitue la trame de la piste de cycles dans le monde électronique, alors que leurs poursuivants en sont incapables ; ce monde virtuel à l'intérieur duquel le héros réussit, comme nous l'avons vu au chapitre 4, à affirmer son individualité n'est au final pas si différent de celui dans lequel évolue Bourne qui, comme on l'apprend à travers les *flash-backs* de *La Vengeance dans la peau*, a été complètement déshumanisé, transformé en machine à tuer par ce que tous nomment le « Programme » (la séquence dans laquelle Bourne prête allégeance au principal responsable de cet entraînement aliénant reprend d'ailleurs presque littéralement les répliques de la séquence de *Star Wars Épisode III – La Revanche des Sith*, 2005, dans laquelle Palpatine renomme le jeune Anakin, annonçant sa prochaine « mécanisation » dans l'armure de Darth Vader).

- 18 Ainsi lit-on notamment dans un article de presse qui rend compte le 17 janvier 1897 d'une séance de projections du cinématographe Lumière à Lyon : « Le nouveau programme que l'on donne, à partir d'aujourd'hui, comprend une série de vues des plus originales. C'est d'abord "une scène de la vie à l'envers" : nous désignons ainsi les curieux effets obtenus par une projection animée fonctionnant à rebours. La "Démolition d'un mur" donne l'illusion curieuse d'un mur qui, après avoir été démolé à coups de pioche, est reconstruit par un jeu de machine en arrière avec autant de facilité que le fameux "Cochon marseillais" après sa transformation en charcuterie variée ; rien ne peut donner une idée de l'effet curieux de ce mur dont les débris, attirés l'un vers l'autre par une force invisible, se soudent morceau par morceau, puis se dressent subitement, comme par enchantement ; on se croit transporté au pays des fées, tant cette démolition paraît tenir du prodige » (cité in Rittaud-Hutinet 1999 : 257-258). Le motif de la démolition n'est pas le seul auquel fut appliqué le procédé du défilement inversé, mais le chroniqueur souligne ici la magie particulière qui s'en dégage.
- 19 En ce sens, *Déjà vu* actualise la comparaison proposée par Mireille Berton entre la manière dont les médecins ont retranscrit cet état mental et le fonctionnement du dispositif cinématographique ; elle cite un texte de 1905 décrivant cet état psychique : « Un double virtuel semble accompagner leur réalité, mais ce double virtuel je ne saurais dire exactement si je dois l'appeler souvenir et non pas aussi bien prévision » (cité in BERTON 2011 : 329). Toute dimension pathologique est écartée dans le film ; la réalité seconde y est un lieu en lequel l'individu se projette.
- 20 Se référant à des commentateurs de premier plan comme Marcel L'Herbier, Philippe Soupault ou Ricciotto Canudo, Laurent Guido a discuté ce paradigme du « simultanésisme » qui se cristallise autour du cinéma dans les années 1920 en suggérant un rapprochement avec les technologies d'aujourd'hui (la connexion via Internet). Cf. GUIDO 2007 : 231-238.
- 21 Voir BOILLAT 2006c.
- 22 JAURÉGUIBERRY 2003 : 49. L'auteur entend par cette formule la réadaptation permanente des actions en fonction des résultats du contact à distance qui se substitue à la rencontre effective, aujourd'hui rendue possible par la téléphonie mobile ; selon lui, « les portables participent [...] de la lutte contre l'irréversibilité du temps » (p. 50). Tout, dans le récit du film de Tony Scott, tend à la négation du « déjà-(pré)vu » – de l'inévitabilité de la mort de l'être aimé et de l'attentat – et à la valorisation des changements qui surviennent grâce à l'action salvatrice du héros.
- 23 Le héros de *Moon*, travailleur solitaire pour le compte d'une société de fournisseurs d'énergie dans une base spatiale lunaire, découvre que ses souvenirs ont été implantés informatiquement et qu'il fait partie d'une longue chaîne de clones censés se succéder à la tâche (l'intrigue du plus récent *Oblivion*, 2013, résulte quant à elle d'une spatialisation de cette succession : chacun des clones au faciès de Tom Cruise travaille simultanément dans différentes zones d'une même planète). *Source Code* présente certaines thématiques communes avec *Moon* : la prise de conscience de la virtualité d'un passé et d'une identité, la répétition d'un même processus réglé par des machines qui occasionne une résurrection perpétuelle du héros, et le constat selon lequel la femme qui hante les souvenirs est décédée depuis longtemps.
- 24 Notons que le motif de l'immersion dans la mémoire « résiduelle » d'un individu est utilisé trois ans auparavant dans le pilote de *Fringe*, série qui, comme on l'a vu, sera par la suite construite en fonction d'une logique mondaine. Dans cet épisode (intitulé « Le vol 627 » pour la diffusion française), l'héroïne est reliée à son coéquipier et amant, John, plongé dans le coma, et ses rêves sont « synchronisés » avec la mémoire de ce dernier qui est le seul à avoir vu le visage d'un terroriste. La jeune femme est alors plongée dans un univers en perpétuel changement, habité par John avec qui elle peut entrer en interaction. On retrouve ici, adapté à une conception mondaine, l'imaginaire de l'optogramme postulant l'inscription de l'image d'un tueur sur la rétine de sa victime qu'exploite notamment Dario Argento dans *Quatre mouches de velours gris* (1973), et que l'on retrouve dans un épisode ultérieur de *Fringe* où une image est tirée des informations retenues dans le nerf optique du corps de John (épisode 10, *Safe/Passe-muraille*, 2008). L'organe humain est pensé comme un film sensible, ce qui facilite sa mise en relation avec un dispositif machinique.
- 25 Voir CHION 1982 : 36 et 111. Chion illustre la notion « d'acousmètre » avec cet exemple de « mère bénéfique », de « sirène » ; dans *Source Code*, la voix « maternelle » se substitue à l'épouse du père, totalement absente du scénario.
- 26 Précisons que la conception phallogocentrique postulant que le personnage masculin a le pouvoir de changer le destin de la jeune femme s'exprime, bien avant le finale où Sean/Colter sauve Christina de la mort dans l'explosion, à travers la première phrase constamment répétée au début de la « séquence » par Christina : « J'ai suivi ton conseil. »
- 27 MARTIN 2010, texte de la quatrième de couverture de l'ouvrage.
- 28 LETOURNEUX 2010 : 23-24 et 349-405.
- 29 « À la vérité, Dieu, formant le dessein de créer le monde, s'est proposé uniquement de manifester et de communiquer ses perfections de la manière la plus efficace [...]. Mais cela même l'a engagé à

considérer toutes les actions des créatures encore dans l'état de pure possibilité pour former le projet le plus convenable. Il est comme un grand architecte qui se propose pour but la satisfaction ou la gloire d'avoir bâti un beau palais, et qui considère tout ce qui doit entrer dans ce bâtiment [...]» (LEIBNIZ 1969 : 146); «Or, comme il y a une infinité des Univers possibles dans les Idées de Dieu et qu'il n'en peut exister qu'un seul, il faut qu'il y ait une raison suffisante du choix de Dieu [...]. Et cette raison ne peut se trouver que dans la convenance, ou dans les degrés de perfection, que ces Mondes contiennent [...]» (LEIBNIZ 1995 : 105). Les récits du type de *Source Code* sont d'autant plus leibniziens (et en cela non exempts d'une forme de mysticisme sinon de religiosité) qu'ils postulent une irréductibilité des qualités intrinsèques d'une unité (ici un individu) à la «Machine» (souvent utilisée métaphoriquement par Leibniz pour renvoyer aux lois strictement mécaniques, par exemple dans LEIBNIZ 1995 : 98).

Conclusion

« Voici une histoire de science-fiction discutée par des philosophes : supposons qu'un être humain (vous pouvez supposer qu'il s'agit de vous-même) a été soumis à une opération par un savant fou. Le cerveau de la personne en question (votre cerveau) a été séparé de son corps et placé dans une cuve contenant une solution nutritive qui la maintient en vie. Les terminaisons nerveuses ont été reliées à un super-ordinateur scientifique qui procure à la personne-cerveau l'illusion que tout est normal. Il semble y avoir des gens, des objets, du ciel, etc. Mais en fait tout ce que la personne (vous-même) perçoit est le résultat d'impulsions électroniques que l'ordinateur envoie aux terminaisons nerveuses. En plus, en modifiant le programme, le savant fou peut faire "percevoir" (halluciner) par la victime toutes les situations qu'il désire. Il peut aussi effacer le souvenir de l'opération, de sorte que la victime aura l'impression de se trouver dans une situation normale. [...] C'est certainement absurde, mais peut-être l'univers n'est-il qu'une machine automatique qui s'occupe d'une cuve remplie de cerveaux et de systèmes nerveux. »

Hilary Putnam, 1981¹.

Considérée indépendamment de l'argumentation au sein de laquelle elle prend place², l'extrapolation science-fictionnelle du « cerveau dans une cuve » qui sert d'exemple au philosophe du langage Hilary Putnam et que nous citons en exergue est, comme l'ont noté quelques commentateurs, prise à la lettre dans le film *Matrix*, tout aussi conjecturel en tant que fiction que ne l'est l'entreprise philosophique de Putnam. On pourrait d'ailleurs dire que la plupart des films abordés dans le présent essai posent cette hypothèse, soit de façon quasi similaire (*Vanilla Sky*, *Source Code*), soit en entretenant une certaine parenté avec elle, comme dans certains épisodes de *Fringe*, dans *Total Recall* et dans *Je t'aime je t'aime*, où la forme de la « sphère » dans laquelle prend place Claude Ridder semble inverser les termes de cette proposition (la « cuve » se trouvant déplacée chez Resnais à l'intérieur du cerveau). Ainsi n'est-il pas anodin de souligner que, au début de *Dark City*, le personnage amnésique de John se réveille dans une baignoire avant de découvrir le monde du film.

La production indépendante du Canadien Robert Lepage intitulée *Possible Worlds* (2000), adaptation d'une pièce de John Mighton scénarisée par ce dernier, s'y réfère de façon encore plus littérale que *Matrix*, et son titre renvoie à cet objet pluriel et protéiforme que constitue tout univers

(filmique) plurimondain. Dans le film de Lepage, une enquête policière sur un meurtre sanglant par décérébration alterne avec différentes variantes de la rencontre entre George (Tom McCamus) et Joyce (Tilda Swinton) – George s’imaginant être capable de vivre parallèlement dans plusieurs mondes (et donc de maîtriser l’issue des chaînes de causalité qui s’y développent, comme les nombreux démiurges que nous avons croisés dans nos études de cas) –, rencontre rejouée dans des lieux différents entre des « avatars » de l’un et de l’autre associés à des parcours de vie distincts. Un savant fou – celui de Putnam, précisément – est l’une des personnes interrogées par le détective, qui rapporte de sa première visite chez le scientifique un bibelot qui n’est autre qu’une sorte de « matrice » contenant un cerveau de rat relié à une machine par des fils électriques. À la fin du film, on comprendra que le monde dans lequel se déroule l’enquête enchâsse les autres fragments, le cerveau de George étant maintenu en vie dans un bocal (FIG. 1-2) où il hallucine, à l’instar de Claude Ridder dans *Je t’aime je t’aime* (où la présence d’un milieu aquatique – sinon amniotique – est tout aussi obsédante), les déclinaisons possibles de sa relation à son épouse à différents stades de leur vie commune, de manière erratique et répétitive. Le climat onirique ou hallucinogène des films à mondes tient notamment à ce qu’ils obéissent, sur les traces de *L’Année dernière à Marienbad*, à ce fantasme d’offrir à la relation de couple une nouvelle chance (voire une infinité d’opportunités, jusqu’au vertige) qui est présent en filigrane dans la plupart des films de notre corpus (*Un jour sans fin*, *Tron*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Source Code*, *Total Recall : mémoires programmées*, etc.). Un autre monde, c’est souvent la possibilité, pour le personnage (masculin), de revivre différemment sa relation à l’être aimé et d’affirmer des sentiments qui le distinguent en tant qu’être humain.

L’analogie entre le cerveau et la machine est fréquente dans les représentations cinématographiques, où la subjectivité est notamment exprimée par l’exhibition des caractéristiques matérielles du médium, notamment sa discontinuité. Putnam, d’ailleurs, imagine une conversion des impulsions électriques en *perceptions* (on a vu que Daniel F. Galouye envisage lui aussi, dans son roman, un tel simulacre audiovisuel total), et invite son lecteur à se mettre à la place du cerveau auquel la machine fournit une représentation complètement immersive, tout comme les films à mondes offrent à leur spectateur un centre identificatoire par le truchement d’un personnage projeté dans un ailleurs qu’il visite en « voyageur immobile » (c’est donc en quelque sorte le mouvement même des images qui est pointé en tant que produit de l’illusion de la représentation, ainsi que *Le Monde sur le fil* le suggère avec la référence au paradoxe de Zénon et que *La Jetée* l’applique en



FIG. 1



FIG. 2

excluant quasiment toute image animée). Hilary Putnam envisage en outre une extension du modèle à « l'univers » sous la forme d'une mise en réseau des individus branchés, selon une conception réticulaire que seul *Matrix* met en jeu à grande échelle, et postule l'effacement d'un contenu mémoriel au profit d'une illusion pseudo-sensorielle qui constitue un motif récurrent et central dans les récits de Philip K. Dick dont on a montré l'impact sur le cinéma hollywoodien récent – rappelons que les textes de cet auteur rédigés entre les années 1940 et 1960 devront attendre significativement l'essor des films à mondes du début du *xxi*^e siècle pour susciter un intérêt régulier de l'industrie cinématographique qui en a proposé plusieurs adaptations récentes, de *Minority Report* à *L'Agence*, en passant par *Next*.

Pourquoi donc le modèle conjecturé par Putnam d'une soumission aliénante du cerveau humain à la machine, d'une coalescence des systèmes

nerveux et informatique, contribue-t-il de façon si décisive à dessiner les linéaments des films de science-fiction qui présentent des mondes multiples ? Il faut mentionner en premier lieu l'apport que cette situation suggère au niveau du potentiel de narrativisation des éléments du monde : la dystopie garantit l'affirmation d'un sujet, une lutte contre l'instance qui asservit l'homme, des retournements de situation (en particulier la révélation de l'illusion), etc. Dans *Matrix*, lorsque Neo, immergé dans une sorte de placenta, prend conscience de son corps « réel » et s'extrait d'un enchevêtrement de « cordons ombilicaux » métalliques dont il gardera la trace du branchement à même l'épiderme – on retrouve la fusion de la chair et du métal qui caractérise les films d'inspiration cyberpunk tels ceux de David Cronenberg ou de Shinya Tsukamoto – et se retrouve nez à nez avec l'une des « sentinelles » robotisées gardant la « ruche », la confrontation entre l'homme et la machine qui se noue prélude aux combats qui ponctueront les trois épisodes (FIG. 3-4). La nécessité de « dynamiser » la description des composantes diégétiques vaut pour tous les films à mondes. Si les animaux préhistoriques de *Jurassic Park* se contentaient de demeurer dans leurs enclos ou les androïdes de *Westworld* d'effectuer les tâches pour lesquelles ils ont été programmés, ces films se présenteraient comme des pseudo-documentaires faiblement



FIG. 3



FIG. 4

narratifs (safari pour l'un, visite d'un studio de cinéma pour l'autre). Or les blockbusters dont il a été question, même s'ils accordent une importance décisive à l'agencement des mondes qui les composent en fonction des principes que nous avons dégagés, doivent se soumettre aux normes du film d'action. Cette exigence est parfois mise en abyme dans le film même : aussi, dans *Total Recall* ou *The Game*, les actions stéréotypées qui se succèdent frénétiquement obéissent à une promesse (explicite chez Verhoeven, implicite chez Fincher) préalablement formulée par l'employé de l'agence lorsqu'il propose ses services à un client qui croit ne pas en être un (comme le spectateur s'« oublie » dans le film). Une telle posture réflexive, dont on a vu qu'elle introduisait paradoxalement bien moins une mise à distance de la représentation qu'un renforcement du caractère immersif d'un film qui à la fois s'exhibe (métonymiquement) et s'efface (énonciativement) en tant que « machine à mondes », contribue à problématiser les interactions entre diègèse et récit que nous avons essayé d'envisager en fonction de différentes composantes de l'univers filmique. Penser un film comme monde(s), concevoir une ouverture à des « possibles » que les choix narratifs réduisent en conférant une finalité spécifique aux actions qui s'y déroulent : c'est un équilibre entre ces deux mouvements que les films à mondes grand public recherchent. La conception mondaine qui les sous-tend n'en exerce pas moins, comme nous l'avons montré, une incidence considérable sur la forme narrative et sur le recours à des pratiques de montage qui servent cette dernière, notamment celles qui reposent sur le principe de l'alternance.

L'imaginaire de l'aliénation d'un individu branché sur une machine, coupé de tout véritable « être au monde », réifié en un objet manipulable parmi d'autres, s'avère foncièrement paranoïaque : les savants fous et leurs « machines à mondes » ont remplacé les complots des films des années 1970 qui étaient motivés par des enjeux politico-financiers ; ces derniers refont toutefois surface, par exemple dans *Tron* et son remake, en l'espèce d'instances insaisissables, diffractées à travers les emboîtements de la représentation, que nous avons nommées des *sociétés écrans* (au sens littéral du terme). Cet imaginaire participe d'une conception technophobe que l'on pourrait rapporter au dispositif cinématographique lui-même et aux productions hollywoodiennes en particulier, dont certains commentateurs supputent qu'elles auraient pour effet de « décerveler » le public. En présentant des usages aliénants de « machines à mondes » comme pour s'en dédouaner, les blockbusters tendent à exorciser les effets néfastes que l'on a souvent prêtés à la logique industrielle qui régit leur mode de production.

Parmi les exemples que nous avons étudiés, une pratique se dégage : celle du *reboot*, qui tend à autonomiser le monde par rapport aux contraintes

du récit (fût-ce pour redonner à ce dernier un nouvel élan, comme lorsqu'un personnage amnésique tente de reconstruire son passé). Les composantes diégétiques d'un film sont reprises à l'identique – il s'agit d'invariants – mais subissent un réagencement au niveau narratif. On a discuté l'impact esthétique de telles boucles qui érigent la répétition en principe structurant majeur et font du film (ou de la série de films) une sorte de palimpseste. Toutefois, dans *Resident Evil*, *Lost*, *Fringe* ou *Star Trek*, le *reboot* est plus spécifiquement lié à une pratique sérielle : le bégaiement d'un film qui repart ostensiblement à zéro comme si les scénaristes avaient été en panne d'inspiration affiche la répétition propre à la culture de masse autrefois stigmatisée par les sociologues de l'École de Francfort (Theodor W. Adorno et Max Horkheimer notant par exemple à propos de la standardisation des productions culturelles que « le schématisme du procédé apparaît dans le fait que des produits différenciés automatiquement sont finalement toujours les mêmes³ »). En déclinant le Même (un monde donné) afin de le faire passer « à moindres coûts » pour quelque chose de nouveau (d'autres récits y sont développés en fonction des normes scénaristiques d'Hollywood), le procédé du *reboot* – terme à propos duquel il est significatif de noter qu'il fut originellement appliqué à la machine informatique – exhibe sans vergogne une logique de pur profit. Une isomorphie complète s'est insidieusement installée entre la logique *industrielle* et la logique *mondaine* qui interdit toute distanciation. En effet, on pourrait penser qu'un tel aveu d'une manipulation du public devrait desservir ces films, mais le fonctionnement pragmatique de la fiction est plus sournois. Contrairement aux conclusions de Putnam, le spectateur de cinéma peut, lui, avoir à la fois conscience de la « cuve » et se soumettre aux stimuli qu'elle délivre, en vertu de la suspension volontaire de l'incrédulité qui, comme l'ont montré les narratologues, fonde le pacte fictionnel, et que la richesse perceptive du médium favorise. C'est pourquoi nous avons pris soin d'examiner comment l'instauration d'un ou plusieurs mondes *autres* contribue paradoxalement à renforcer le pouvoir d'attraction de l'univers qui les contient, dont les seuils intermondains à la fois dupliquent et occultent la frontière entre le monde du film et la réalité.

D'aucuns jugeront déplacé de comparer un film comme *Mulholland Drive* (dont on peut considérer que la scission autour de laquelle il se structure relève du *reboot*)⁴, canon d'un cinéma d'auteur légitimé culturellement (machine à thèses plus encore que machine à mondes), avec les séries *Lost* ou *Fringe*, qui procèdent, dans certaines saisons, d'un principe similaire consistant à remettre les compteurs à zéro, à redistribuer les cartes selon de nouvelles règles ou dans un espace-temps différent. Il n'en demeure pas moins que le primat accordé depuis environ deux décennies à une

conception mondaine dans certaines œuvres cinématographiques et télévisuelles dont nous avons tenté d'offrir un panorama et une typologie a popularisé des formes d'émancipation par rapport aux normes du récit, selon une démarche certes attendue dans des films plus « radicaux », mais jusque-là relativement inédite dans ce type de productions destinées à large public. Le sur-place occasionné par la réitération de mêmes séquences accompagnées de légères variations, forme de résistance à tout développement narratif, est d'ailleurs récurrent à l'intérieur même des films de notre corpus, de l'emblématique *Un jour sans fin* à *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* ou *Vanilla Sky*. Dans la diégèse de *Dark City*, ce procédé est mis en abyme à travers l'activité quotidienne et nocturne des « Étrangers », qui travaillent à reconfigurer constamment le monde (même si en échappant à cette emprise, le héros impose le narratif jusqu'à ce que la transformation du monde soit l'acmé de son propre parcours).

L'intérêt suscité chez le spectateur par de telles particularités au niveau de l'organisation du film constitue en fait une exacerbation du phénomène examiné par Umberto Eco dans les productions de la culture de masse à partir de l'exemple des *comics* de Superman, que le théoricien décrit ainsi : « [...] le personnage mythologique de la BD se retrouve dans l'étrange situation suivante : il doit être un archétype, la somme d'aspirations collectives bien précises, et doit donc nécessairement se figer en une fixité emblématique qui le rendent facilement reconnaissable [...], mais comme il est commercialisé dans le cadre d'une production "romanesque" [...], il doit être soumis à ce développement qui [...] est caractéristique du personnage de roman⁵ ». Cette oscillation entre fixité et développement, que l'on peut également envisager dans une dialectique entre *monde* et *récit*, se résout selon Eco dans une temporalité diégétique flottante écrasée par l'éternel présent d'une lecture réitérée du Même, provoquant ce qu'il nomme « le plaisir de la non-histoire » : « [...] le lecteur retrouve sans cesse ce qu'il sait déjà, ce qu'il veut savoir une fois encore et ce pourquoi il a acheté le volume⁶ ». Le plaisir pris par le spectateur au visionnement de films à mondes multiples consiste semblablement à vouloir, encore et toujours, se plonger dans un monde à la fois autre et connu.

Le cerveau du rat de *Possible Worlds* placé sous une cloche de verre par le savant « fou » (mais quel créateur de mondes ne l'est-il pas ?) fait écho aux animaux de laboratoire présents dans d'autres films à mondes (la souris soumise à la même expérience que Claude Ridder dans la « sphère » de *Je t'aime je t'aime*, les rongeurs enfermés dans un labyrinthe miniature par le professeur Schreber de *Dark City*, les premiers essais de dématérialisation des corps sur des cobayes dans *L'Expérience fatale*) : comme dans *La Jetée*,

c'est avant tout à une *expérience* que nous invite ce type de films. Or celle-ci ne se joue pas seulement dans l'un des mondes de l'univers filmique qui en enchâsse d'autres, mais également au niveau des propriétés esthétiques du film, et dans le rapport qu'il instaure avec son spectateur : comme on l'a montré notamment au chapitre 5 dans le cas d'un imaginaire apocalyptique où la « fin du monde » est exorcisée en tant que fin d'un monde (*possible*), ou au chapitre 3 à propos du montage discontinu de *Je t'aime je t'aime*, les boucles, allers-retours et bégaiements provoquent une fragmentation qui s'opère autant au niveau du sens (l'éparpillement à travers les alternatives) qu'à celui de la facture de l'image, jusqu'aux limites du figuratif.

À ce titre, les films à mondes, tout éloignés qu'ils sont d'un contexte de production indépendant, sont souvent *expérimentaux* au sens où ils poussent dans leurs derniers retranchements les normes narratives en vigueur (voire en viennent à redéfinir ces standards). Elie During, dans son introduction à un ouvrage collectif que des philosophes français ont consacré à *Matrix*, précise d'ailleurs que les caractéristiques du film « concourent à faire du monde construit par la fable un paradigme, un dispositif expérimental⁷ ». Ces expériences consistent le plus souvent à happer le sujet (percevant), par le truchement d'une machine (d'un *média* nié dans l'*immédiateté* de la perception), dans le vortex de sa propre subjectivité, tout en mobilisant différents imaginaires technologiques pour réfléchir (sur) le dispositif cinématographique.

Dans *Dark City*, construction et destruction se succèdent à l'intérieur d'un monde aux invariants donnés : le film d'Alex Proyas, comme la plupart des exemples discutés ici, résulte fondamentalement d'une inspiration *ludique* (on s'y plaît à « faire comme si », à se demander « ce qu'il serait advenu si... », à s'adonner au plaisir démiurgique et régressif de la destruction du château de sable juste après l'avoir bâti, etc.) qui est en phase notamment avec la logique des produits dérivés exploitée au sein des franchises. Aussi, une entreprise de jouets de construction telle que Lego non seulement fabrique des objets modulables à l'effigie de composantes d'univers régis par des franchises cinématographiques (*Star Wars*, *Le Seigneur des anneaux*, *Pirates des Caraïbes*, etc.), mais réinjecte ensuite la facture de ses produits, érigés en composantes d'un monde ostensiblement factice de briques et de figurines, dans des représentations audiovisuelles – on pense notamment aux films d'animation ou aux jeux vidéo « Lego Star Wars », où une loi du monde fictionnel (les pouvoirs de télékinésie des héros) fusionne avec un principe du jeu, puisque les personnages (ou les avatars du *gamer*) sont capables de démonter certains éléments du monde à leur guise, comme le ferait un enfant s'amusant avec les briques de la marque. Pour éclairer la relation qui s'instaure entre diégèse et récit, nous avons, dans un précédent essai, recouru à l'image d'un

enfant jouant dans un bac à sable avec différentes figurines et véhicules qui s'y trouvent, les récits qu'il imagine étant élaborés à partir des jouets (c'est-à-dire des composantes diégétiques) disponibles dans l'espace délimité du bac, « petit monde » qui détermine en partie l'horizon des possibles⁸. Or à l'époque où nous écrivions ces lignes, nous ignorions que l'appellation « *sandbox* » était précisément utilisée dans le domaine vidéoludique pour qualifier des jeux dont les objectifs sont principalement choisis et réglés par les joueurs eux-mêmes (par exemple dans *Minecraft*, 2011), et plus généralement ceux qui ont pour spécificité d'offrir au joueur une marge de liberté importante, en particulier dans des jeux précisément nommés « monde ouvert » (« *open world* »), où l'architecture spatiale s'offre à l'exploration sans que les parcours de l'avatar soient imposés au *gamer*⁹. Cette conjonction involontaire entre l'illustration d'un modèle théorique appliqué au cinéma et les pratiques vidéoludiques est à notre sens l'indice de l'actualité de la problématique mondaine et de l'intérêt que peut présenter la théorie du cinéma pour aborder plus généralement les productions audiovisuelles contemporaines. La généralisation du syndrome des « *toy stories*¹⁰ », qui devrait culminer avec la sortie prochaine du film *The Lego Movie* annoncé par Warner Bros pour 2014, s'inscrit certes dans un mouvement d'infantilisation initié dans les années 1980 par les productions de Spielberg et Lucas¹¹ – la séquence d'ouverture de *Tron : L'Héritage* évoquée au chapitre 4 dans laquelle le fils du héros manipule les figurines issues du film même constitue à cet égard le paroxysme de la promotion de produits dérivés destinés aux plus jeunes – et dans une logique consumériste postmoderne (où, comme le notait Fredric Jameson, « les produits vendus sur le marché deviennent le contenu même de l'image médiatique¹² »), mais s'explique aussi par l'importance acquise par une conception mondaine qui, en dépit de la dématérialisation croissante des supports de représentation, se concrétise dans la matérialité d'une combinatoire de briques de construction. Aussi, la création elle-même est-elle visualisée dans le premier *Tron* lorsque Clu réinsuffle de l'énergie dans le vaisseau qu'il pilote, dont les différentes parties disloquées s'agglomèrent et s'imbriquent les unes dans les autres selon le désir du héros qui a conservé la part créative du concepteur de jeu qu'il était dans le monde réel¹³.

Sans doute est-ce cette dimension ludique, cette suspension des lois du monde au profit de l'instauration des lois d'un autre monde sur lesquelles le personnage peut avoir prise qui explique, dans l'imaginaire de la science-fiction des productions visuelles contemporaines, l'omniprésence de motifs *Low-Tech*, y compris lorsque les films prennent pour référence des mondes générés informatiquement (les villes qui s'érigent sur la mappemonde figurée au générique de la série *Game of Thrones* sous l'impulsion de la mise en

branle de mécanismes à roues dentées sont emblématiques de ce type de représentations) : les personnages démiurgiques qui contribuent à façonner le monde qu'ils habitent – de *Tron* à *Source Code* en passant par *Jurassic Park*, *Matrix*, ou *Inception*, selon des modalités dont nous avons examiné les spécificités – sont pour la plupart des bricoleurs affairés à réparer quelque engrenage fantasque (comme on l'a vu à propos des déraillements de la « mécanique » narrative de *Lost*, série dans laquelle le serrurier de *Matrix : Reloaded*, « maître des clés » donnant accès aux portes dérobées du programme, ne dépareillerait nullement). Vaste bricolage, l'univers filmique, malléable jusqu'à contenir plusieurs mondes, résulte d'une démarche créatrice ouverte à l'aléatoire, aux associations libres. Les héros s'y distinguent en usant d'un pouvoir frankensteinien que l'on peut qualifier de régressif en ce qu'il présuppose une sorte d'état antérieur à la séparation entre l'individu et le monde (l'avant du stade du miroir qui caractérise les extraterrestres pré-individuels de *Dark City*, ou l'agent Smith proliférant à travers ses clones pour envahir le monde dans *Matrix*). Contrairement aux « réalités virtuelles », les appareils rétro-futuristes d'obédience *steampunk* ou les technologies anachroniques (les cabines téléphoniques dans *Matrix*, les mécanismes d'horlogerie dans *Dark City*, la machine à écrire dans *Fringe* ou le beeper dans *Tron : L'Héritage*) deviennent figurables dans un médium audiovisuel comme le cinéma où, face à l'essor de l'imagerie numérique, ce type de constituants mondains et l'esthétique qui l'accompagne permettent de réintroduire la tactilité de l'instrument et la médiation du corps. Par ailleurs, ils donnent prise au savoir-faire du héros, les films instaurant *via* l'outil prothétique une continuité entre l'individu et le monde, atténuant ainsi l'éventuelle différence de statut ontologique. Ce faisant, ils endossent une fonction anthropologique de refoulement des enjeux contemporains des interactions entre l'homme et la machine (informatique) en les déplaçant sur des usages passés, quant à eux plus maîtrisables.

La contestation de l'unicité du monde au profit d'une exploration de ses possibles provoque toutefois un balancement continu entre des variantes appartenant à deux modalités, l'une *utopique*, l'autre *dystopique*, que nous retrouvons dans les métaphores convoquées ici, celle du bac à sable (lieu d'un déploiement sans entraves de l'imaginaire) et celle de la cuve (où l'imaginaire est façonné par la soumission aliénante du sujet à la coercition d'un programme informatique). En rapprochant *Dark City* du roman 1984 et de son adaptation britannique par le cinéaste Michael Radford (qui, elle aussi, représente une technologie « futuriste » en mobilisant l'iconographie science-fictionnelle rétro de l'après-guerre), nous avons vu que le pouvoir

de créateur de mondes est parfois placé en de mauvaises mains, même si le récit s'efforce de renverser la situation.

Les variantes proposées dans les films à mondes confrontent le spectateur à la *diversité*, qui est ici, au vu du caractère spectaculaire de ce qui est représenté avec force effets spéciaux, un facteur de *divertissement*. Le multiple doit néanmoins être organisé : c'est pourquoi la figure du montage alterné joue un rôle structurant majeur dans ce type de films. Les rapprochements qu'il autorise rappellent la formule de Lautréamont dont se réclamait Breton, « Beau comme la rencontre fortuite d'un parapluie et d'une machine à coudre sur une table de dissection », d'autant que les « machines à mondes » s'inspirent souvent d'imaginaires (pré)cinématographiques – rappelons que le mécanisme de défilement de la pellicule perforée breveté par les frères Lumière s'inspire du pied-de-biche d'un système de... machine à coudre. Parfois même, comme on l'a vu à propos de l'usage de la couleur, c'est à l'intérieur même de l'image que de telles collusions se produisent : la coprésence à l'écran d'éléments appartenant à des mondes distincts provoque des incongruités qui défient la logique d'un monde dont elle transgresse la frontière. Ces phénomènes relèvent de la « métalepse » telle que l'ont conceptualisée les théoriciens de la littérature, mais, dans les représentations audiovisuelles, ils ne manquent pas de produire un effet d'étrangeté qui tient à la quasi-simultanéité de la perception des diverses informations sur l'écran : dans *Je t'aime je t'aime*, Claude Ridder revoit en souvenir sa tentative de suicide et se retrouve moribond sur une pelouse, dans le présent ; Maral surgit dans le rêve du héros de *Fight Club*, apparaissant dans un recoin de la grotte gelée au pingouin ; dans *Possible Worlds*, des changements presque imperceptibles d'espace-temps surviennent au sein d'un même plan, à la faveur d'un raccord de mouvement parfaitement continu, d'un plan-séquence, d'une surimpression ou de trucages profilmiques, comme lorsque la surface d'un bain photographique – « cuve » du niveau enchâssé – se mue progressivement en une table vitrée à laquelle est assis le personnage de George (une autre « version » de celui-ci) pour un entretien d'embauche ; dans *eXistenZ*, les mêmes objets circulent sous divers avatars plus ou moins organiques, plus ou moins *Low-Tech* ; dans les *flash-backs* qui surgissent suite à la dernière injection infligée à John dans *Dark City*, le personnage du Dr Schreber apparaît obsessionnellement dans tous ses souvenirs, affublé à chaque occasion d'un déguisement différent. De tels courts-circuits, soudains et brutaux, électrisent le spectateur de toute la puissance attractionnelle de ces films (quitte, parfois, à l'exténuer quelque peu à force de *reboots*) ; le cinéma s'y manifeste ostensiblement comme une « machine à mondes ».

Les films abordés dans nos pages font indubitablement corpus ; en les traversant, nous avons dégagé de nombreuses parentés : on a observé notamment une tendance à privilégier sur les données temporelles un espace à arpenter, petit monde délimité et fréquemment insulaire ; à exhiber l'imagerie numérique exploitée au profit du spectaculaire tout en problématisant, à travers le récit, la présence de la trace, indice inaliénable de l'humain qui permet au héros de se raccrocher à quelque chose (la romance) dans un monde mouvant dominé par les machines ; à opter pour des modes d'agencement de l'univers filmique qui en hiérarchisent les parties (enchâssement) et assurent la coprésence de celles-ci (alternance) ; à inscrire dans la matérialité même de l'image l'hétérogénéité qui prévaut au niveau sémantique, jusqu'à mettre à mal, provisoirement, le statut figuratif de cette image ; à projeter le dispositif cinématographique dans des « avatars » fictionnels qui témoignent à la fois de l'engouement et des craintes manifestés à l'égard des nouvelles technologies et de leurs représentations pensées comme « totales », immersives et par conséquent potentiellement aliénantes ; à ériger le *montage* en facteur décisif de création mondaine, sa cadence se réglant sur celle d'une « machine à mondes » diégétisée (qu'il s'agisse d'un artefact technologique, d'une activité cérébrale ou, comme cela est souvent le cas, d'un mélange des deux) ; ou encore à leurrer le spectateur en feignant d'assumer la facticité d'un recyclage postmoderne alors que le film est le produit d'une vision paranoïaque, le héros perçant un complot ourdi par des instances démiurgiques. Ces films contemporains que nous rassemblons sous l'égide du présent essai appartiennent-ils dès lors à un genre, celui du « film à mondes » ?

Si certains de ces films sont regroupés par les distributeurs à des fins promotionnelles (par exemple dans les textes des pochettes de DVD) ou par les consommateurs eux-mêmes sur des sites ou des blogs (souvent en fonction d'autres critères tels que le « twist » final incitant à réinterpréter l'intégralité du film, ou le contexte des « réalités virtuelles »), la diversité des cas mentionnés dans notre typologie et l'extension variable conférée à la notion de « monde » résistent à une telle labellisation globale. Il nous paraît néanmoins pertinent de corréliser les notions de *monde* et de *genre*. Non pas nécessairement, comme le propose Marie-Laure Ryan, pour décrire des genres existants en fonction de l'écart instauré entre le monde qu'ils proposent et notre monde de référence (puisque, dans les cas qui nous intéressent, la scission mondaine est interne à l'univers filmique) ou pour élaborer une nouvelle typologie des univers fictionnels¹⁴, mais parce qu'il arrive fréquemment, comme nous l'avons montré à propos de *Sucker Punch* ou de *Cloud Atlas*, que la cohérence d'un monde donné, ou simplement son

identification en tant qu'ensemble autonome, repose sur des traits génériques. On a d'ailleurs vu que le « filtrage » stylistique qui confère une « couleur » particulière à chaque monde – un « ton », une « atmosphère » – contribue à définir un certain horizon d'attente souvent associé à un genre, ce dernier participant par conséquent à l'interprétation du statut ontologique d'un monde (fût-ce pour tromper le spectateur inconscient du fait que les conventions iconographiques ou narratives y sont plus désignées en tant que telles que véritablement reprises). Pour rendre compte des traits distinctifs propres aux genres cinématographiques, Raphaël Moine emprunte à Jean-Marie Schaeffer un découpage en cinq niveaux. L'un d'eux nous intéresse particulièrement : le niveau sémantique. Moine exemplifie ce point à l'aide du western :

Le western est caractérisé par les espaces (sierras, déserts, canyons...), les lieux (saloon, banques...), les personnages (cow-boy, cheval, Indien, communauté de pionniers, chanteuse de saloon, shérif...), les objets (chariots, diligences, *colts* et *shotguns*...), les situations [...] qui appartiennent à l'Ouest américain de la fin du XIX^e siècle¹⁵.

Cette définition d'une catégorie générique passe par un inventaire des composantes qui meublent et peuplent un monde, elles-mêmes associées à une période historique donnée (comme le monde informatique de *Passé virtuel* qui imite les années 1930, le monde factice de *Dark City* très marqué par les années 1940-1950 ou le collage des clichés du début des années 1960 qui nourrissent les hallucinations du héros de *Vanilla Sky*). Des films comme *Westworld* ou le troisième volet de *Retour vers le futur* n'envisagent le western, considéré comme une sorte d'attraction foraine (ce que firent également certains westerns tardifs comme *Coups de feu dans la Sierra*, 1962, ou *Buffalo Bill et les Indiens*, 1976), qu'à travers un assemblage contrefait de tels *topoi* (même si seul le film de Michael Crichton en thématise la facticité). Le cinéma postmoderne, dont Anne Friedberg, revenant sur la définition de Jameson, dit qu'il prit « d'anciens genres comme objet de représentation [...] en capitalisant sur un succès passé », exploite le genre comme un simple identifiant, un logo utile à une identification immédiate du monde (la figurine du cow-boy dans *Toy Story* ressortit à ce paradigme). Les cas d'hybridité mondaine – par exemple, pour rester dans l'exemple du western, *Cowboys et envahisseurs* (2011) –, hérités de la pratique du *cross over*, soulignent cette dimension mondaine en faisant se juxter des traditions cinématographiques distinctes, ramenées à quelques composantes diégétiques.

Les cyborgs de *Westworld* et la machine à voyager dans le temps de *Retour vers le futur* nous rappellent que le genre sur lequel nous avons proposé de mettre l'accent est celui de la science-fiction (même si plusieurs films tels que *Je t'aime je t'aime* ou *Source Code* ne satisfont pas aux critères d'appartenance définis par certains théoriciens du genre), que nous avons tenté d'envisager par un biais spécifique (la multiplication des mondes) sans l'aborder en propre : selon nous, une dimension mondaine y est exacerbée qui, à des degrés variables, est à l'œuvre dans tout film. Les machines à mondes dont le genre science-fictionnel légitime la présence y sont, comme on l'a vu, les réceptacles d'un imaginaire du cinéma propre à une époque où ce médium est pensé au sein d'un paysage médiatique qui contribue à en redéfinir les fonctions, dont celle, hypertrophiée dans certaines productions vidéoludiques, qui consiste à proposer un monde. *Reboot*, mondes multiples et expansion mondaine participent d'une logique de la surenchère : on nous vend plusieurs mondes pour le prix d'un (du moins veut-on nous le faire croire). Nous avons tenté d'offrir au lecteur quelques clés pour appréhender ce type de productions dont la présence s'est considérablement renforcée ces dernières années, pour ouvrir les portes sur de nouveaux « possibles » dont l'émergence est indubitablement liée à la récente généralisation de l'imagerie numérique. Lorsque les représentations sont d'abord travaillées sur l'écran d'un ordinateur, tout est à (re)construire, pixel par pixel ; cela vaut aussi pour la théorie du cinéma dont nous espérons avoir montré que les grands paradigmes peuvent être revisités à travers le filtre d'une conception mondaine.

Notes de la conclusion

- 1 PUTNAM 1984 : 15-16.
- 2 À l'aide de l'expérience de pensée qui consisterait à dire que des individus réduits à l'état de cerveaux dans une cuve peuvent envisager leur propre état, voire le formuler, Hilary Putnam explique, dans le cadre d'une réflexion sur la fonction référentielle du langage, le fonctionnement d'une hypothèse dite « autoréfutante ». Il précise à ce propos, en se référant précisément à un cadre théorique que nous avons mentionné : « Comme disent les philosophes, il existe un "monde possible" où tous les êtres sensibles sont des cerveaux dans une cuve. (Cette façon de parler de "mondes possibles" donne l'impression qu'il existe un *endroit* où toute supposition absurde est vraie, c'est pourquoi elle peut être trompeuse en philosophie) » (*ibid.*, p. 18). Cet endroit, c'est, pour nous, celui de la fiction, qui ne nous trompe pas, mais joue à satisfaire notre plaisir à l'être, à feindre de ne pas savoir que nous nous trouvons dans une « cuve » (la salle obscure). D'ailleurs, le récit de certains films de notre corpus récuse le caractère supposément « autoréfutant » de ladite hypothèse (ne serait-ce que parce que les locuteurs en question sont diégétiques, s'inscrivant dans une représentation elle-même réflexive).
- 3 ADORNO et HORKHEIMER 1974 : 132.
- 4 Dans l'un des articles de la revue *Décadrages* consacré à David Lynch, nous avons examiné dans la section « Les seuils de nouveaux possibles » comment « *Lost Highway* et *Mulholland Drive* connaissent tous deux un point de basculement où s'opère une redistribution des données diégétiques, notamment les attributs des personnages et, par conséquent, les différentes composantes de la figure actoriale » (BOILLAT 2005 : 52).
- 5 ECO 1993 : 117.
- 6 *Ibid.*, p. 135.
- 7 DURING 2003a : 15.
- 8 BOILLAT 2007 : 350-351.
- 9 Voir BOILLAT et KRICHANE 2013.
- 10 Le film *Toy Story* de John Lasseter (l'un des collaborateurs de *Tron*) sorti en 1995, vitrine des prouesses de l'infographie, est emblématique du phénomène évoqué ici en ce qu'il met en scène des personnages qui correspondent à des jouets types (eux-mêmes associés à des genres cinématographiques, le cowboy du western craignant d'être supplanté par l'astronaute de la science-fiction) ; il a connu à ce jour quatre sequels qui sont l'indice d'une perpétuation de cet imaginaire enfantin.
- 11 Dans le deuxième épisode de la plus récente trilogie *Star Wars* de Lucas, le drame du héros Anakin (Hayden Christensen) et le motif de son inféodation au génie de Mal résident précisément dans le fait que certaines préoccupations d'adulte (le décès de sa mère, la prémonition d'un accouchement tragique de sa compagne) ne puissent plus être réglées, comme il le signifie dans des répliques de *Star Wars Épisode II – L'Attaque des clones* (2002), aussi aisément que lorsqu'il répareit enfant son bolide fait de morceaux de ferraille.
- 12 JAMESON 2007 : 387.
- 13 Voir les illustrations 46-48, p. 300.
- 14 RYAN 1991 : 43.
- 15 MOINE 2005 : 22.

Index des films cités

Les films et séries télévisées mentionnés dans l'ouvrage sont indexés dans l'ordre alphabétique des titres français. Les franchises sont indiquées entre guillemets.

- 11'09''01 *September 11*, collectif, 2002 : 327
- 300, Zack Snyder, 2006 : 249 (n.152)
- 1984, Michael Radford, 1984 : 36, 155-156, 274-275, 307, 361
- 2001, *l'Odysée de l'espace* (2001 : *A Space Odyssey*), Stanley Kubrick, 1968 : 15, 83 (n.70), 301, 2012, Roland Emmerich, 2009 : 315
- Aelita*, Yakov Protazanov, 1924 : 46
- After Hours*, Martin Scorsese, 1985 : 108
- L'Âge de cristal* (*Logan's Run*), Michael Anderson, 1976 : 71
- L'Agence* (*The Adjustment Bureau*), George Nolfi, 2011 : 74, 354
- Airport*, George Seaton, 1970 : 315
- A la folie... pas du tout*, Laetitia Colombani, 2002 : 84 (n.83)
- A l'aube du sixième jour* (*The 6th Day*), Roger Spottiswoode, 2000 : 40, 232
- Alias*, J.-J. Abrams, 2001-2006 : 244 (n.61)
- Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*), Tim Burton, 2010 : 39
- « *Alien* » : 50, 191
- Alien 3*, David Fincher, 1992 : 50, 84 (n.77)
- Alien, la résurrection* (*Alien : Resurrection*), Jean-Pierre Jeunet, 1997 : 40
- Alien vs Predator*, Paul W.S. Anderson, 2004 : 77 (n.9)
- Alien vs Predator : Requiem*, Colin et Greg Strause, 2007 : 77 (n.9)
- The Amazing Spider-Man*, Marc Webb, 2012 : 28
- L'Anglaise et le duc*, Eric Rohmer, 2001 : 129-130
- Angles d'attaque* (*Vantage Point*), Pete Travis, 2008 : 323, 327-328
- Animatrix* (*The Animatrix*), collectif, 2003 : 101

L'Année dernière à Marienbad, Alain Resnais, 1961 : 56, 109-110, 190, 200, 222-224, 234, 282, 287, 353
Another Earth, Mike Cahill, 2011 : 103-106, 212, 245 (n.72)
L'Antre de la folie (In the Mouth of Madness), John Carpenter, 1994 : 103, 212, 265
Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979 : 63
Apparences (What Lies Beneath), Robert Zemeckis, 2000 : 130
Argo, Ben Affleck, 2012 : 77 (n.2)
Arlington Road, Mark Pellington, 1999 : 55, 73
L'Armée des 12 singes (Twelve Monkeys), Terry Gilliam, 1995 : 105, 196
A Scanner Darkly, Richard Linklater, 2006 : 74
L'Atlantide, Jacques Feyder, 1921 : 46
A travers le miroir (Sasom i en spegel), Ingmar Bergman, 1956 : 110
Les Autres (The Others), Alejandro Amenábar, 2001 : 47, 75, 111, 130
Avalon, Mamoru Oshii, 2001 : 127, 137 (n.88), 158-162, 169, 207, 211, 217, 265-266, 269
Avatar, James Cameron, 2009 : 20, 22, 56-65, 83 (n.60 et 65), 84 (n.78), 103, 105-106, 142, 150, 238, 258, 302, 310 (n.45), 345
Avengers, Joss Whedon, 2012 : 30, 74, 77 (n.9), 318
L'Aventure intérieure (Innerspace), Joe Dante, 1987 : 46, 106,
Barton Fink, Joel et Ethan Coen, 1991 : 116
Basic Instinct, Paul Verhoeven, 1992 : 234
Beetlejuice, Tim Burton, 1988 : 47, 111
Bel Ami (The Private Affairs of Bel Ami), Albert Lewin, 1947 : 243 (n.46)
Ben Hur, Fred Niblo, 1925 : 154, 242 (n.24), 298
Ben Hur, William Wyler, 1959 : 298, 304
Beverly Hills, Darren Star, 1990-2000 : 110
Big Fish, Tim Burton, 2003 : 111
Black Sunday, John Frankenheimer, 1977 : 315
Black Swan, Darren Aronofsky, 2010 : 75, 134 (n.45)
Blade Runner, Ridley Scott, 1982 : 84 (n.82), 185, 263, 310 (n.60), 324
Blow out, Brian De Palma, 1981 : 140
Blueberry : L'Expérience secrète, Jan Kounen, 2004 : 62
Bonjour tristesse, Otto Preminger, 1958 : 154, 243 (n.38)
Brazil, Terry Gilliam, 1985 : 155, 230
Brigadoon, Vincente Minelli, 1954 : 47, 103, 133 (n.36)
Buffalo Bill et les Indiens (Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson), Robert Altman, 1976 : 364
Bunker Palace Hotel, Enki Bilal, 1989 : 265
La Cabane dans les bois (The Cabin in the Woods), Drew Goddard, 2012 : 55, 107, 212
Cabinet du Dr Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari), Robert Wiene, 1919 : 22, 91, 116-119
Caché, Michael Haneke, 2005 : 84 (n.83)

Captain America : First Avenger, Joe Johnston, 2011 : 107
The Cell, Tarsem Singh, 2000 : 75
Céline et Julie vont en bateau, Jacques Rivette, 1974 : 84 (n.83)
La Charge héroïque (She Wore a Yellow Ribbon), John Ford, 1949 : 62, 147
Charlie et la chocolaterie (Charlie and the Chocolate Factory), Tim Burton, 2005 : 68
La Chasse du comte Zaroff (The Most Dangerous Game), Irving Pichel et Ernest B. Schoedsack, 1932 : 56-57
Chinatown, Roman Polanski, 1974 : 279
La Chose (The Thing), John Carpenter, 1981 : 309 (n.41)
Clones (Surrogates), Jonathan Mostow, 2009 : 42, 61,
Cloud Atlas, Tom Tykwer, Andy et Lana Wachowski, 2012 : 40, 206-208, 225, 363
Le Cobaye (The Lawnmower Man), Brett Leonard, 1992 : 60, 127, 279
Le Congrès, Ari Folman, 2013 : 65, 70, 103, 145
Copie conforme, Abbas Kiarostami, 2010 : 109
La Coquille et le clergyman, Germaine Dulac, 1928 : 80 (n.29)
Coups de feu dans la Sierra (Ride the High Country), Sam Peckinpah, 1962 : 364
Cours, Lola, cours (Lola rennt), Tom Tykwer, 1998 : 121, 123, 125, 147, 206, 219, 255
Couvre-feu (The Siege), Edward Zwick, 1998 : 315
Cowboys et envahisseurs (Cowboys & Aliens), Jon Favreau, 2011 : 364
The Crow, Alex Proyas, 1994 : 265
Cube, Vincenzo Natali, 1997 : 102
Le Cuirassé Potemkine, Sergueï M. Eisenstein, 1925 : 158
La Dame du lac (The Lady in the Lake), Robert Montgomery, 1947 : 114-115, 135 (n.65)
Dancer in the Dark, Lars Von Trier, 2000 : 48
Danika, Ariel Vromen, 2006 : 75, 104
Danse avec les loups (Dances with Wolves), Kevin Kostner, 1990 : 62
Dans la peau de John Malkovich (Being John Malkovich), Spike Jonze, 1999 : 73, 245 (n.76)
Dark City, Alex Proyas, 1998 : 16, 21, 24-25, 56-57, 73, 93, 105, 131, 162, 212, 254-276, 279, 299, 300, 309 (n.26 et 32), 310 (n.57), 314, 326, 352, 358-359, 361-362, 364
The Dark Night Rises, Christopher Nolan, 2012 : 320
Déjà vu, Tony Scott, 2006 : 25, 103, 136 (n.76), 328-334, 343, 348 (n.49)
Démolition d'un mur, frères Lumière, 1895 : 141, 327, 348 (n.18)
La Dernière tentation du Christ (The Last Temptation of Christ), Martin Scorsese, 1988 : 114, 135 (n.60), 179
Destination... Lune! (Destination Moon), Irvin Pichel, 1950 : 46
Deux têtes folles (Paris – When It Sizzles), Richard Quine, 1964 : 125
Dionysos, Jean Rouch, 1984 : 129
Diva, Jean-Jacques Beineix, 1981 : 222
Les Dix Commandements (The Ten Commandments), Cecil B. DeMille, 1923 : 242 (n.24)
Dodes'kaden (Dodesukaden), Akira Kurosawa, 1970 : 162

Dogville, Lars Von Trier, 2003 : 110
 Doom, Andrzej Bartkowiak, 2005 : 135 (n.65)
 Dracula contre Frankenstein (*Los Monstruos del Terror*), Tulio Demicheli, 1970 : 77 (n.9)
 Duel, Steven Spielberg, 1978 : 288
 Duplicity, Tony Gilroy, 2009 : 109
 Edge of Tomorrow, Doug Liman, 2014 : 325
 L'Effet papillon (*The Butterfly Effect*), Eric Bress et J. Mackye Gruber, 2004 : 75, 103, 121-122, 187, 249 (n.133)
 L'Empire des ombres (*Vanishing on 7th Street*), Brad Anderson, 2010 : 315-316
 L'Enfer, Claude Chabrol, 1995 : 84 (n.83)
 Entr'acte, René Clair, 1924 : 346 (n.11)
 En quatrième vitesse (*Kiss me Deadly*), Robert Aldrich, 1955 : 170
 Equilibrium, Kurt Wimmer, 2002 : 307
 Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004 : 21, 75, 133 (n.36), 171, 200-203, 216, 248 (n.123), 353, 358
 E.T. : l'extraterrestre (E.T.), Steven Spielberg, 1981 : 285, 310 (n.60)
 L'Etrangleur de Boston (*The Boston Strangler*), Richard Fleischer, 1968 : 84 (n.79)
 Europa, Lars Von Trier, 1991 : 154
 L'Expérience fatale (*Virtual Obsession*), Mick Garris, 1998 : 98-99, 127, 358
 eXistenZ, David Cronenberg, 1999 : 66, 73, 83 (n.65), 127, 137 (n.88), 162, 217-220, 227, 260, 262, 278, 308 (n.2), 311 (n.72), 362
 La Famille Jones (*The Joneses*), Derrick Borte, 2009 : 109
 Fantômes contre fantômes (*The Frighteners*), Peter Jackson, 1996 : 47, 111
 Faucon maltais (*The Maltese Falcon*), John Huston, 1941 : 183
 La Femme dans la lune (*Frau im Mond*), Fritz Lang, 1929 : 46
 Femme fatale, Brian De Palma, 2002 : 75, 234
 Femmes au bord de la crise de nerfs (*Mujeres al borde de un ataque de nervios*), Pedro Almodovar, 1988 : 109
 Fenêtre secrète (*Secret Window*), David Koepp, 2004 : 75
 Fenêtre sur cour (*Rear Window*), Alfred Hitchcock, 1954 : 64, 343
 La Fête à Henriette, Julien Duvivier, 1952 : 125
 La Fièvre au corps (*Body Heat*), Lawrence Kasdan, 1981 : 272
 Fight Club, David Fincher, 1999 : 32-34, 73-74, 79 (n.17), 108, 112, 362
 La Flèche brisée (*Broken Arrow*), Delmer Daves, 1950 : 62
 Fog (*The Fog*), John Carpenter, 1980 : 341
 Following - Le Suiveur (*Following*), Christopher Nolan, 1998 : 346 (n.8)
 The Fountain, Darren Aronofsky, 2006 : 134 (n.45), 205-206, 215
 Les Fous du roi (*All the King's Men*), Steven Zaillian, 2006 : 154
 Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994 : 73, 102
 Les Fraises sauvages (*Smultronstället*), Ingmar Bergman, 1957 : 116

Fringe, J.J. Abrams, Alex Kurtzman et Roberto Orci, 2008-2013 : 21, 23, 74, 83 (n.68), 103, 120, 136 (n.73), 169-170, 175-184, 187, 191, 203, 206, 211, 266, 292, 316-320, 346 (n.4), 347 (n.17), 348 (n.24), 352, 357, 361
Full Frontal, Steven Soderbergh, 2002 : 245 (n.76)
The Game, David Fincher, 1997 : 21, 55, 107-109, 134 (n.42), 276, 344, 356
Game of Thrones, David Benioff et D.B. Weiss, dès 2011 : 82 (n.57), 360-361
Gamer, Patrick Levy, 2001 : 61, 98, 127, 143
Gerry, Gus Van Sant, 2002 : 98
Gertie le dinosaure (Gertie the Dinosaur), Winsor McCay, 1914 : 81 (n.46), 126
Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, 1995 : 84 (n.83)
Ghosts of Mars, John Carpenter, 2001 : 135 (n.65)
Go, Doug Liman, 1999 : 84 (n.81)
Godzilla (Gojira), Ishirô Honda, 1954 : 51
Good Bye Lenine !, Wolfgang Becker, 2003 : 107
La Guerre des étoiles (Star Wars), George Lucas, 1977 : 28, 250 (n.158), 301
La Guerre des mondes (War of the Worlds), Steven Spielberg, 2005 : 74
La Guerre est finie, Alain Resnais, 1966 : 249 (n.151)
Hackers, Iain Softley, 1995 : 258
Halloween / La Nuit des masques (Halloween), John Carpenter, 1978 : 135 (n.65)
Harry dans tous ses états (Deconstructing Harry), Woody Allen, 1997 : 119
 « Harry Potter » : 100
Hellboy, Guillermo del Toro, 2004 : 77 (n.9), 225
Hellboy II – Les Légions d’or maudites (Hellboy II: The Golden Army), Guillermo del Toro, 2008 : 77 (n.9)
The Hidden, Jack Sholder, 1987 : 309 (n.41)
Hiroshima mon amour, Alain Resnais, 1959 : 192, 247 (n.102), 248 (n.120)
Le Hobbit : un voyage inattendu (The Hobbit : An Unexpected Journey), Peter Jackson, 2012 : 77 (n.8)
Holy Motors, Leos Carax, 2012 : 61
Horizons perdus (Lost Horizon), Frank Capra, 1937 : 46
House of 9, Steven R. Monroe, 2005 : 55
Hugo Cabret (Hugo), Martin Scorsese, 2011 : 68
Hulk, Ang Lee, 2003 : 28
Hunger Games (The Hunger Games), Gary Ross, 2012 : 54-55, 64
L... comme Icare, Henri Verneuil, 1979 : 245 (n.67)
Identity, James Mangold, 2003 : 75, 84 (n.79), 221
L’Illusionniste (The Illusionist), Neil Burger, 2006 : 346 (n.11)
L’Imaginarium du docteur Parnassus (The Imaginarium of Doctor Parnassus), Terry Gilliam, 2009 : 68, 75, 88
Incassable (Unbreakable), Mike M. Shyamalan, 2000 : 340
Inception, Christopher Nolan, 2010 : 84 (n.81), 216, 226, 236, 268, 318, 320-322, 346 (n.8), 361

L'Incroyable Hulk (The Incredible Hulk), Louis Leterrier, 2008 : 28
L'Incroyable destin de Harold Crick (Stranger than Fiction), Marc Forster, 2006 : 75, 135 (n.55), 241 (n.9)
Inglorious Basterds, Quentin Tarantino, 2009 : 102
Inland Empire, David Lynch, 2006 : 109
Insaisissables (Now You See Me), Louis Leterrier, 2013 : 346 (n.11)
Insomnia, Christopher Nolan, 2002 : 346 (n.8)
Insomnies (Chasing Sleep), Michael Walker, 2000 : 75
Intolérance (Intolerance : Love's Struggle Throughout the Ages), D.W. Griffith, 1916 : 206
In the Mood for Love, Wong Kar Wai, 2000 : 109, 134 (n.44)
Invasion (The Invasion), Oliver Hirschbiegel et James McTeigue, 2007 : 309 (n.41)
Invasion Los Angeles (They Live), John Carpenter, 1988 : 254, 309 (n.41)
L'Invasion des profanateurs de sépultures (Invasion of the Body Snatchers), Don Siegel, 1956 : 309 (n.41)
L'Invasion des profanateurs de sépultures (Invasion of the Body Snatchers), Philip Kaufman, 1978 : 309 (n.41)
I Robot, Alex Proyas, 2004 : 41
Irréversible, Gaspar Noé, 2002 : 188
I Want to Go Home, Alain Resnais, 1988 : 241-442 (n.16)
The Island, Michael Bay, 2005 : 71, 277
The Jacket, John Maybury, 2005 : 75, 103, 249 (n.133)
Jason Bourne : L'Héritage (The Bourne Legacy), Tony Gilroy, 2012 : 325, 347 (n.17)
Je suis une légende (I Am a Legend), Francis Lawrence, 2007 : 315
Je t'aime je t'aime, Alain Resnais, 1968 : image de couverture ; 21, 23, 80 (n.29), 103, 126, 134-135 (n.52), 141, 171, 185, 187-205, 209, 212, 217, 220, 246 (n.91), 248 (n.113, 119, 120 et 123), 249 (n.151), 252, 284, 337-338, 352-353, 358-359, 362, 365
La Jetée, Chris Marker, 1962 : 105, 195-196, 199, 255, 353-354, 358
Jeu de rôles (Nadie conoce a nadie), Mateo Gil, 1999 : 108
Jeu dangereux (To Be or Not to Be), Ernst Lubitsch, 1942 : 110
Jobs, Joshua Michael Stern, 2013 : 156
John Carter, Andrew Stanton, 2012 : 106
Johnny Guitare (Johnny Guitar), Nicholas Ray, 1954 : 109
Le Jour d'après (The Day after Tomorrow), Roland Emmerich, 2004 : 315
Jules et Jim, François Truffaut, 1962 : 129
Jumper, Doug Liman, 2008 : 249 (n.133), 347 (n.16 et 17)
Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993 : 20, 22, 50-56, 64, 81 (n.45), 82 (n.47), 207, 239, 355, 361
Jusqu'en enfer (Drag me to Hell), Sam Raimi, 2009 : 111
Kafka, Steven Soderbergh, 1991 : 103, 148-150, 154-155, 157, 211, 242 (n.18 et 21), 243 (n.42)
King Kong, Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, 1933 : 46, 51, 56-57, 81 (n.46)
King Kong, John Guillermin, 1976 : 51

Le Labyrinthe de Pan (El laberinto del fauno), Guillermo del Toro, 2006 : 75, 77 (n.9), 103, 111, 215
Last Action Hero, John McTiernan, 2006 : 103, 127, 142, 242 (n.16), 245 (n.76)
Las Vegas parano, Terry Gilliam, 1998 : 75, 249 (n.155)
Léo, en jouant « Dans la compagnie des hommes », Arnaud Desplechin, 2003 : 110
Life on Mars, Matthew Graham, Tony Jordan et Ashley Pharoah, 2006-2007 : 315
La Ligue des gentlemen extraordinaires (The League of Extraordinary Gentlemen), Stephen Norrington, 2003 : 102
Limitless, Neil Burger, 2011 : 347 (n.17)
La Liste de Schindler (Schindler's List), Steven Spielberg, 1993 : 158
Le Livre d'Eli (The Book of Eli), frères Hughes, 2010 : 315
The Lego Movie, Phil Lord, Chris Miller et Chris McKay (annoncé pour 2014) : 360
The Lonedale Operator, D.W. Griffith, 1911 : 287
Les Looney Tunes passent à l'action (Looney Tunes : Back in Action), Joe Dante, 2003 : 242 (n.16)
Looper, Rian Johnson, 2012 : 120
Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber et Damon Lindelof, 2004-2010 : 23, 56, 83 (n.68), 136 (n.73), 169-176, 178, 182-183, 187, 191, 199, 203, 244 (n.61), 245 (n.65, 67 et 68), 261, 302, 323, 357, 361
Lost Highway, David Lynch, 1997 : 234, 366 (n.4)
Lost Identity, Michael Greenspan, 2010 : 75, 104
Lucky Luke, James Huth, 2009 : 68
La Machine à explorer le temps (The Time Machine), George Pal, 1960 : 68-70, 81 (n.42), 129, 205
The Machinist, Brad Anderson, 2004 : 75
Le Magicien d'Oz (The Wizard of Oz), Victor Fleming, 1939 : 47, 68, 103, 108, 111-112, 133 (n.36), 149-151, 157, 226, 243 (n.42), 346 (n.4),
La Maison du docteur Edwardes (Spellbound), Alfred Hitchcock, 1945 : 135 (n.66)
Mala Noche, Gus Van Sant, 1986 : 143
Manderlay, Lars Von trier, 2005 : 110
Maniac, Franck Khalfoun, 2012 : 135 (n.65)
Man of Steel, Zack Snyder, 2013 : 74, 318, 320
« *Matrix* » : 73, 100-101, 127, 206, 310 (n.60)
Matrix (The Matrix), Andy et Lana Wachowski, 1999 : 16, 24, 32, 40, 59, 66-67, 70, 71, 73, 78-79 (n.16), 80 (n.28), 88, 98, 134 (n.47), 205, 212, 246 (n.91), 249-250 (n.155 et 168), 254-255, 258-262, 264, 274-278, 284, 288-293, 299, 301-302, 309 (n.34), 326, 337, 345, 352-355, 359, 361
Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded), Andy et Lana Wachowski, 2003 : 41-42, 77 (n.9), 361
Matrix Revolutions (The Matrix Revolutions), Andy et Lana Wachowski, 2003 : 77 (n.9), 130, 216
Maudite Aphrodite (Mighty Aphrodite), Woody Allen, 1995 : 132 (n.15)
Melancholia, Lars von Trier, 2011 : 15, 104-105
Melinda et Melinda (Melinda and Melinda), Woody Allen, 2004 : 122-125, 219
Memento, Christopher Nolan, 2000 : 84 (n.81)
Men in Black I-III, Barry Sonnenfeld, 1997-2012 : 111

Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963 : 346 (n.1)
La Mère (Mat), Vsevolod Poudovkine, 1926 : 214-215
Metropolis, Fritz Lang, 1927 : 15, 81 (n.42), 156, 238, 266
Meurtre au 43^e étage (Someone's Watching Me!), John Carpenter, 1978 : 309 (n.15)
Millennium, Chris Carter, 1996-1999 : 191
Minority Report, Steven Spielberg, 2002 : 322-323, 335, 354
Minuit à Paris (Midnight in Paris), Woody Allen, 2011 : 132 (n.15)
Mission 3D : Spy Kids 3 (Spy Kids 3D : Game Over), Robert Rodriguez, 2003 : 310 (n.60)
Le Monde de Narnia (The Chronicles of Narnia), Andrew Adamson (I et II) et Michael Apted (III), 2005-2010 : 106
Le Monde fantastique d'Oz (Oz the Great and Powerful), Sam Raimi, 2013 : 68, 111, 153
Le Monde perdu (Lost World), Harry O. Hoyt, 1925 : 46, 51
Le Monde sur le fil (Die Welt am Draht), Rainer Werner Fassbinder, 1973 : 24, 262, 280-288, 292, 353
Mon Oncle d'Amérique, Alain Resnais, 1980 : 191, 194
Les Monstres du labyrinthe (Mazes and Monsters), Steven Hilliard Stern, 1982 : 111
Monstres et Cie (Monsters Inc.), Pete Docter, David Silverman et Lee Unkrich, 2001 : 103
Moon, Duncan Jones, 2009 : 41, 334, 348 (n.23)
The Moon and Sixpence, Albert Lewin, 1942 : 243 (n.46)
La Mort aux trousses (North by Northwest), Alfred Hitchcock, 1959 : 309 (n.15)
Mr Arkadin / Dossier secret (Mr. Arkadin), Orson Welles, 1955 : 118-119, 235
Mr & Mrs Smith, Doug Liman, 2007 : 236
Mulholland Drive, David Lynch, 2001 : 75, 80 (n.29), 104, 109, 130, 136 (n.82), 170, 174, 187, 357, 366 (n.4)
Muriel, Alain Resnais, 1963 : 190
La Mutante (Species), Roger Donaldson, 1995 : 309 (n.41)
Naked Lunch, David Cronenberg, 1991 : 113, 234, 242 (n.21), 244 (n.61)
Ne te retourne pas, Marina de Van, 2009 : 84 (n.83)
Newton Boys, Richard Linklater, 1998 : 310 (n.44)
Next, Lee Tamahori, 2007 : 42, 74, 80 (n.27), 249 (n.133), 310 (n.51), 323-328, 339, 345, 346-347 (n.11, 15 et 17), 354
Le Nombre 23 (The Number 23), Joel Schumacher, 2007 : 265
Nosferatu le vampire (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens), Friedrich Wilhelm Murnau, 1922 : 266
Nosferatu, fantôme de la nuit (Nosferatu : Phantom der Nacht), Werner Herzog, 1979 : 266
Notre univers impitoyable, Léa Fazer, 2008 : 122-125
Le Nouveau monde (The New World), Terrence Malick, 2005 : 63
La Nuit américaine, François Truffaut, 1973 : 132 (n.11)
Nuit et Brouillard, Alain Resnais, 1950 : 154, 192
Oblivion, Joseph Kosinski, 2013 : 348 (n.23)

Ocean's Twelve, Steven Soderbergh, 2004 : 245 (n.76)
L'Œil du mal (Eagle Eye), D.J. Caruso, 2008 : 310 (n.51)
On connaît la chanson, Alain Resnais, 1997 : 247 (n.102)
Opération Espadon (Swordfish), Dominic Sena, 2001 : 315
Orange mécanique (A Clockwork Orange), Stanley Kubrick, 1971 : 327
Outland, Peter Hyams, 1981 : 250 (n.158)
Ouvre les yeux (Abre los ojos), Alejandro Amenábar, 1997 : 136 (n.82), 246 (n.91)
Le Pacificateur (Peacemaker), Mimi Leder, 1997 : 315
Pacific Rim, Guillermo del Toro, 2013 : 71-72, 77 (n.9), 112
Paprika, Satoshi Kon, 2006 : 84 (n.83)
Paranormal Activity, Oren Peli, 2007 : 135 (n.65)
Paris qui dort, René Clair, 1924 : 266
Pas de printemps pour Marnie (Marnie), Alfred Hitchcock, 1964 : 135 (n.66)
Passé virtuel (The Thirteenth Floor), Josef Rusnak, 1999 : 21, 24, 73, 92-93, 127, 258, 262, 276-280, 285, 292, 301, 310 (n.44 et 45), 364
Paycheck, John Woo, 2003 : 74
El Perdido (The Last Sunset), Robert Aldrich, 1961 : 147
Peeping Tom, Michael Powell, 1960 : 135 (n.65)
Le Peintre néo-impressionniste, Emile Cohl, 1910 : 156
Persona, Ingmar Bergman, 1966 : 135 (n.66)
Phénomènes (The Happening), M. Night Shyamalan, 2008 : 315
La Photographie électrique à distance, Georges Méliès, 1908 : 244 (n.55)
Piège de cristal (Die Hard), Steven de Souza, 1988 : 315
Pile & Face (Sliding Doors), Peter Howitt, 2001 : 122-124
« *Pirates des Caraïbes* » (« *Pirates of the Caribbean* ») : 359
La Planète des singes (Planet of the Apes), Franklin J. Schaffner, 1968 : 28
Pleasantville, Gary Ross, 1998 : 73, 103, 126, 133 (n.36), 148, 164-169, 216, 259, 301
Playtime, Jacques Tati, 1967 : 281
Poltergeist, Steven Spielberg, 1982 : 111
Le Portrait de Dorian Gray (The Picture of Dorian Gray), Albert Lewin, 1945 : 243 (n.46-47)
Possible Worlds, Robert Lepage, 2000 : 352-353, 358, 362
Predator, John McTiernan, 1987 : 135 (n.65)
Predators, Nimród Antal, 2010 : 57, 245 (n.66)
Prédications (Knowing), Alex Proyas, 2009 : 74, 316-317
Prémonitions (Premonition), Mennan Yapo, 2007 : 75
Le Prestige (The Prestige), Christopher Nolan, 2006 : 68, 346 (n.8 et 11)
Le Procès, Orson Welles, 1961 : 150
Le Projet Blair Witch (The Blair Witch Project), Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999 : 135 (n.65)
Prometheus, Ridley Scott, 2012 : 30

Providence, Alain Resnais, 1977 : 247 (n.102)
Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994 : 73, 84 (n.81), 210
Quatre mouches de velours gris (Quattro mosche di velluto grigio), Dario Argento, 1973 : 348 (n.24)
La Quatrième dimension (The Twilight Zone), Rod Serling, 1959-1964 : 191
Qui veut la peau de Roger Rabbit ? (Who Framed Roger Rabbit ?), Robert Zemeckis, 1988 : 144-147, 184, 217, 241 (n.12), 241-242 (n.16), 266
Real Steel, Shawn Levy, 2011 : 61
REC, Jaume Balagueró et Paco Plaza, 2007 : 135 (n.65)
Redskin, Victor Scherzinger, 1928 : 243 (n.44), 357
Requiem for a Dream, Darren Aronofsky, 2000 : 75, 105, 134 (n.45)
« *Resident Evil* » : 44, 64, 79 (n.26 et 30), 249-250 (n.55)
Resident Evil : Extinction, Russell Mulcahy, 2007 : 39, 315
Resident Evil : Afterlife, Paul W.S. Anderson, 2010 : 79 (n.21)
Resident Evil : Damnation, Makoto Kamiya, 2012 : 40
Resident Evil : Retribution, Paul W.S. Anderson, 2012 : 21-22, 35-43, 45, 55-56, 79 (n.21), 80 (n.28), 108, 327-328
Restless, Gus Van Sant, 2011 : 109
Retour vers le futur (Back to the Future), Robert Zemeckis, 1985 : 164-167, 279
Retour vers le futur (Back to the Future) I-III, Robert Zemeckis, 1985-1990 : 68
Retour vers le futur (Back to the Future) III, Robert Zemeckis, 1990 : 364
Rêves, Akira Kurosawa, 1990 : 127-129, 156, 243 (n.32)
R.I.P.D. Brigade fantôme (R.I.P.D.), Robert Schwentke, 2013 : 111
La Rose pourpre du Caire (The Purple Rose of Cairo), Woody Allen, 1985 : 103, 126, 132 (n.15)
La Route (The Road), John Hillcoat, 2009 : 315
Running Man, Paul Michael Glaser, 1987 : 54
Rusty James, Francis Ford Coppola, 1983 : 158
Scanners, David Cronenberg, 1981 : 277
Le Secret derrière la porte (The Secret Beyond the Door), Fritz Lang, 1947 : 135 (n.66)
Le Seigneur des anneaux I-III (The Lord of the Rings), Peter Jackson, 2001-2003 : 30, 359
Le Septième ciel, Benoît Jacquot, 1997 : 84 (n.83)
Le Septième sceau (Det sjunde inseglet), Ingmar Bergman, 1957 : 127
Sherlock Holmes, Guy Ritchie, 2009 : 102, 347 (n.17)
Sherlock Jr., Buster Keaton, 1924 : 126-127, 184, 261, 347 (n.16)
Shock Corridor, Samuel Fuller, 1963 : 157
Shocker, Wes Craven, 1989 : 126
Shutter Island, Martin Scorsese, 2010 : 75, 84 (n.79), 221, 320
Sin City, Frank Miller, Robert Rodriguez et Quentin Tarantino, 2005 : 158
Sixième sens (The Sixth Sense), M. Night Shyamalan, 1999 : 47, 73, 75, 95, 111, 134 (n.49)
Skyline, Colin et Greg Strause, 2010 : 74
Smoking/No Smoking, Alain Resnais, 1997 : 121, 123, 136 (n.74 et 77), 247 (n.102)

Solaris, Steven Soderbergh, 2002 : 75
Soleil vert (Soylent Green), Richard Fleischer, 1973 : 71, 207, 259
La Somme de toutes les peurs (The Sum of all Fears), Phil Alden Robinson, 2002 : 315
S.O.S. fantômes (Ghostbusters), Ivan Reitman, 1984 : 111
Soudain l'été dernier (Suddenly, Last Summer), Joseph L. Mankiewicz, 1959 : 135 (n.66)
Source Code, Duncan Jones, 2011 : 21, 25, 74, 137 (n.85), 141, 199, 334-345, 348-349 (n.23, 25 et 29), 352-353, 361, 365
Speed Racer, Andy et Lana Wachowski, 2008 : 143, 225
Spider, David Cronenberg, 2002 : 75, 84 (n.79), 113-117, 135-136 (n.67), 221
 « *Spider-Man* » : 30, 100
Spider-Man, Sam Raimi, 2002 : 28
The Spirit, Frank Miller, 2008 : 158
Stalker, Andrej Tarkovski, 1979 : 15, 45, 157-158
Stargate, Roland Emmerich, 1994 : 106
 « *Star Trek* » : 180-181, 246 (n.78), 357
Star Trek : Enterprise, Rick Berman et Brannon Braga, 2001-2005 : 245 (n.74)
Star Trek : la nouvelle génération (Star Trek : Next Generation), Gene Roddenberry, 1987-1998 : 182, 245 (n.74)
Star Trek, J.J. Abrams, 2009 : 30, 42, 180-182, 246 (n.77)
Star Trek into Darkness, J.J. Abrams, 2013 : 30, 244 (n.63)
 « *Star Wars* » : 29-30, 100, 133 (n.28), 181, 254, 301, 359
Star Wars : Episode I – La Menace fantôme (Star Wars : Episode I – The Phantom Menace), George Lucas, 2001 : 304
Star Wars Episode II – L'Attaque des clones (Star Wars : Episode II – Attack of the Clones), George Lucas, 2002 : 41, 250 (n.72), 304, 366 (n.11)
Star Wars Episode III – La Revanche des Sith (Star Wars : Episode III – Revenge of the Sith), George Lucas, 2005 : 250 (n.72), 347 (n.17)
Starship Troopers, Paul Verhoeven, 1997 : 110, 134 (n.47), 231
Stay, Marc Forster, 2005 : 75, 104
Steamboy, Katsuhiro Ohtomo, 2004 : 102
Sucker Punch, Zack Snyder, 2011 : 220-226, 249 (n.154 et 155), 363
Sueurs froides (Vertigo), Alfred Hitchcock, 1958 : 234
Super 8, J.J. Abrams, 2011 : 74
Sur la piste des Mohawks (Drums Along the Mohawk), John Ford, 1939 : 243 (n.40)
Les Temps modernes (Modern Times), Charlie Chaplin, 1936 : 213
Terminator 2 – Le Jugement dernier (Terminator 2 : Judgment Day), James Cameron, 1991 : 42, 49-50, 53, 84 (n.77), 120
Terminator 3 – Le Soulèvement des machines (Terminator 3 : Rise of the Machines), Jonathan Mostow, 2003 : 49, 309 (n.41)
Terminator Renaissance (Terminator Salvation), McG (Joseph McGinty Nicol), 2009 : 40

Thor, Kenneth Branagh et Joss Whedon, 2011 : 77 (n.9)
Thor : Le Monde des ténèbres (Thor : Dark World), Alan Taylor, 2013 : 77 (n.9)
 THX 1138, George Lucas, 1971 : 71, 98, 277
Time Out (In Time), Andrew Niccol, 2011 : 45
Top Secret !, Jim Abrahams, David et Jerry Zucker, 1984 : 118
Total Recall, Paul Verhoeven, 1990 : 16, 23-24, 66, 74, 103, 107-108, 110, 130, 134 (n.47), 142, 220, 224, 226-236, 259, 276, 308 (n.21), 311 (n.72), 323, 352, 356
Total Recall – mémoires programmées (Total Recall), Len Wiseman, 2012 : 24, 41, 141, 235-239, 269, 335, 353
 « Toy Story » : 364, 366 (n.10)
Toy Story 2, John Lasseter, Ash Brannon et Lee Unkrich, 1999 : 40
La Tour infernale (The Towering Inferno), John Guillermin, 1974 : 315
Le Train sifflera trois fois (High Noon), Fred Zinneman, 1952 : 250 (n.158)
Transformers, I-III, Michael Bay, 2007-2011 : 74, 318
Trois vies et une seule mort, Raoul Ruiz, 1996 : 80 (n.29)
Tron, Steven Lisberger, 1982 : 21, 24, 43, 73, 77 (n.9), 127, 143, 162, 217, 258, 279, 293-302, 310 (n.57), 337, 346 (n.11), 353, 356, 360-361, 366 (n.10)
Tron – L'Héritage (Tron : Legacy), Joseph Kosinski, 2010 : 24, 42-43, 61, 127, 150, 258, 302-307, 310 (n.57), 311 (n.68), 347 (n.17), 356, 360
Tron – La Révolte, Steven Lisberger et Bonnie MacBird, dès 2012 : 302
Truman Show (The Truman Show), Peter Weir, 1998 : 43, 53-55, 92-93, 107
Twin Peaks, Mark Frost, David Lynch, 1990-1991 : 174
Twin Peaks : Les 7 derniers jours de Laura Palmer (Twin Peaks : Fire Walk with Me), David Lynch, 1992 : 276
Un chien andalou, Luis Buñuel, 1929 : 273
Underworld I-III, Len Wiseman (I-II) et Patrick Tatopoulos (III), 2003-2012 : 309 (n.26)
United 93, Paul Greengrass, 2006 : 322
Un jour sans fin (Groundhog Day), Harold Ramis, 1993 : 73, 121, 123, 133 (n.36), 188, 194, 202, 308 (n.3), 339, 344, 353, 358
Usual Suspects, Bryan Singer, 1995 : 73
V pour Vendetta (V for Vendetta), John McTeigue, 2005 : 107
Van Gogh, Alain Resnais, 1948 : 127
Van Helsing, Stephen Sommers, 2004 : 102
Vanilla Sky, Cameron Crowe, 2001 : 75, 103-104, 126, 129, 133 (n.41), 134 (n.43), 136 (n.82), 147, 225, 246 (n.91), 310 (n.60), 352, 358, 364
La Vengeance dans la peau (The Bourne Ultimatum), Paul Greengrass, 2007 : 325, 347 (n.17)
Videodrome, David Cronenberg, 1982 : 164, 186, 297
La Vie est un roman, Alain Resnais, 1983 : 111, 247 (n.102)
Virtual Sexuality, Nick Hurran, 1999 : 73
Volere volare, Guido Manuli et Maurizio Nichetti, 1991 : 242 (n.16)

Vous n'avez encore rien vu, Alain Resnais, 2012 : 247 (n.102)
Le Voyage dans la lune, Georges Méliès, 1902 : 46
Le Voyage fantastique (Fantastic Voyage), Richard Fleischer, 1966 : 46, 106
The Ward, John Carpenter, 2010 : 75
WarGames, John Badham, 1983 : 301
Watchmen, Zack Snyder, 2009 : 102, 249 (n.152)
Westworld, Michael Crichton, 1973 : 54, 73, 135 (n.65), 146, 207, 225-226, 279, 355, 364-365
Whatever Works, Woody Allen, 2009 : 132 (n.15)
Wild Wild West, Barry Sonnenfeld, 1999 : 102
World Trade Center, Oliver Stone 2006 : 322
The Wrestler, Darren Aronofsky, 2008 : 134 (n.45)
X Files : aux frontières du réel (The X Files), Chris Carter, 1993-2002 : 175, 191, 277
X-Men, Bryan Singer, 2000 : 324
X-Men : Le Commencement (X-Men : First Class), Matthew Vaughn, 2011 : 30, 102
Zelig, Woody Allen, 1983 : 102, 132 (n.15).

Bibliographie

ABDELOUAHAB Farid, *Voyages imaginaires*, Paris, Arthaud, 2012.

ADORNO Theodor W. et HORKHEIMER Max, « La production industrielle des biens culturels », in *La Dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, 1974 [1944], p. 129-176.

ALBERA François, « Le cinéma "projeté" et les périodisations de l'histoire technique du cinéma », in E. BIASIN, R. MENERANI, F. ZECCA (dir.), *Le Età del Cinema/The Ages of Cinema*, Udine, DAMS Gorizia, 2008, p. 393-400.

ALBERA François, « "L'école comique française", une avant-garde posthume ? », 1895, n°61 (« Aux sources du burlesque cinématographique : les comiques français des premiers temps »), septembre 2010, p. 77-98.

ALBERA François et LEFEBVRE Martin (dir.), « La filmologie de nouveau », *Cinemas*, vol. 19, n° 1-3, printemps 2009.

ALBERA François et TORTAJADA Maria, « L'Epistémè "1900" », in A. GAUDREULT et al., *Le Cinématographe, nouvelle technologie du xx^e siècle*, Lausanne, Payot, 2004, p. 45-62.

ALBERA François et TORTAJADA Maria, *Ciné-dispositifs. Spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011.

ALTMAN Rick, *La Comédie musicale hollywoodienne*, Paris, Armand Colin, 1992 [1987].

APOLLINAIRE Guillaume, « L'esprit nouveau et les poètes », *Mercure de France*, n° 130, novembre-décembre 1918, p. 385-394.

ARNHEIM Rudolf, *Le Cinéma est un art*, Paris, L'Arche, 1989 [1933].

ATALLAH Marc, « Les Utopies, ces miroirs distancés de la Modernité », in M. ATALLAH, Fr. JACCAUD et Francis VALÉRY, *Souvenirs du futur*, Lausanne/Yverdon, Presses polytechniques et universitaires romandes/Maison d'Ailleurs, 2013, p. 21-36.

ATALLAH Marc, « De la *Matrix* à l'*Avatar*. Devrions-nous abandonner notre corps ? », in A. BOILLAT et L. GUIDO (dir.), *Loin des yeux... le cinéma. Imaginaires visuels des technologies de télécommunication*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2014 (à paraître).

Avant-Scène cinéma (L'), n° 91 (« Je t'aime je t'aime »), avril 1969.

BADIOU Alain, BENATOUIL Thomas, DURING Élie et al., *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003.

BANKEY Ruth, « La Donna è Mobile : Constructing the Irrational Woman », *Gender, Place and Culture : a Journal of Feminist Geography*, vol. 8, n° 1, 2001, p. 37-54.

- BARILLIER Étienne, *Steampunk ! L'Esthétique rétro-futur*, Lyon, Les Moutons électriques, 2010.
- BARJAVEL René, *Cinéma total. Essai sur les formes futures du cinéma*, Paris, Denoël, 1944.
- BAUDRY Jean-Louis, « Le dispositif : approche métapsychologique de l'impression de réalité », in *L'Effet-cinéma*, Paris, Albatros, 1978, p. 27-49.
- BAUM L. Frank, *Le Magicien d'Oz*, Paris, Libro, 2003 [1900].
- BAZIN André, « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, Éditions du Cerf, 1985 [1945], p. 9-17.
- BEAU Franck, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, « L'Homme a marché sur la lune », in Fr. BEAU, Ph. DUBOIS et G. LEBLANC (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck Université, 1998, p. 6-15.
- BÉGHIN Cyril, « J.J. ∞ Abrams », *Cahiers du cinéma*, n° 690, juin 2013, p. 8-12.
- BELLOÏ Livio, *Le Regard retourné. Aspects du cinéma des premiers temps*, Québec/Paris, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2001.
- BELLOÏ Livio, « La perception ferroviaire », *Décadrages*, n° 6 (« Train et cinéma »), automne 2005, p. 70-83.
- BELTING Hans, *La Vraie image*, Paris, Gallimard, 2007 [2005].
- BENAYOUN Robert, *Alain Resnais, arpenteur de l'imaginaire*, Paris, Stock, 1980.
- BENVENISTE Émile, « De la subjectivité dans le langage » [1958], in *Problèmes de linguistique générale*, t. 1, Paris, Gallimard, 1966, p. 258-266.
- BERTON Mireille, *Pour une histoire croisée des dispositifs audiovisuels et des sciences du psychisme autour de 1900 : la construction du spectateur cinématographique*, thèse de doctorat sous la direction du Pr François Albera, Université de Lausanne, 2011.
- BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, Éd. du CNRS, 2004.
- BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n love Éditions, 2010.
- BOILLAT Alain, *La Fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- BOILLAT Alain, « La métaphore vivante, pierre angulaire de la création chez Cronenberg », *Hors-Champ*, n° 8, septembre 2002, p. 16-25.
- BOILLAT Alain, « Hors-vue, hors-champ, hors-film. In the Mood for Love et l'esthétique de l'occultation », *Décadrages*, n° 1-2, automne 2003, p. 72-84.
- BOILLAT Alain, « Les reprises du dispositif narratif de *Rear Window* chez Brian De Palma », *Décadrages*, n° 3, printemps 2004a, p. 45-57.
- BOILLAT Alain, « Statut énonciatif et fonction structurelle de l'enchâssement narratif dans *Caligari* », in V. INNOCENTI et V. RE (dir.), *Limina /le soglie del film /film's threshold*, Udine, Forum, 2004b, p. 335-345.
- BOILLAT Alain, « L'éclatement du personnage chez Lynch. Les "mondes possibles" dans *Lost Highway* et *Mulholland Drive* », *Décadrages*, n° 4-5, printemps 2005, p. 48-61.
- BOILLAT Alain, « Des films, un monde. Lectures de *Star Wars* », *Décadrages*, n° 8-9, automne 2006a, p. 8-41.
- BOILLAT Alain, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* », *Décadrages*, n° 8-9, automne 2006b, p. 106-136.
- BOILLAT Alain, « L'Ève future et la série culturelle des "machines parlantes". Le statut singulier de la voix humaine au sein d'un dispositif audiovisuel », *Cinémas*, vol. 17, n° 1, automne 2006c, p. 10-34.

BOILLAT Alain, *Du Bonimenteur à la voix-over. Voix-attraction et voix-narration au cinéma*, Lausanne, Antipodes, 2007.

BOILLAT Alain, « Jésus par Scorsese. La Dernière tentation du Christ : du romanesque au filmique », in A. BOILLAT, J. KAEMPFER et Ph. KAENEL (dir.), *Points de vue sur Jésus au XX^e siècle, Études de Lettres*, n° 2, 2008, p. 53-71.

BOILLAT Alain, « Faire pour la vue ce que le téléphone fait pour l'ouïe. Rencontres entre l'image et la voix dans quelques anticipations de la télévision », in M. BERTON et A.-K. WEBER (dir.), *La Télévision du téléphonoscope à Youtube*, Lausanne, Antipodes, 2009a, p. 77-97.

BOILLAT Alain, « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas*, vol. 19, n° 2-3, printemps 2009b, p. 217-245.

BOILLAT Alain, « Trois vies et un seul cinéaste (Raoul Ruiz). Des récits singuliers qui se conjuguent au pluriel », *Décadrages*, n° 15, automne 2009c, p. 8-25.

BOILLAT Alain, « La perpétuation de l'oralité du muet dans quelques incipit filmiques des premières années du parlant », *Cinémas*, vol. 20, n° 1, automne 2009d, p. 113-134.

BOILLAT Alain, « Le déni de l'écrit à l'écran. L'écrivain, son œuvre et l'univers filmique », *Décadrages*, n°16-17, automne 2010a, p. 9-46.

BOILLAT Alain, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », in A. BOILLAT (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010b, p. 25-121.

BOILLAT Alain, « L'imaginaire social de la téléphonie. Les dispositifs fictifs du Vingtième siècle d'Albert Robida et l'archéologie du cinéma parlant », in Fr. ALBERA et M. TORTAJADA (dir.), *Ciné-dispositifs*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011a, p. 229-259.

BOILLAT Alain, « À la recherche du scénario. Le scénario comme objet (d'étude) et pratique (d'écriture) », *Archipel*, n° 34, décembre 2011b, p. 13-59.

BOILLAT Alain, « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V." de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages*, n° 21-22, hiver 2012a, p. 146-165.

BOILLAT Alain, « *Stranger than Fiction* : *Métalepse* de Genette et quelques univers fictifs contemporains », *Cinéma et Cie*, n° 18, 2012b, p. 21-31.

BOILLAT Alain, « Récit(s) en fragments. Logiques sérielle et mondaine dans *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay », in Ph. KAENEL et D. KUNZ WESTERHOFF (dir.), *Narrations visuelles, visions narratives*, Lausanne, Études de Lettres, vol. 3-4, 2013, p. 93-123.

BOILLAT Alain, « Phonographie et cinématographie : pour une histoire croisée des discours sur les technologies audio/visuelles (1929-1934) », in N. DULAC et M. LEFEBVRE (dir.), *Du média au postmédia : continuités, ruptures*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2014a (à paraître).

BOILLAT Alain, « L'effet-BD à l'ère du cinéma en images de synthèse : quand les adaptations filmiques de *comic books* suggèrent la fixité de leur modèle dessiné », in B. MITAINE, D. ROCHE et I. SCHMITT (dir.), *Bande dessinée et adaptation (Littérature, cinéma, série TV)*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2014b (à paraître).

BOILLAT Alain et KRICHANE Selim, « Les arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série *The Elder Scrolls* », in M. ATALLAH, N. NOVA et al. (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo*, Lausanne, Gollion, Infolio, 2014 (à paraître).

BOLTER Jay David et GRUSIN Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.

- BOOKER M. Keith, *Postmodern Hollywood. What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange*, Westport, Praeger, 2007.
- BORDWELL David, *L'Art du film. Une introduction*, Bruxelles, De Boeck, 2009 [8^e éd.].
- BORGES Jorge Luis, *Œuvres complètes*, t. 1, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 2010.
- BREÁN Simon, *La Science-fiction en France : théorie et histoire d'une littérature*, Paris, Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 2012.
- BREMOND Claude, *La Logique du récit*, Paris, Éd. du Seuil, 1973.
- BUBB Martine, *La Camera obscura. Philosophie d'un appareil*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991 [1990].
- CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle. Les Forges de la fiction*, Paris, Éd. du CNRS, 2007.
- CASARES Adolfo Bioy, *L'Invention de Morel*, Paris, Robert Laffont, 1973 [1940].
- CERISUELO Marc, *Hollywood à l'écran. Les Métafilms américains*, Paris, Presse de la Sorbonne Nouvelle, 2000.
- CHAPERON Danielle, « Maladaptation ! (autour de *V pour Vendetta* de David Lloyd et Alan Moore) », in A. BOILLAT (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010, p. 303-328.
- CHARDÈRE Bernard (dir.), *Premier plan*, n° 18 (« Alain Resnais »), octobre 1961.
- CHATEAU Dominique, « Diégèse et énonciation », *Communications*, n° 38, 1983, p. 121-154.
- CHION Michel, *La Voix au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 1982.
- CIMENT Michel et NIOGRET Hubert, « Une exploration du mot Kafka. Entretien avec Steven Soderbergh », *Positif*, n° 374, avril 1992, p. 39-43.
- CLAIS Jean-Baptiste (dir.), *Game Story. Une histoire des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la Rmn-Grand Palais, 2011.
- COLIN Michel, *La Grande Syntagmatique revisitée*, Limoges, Université de Limoges, 1989.
- COLIN Fabrice, « Quitter le Kansas », postface à L. Frank Baum, *Le Cycle d'Oz, volume 1*, Paris, Le Cherche midi éditeur, 2013, p. 395-400.
- CORNETTE Maxime, « La Fête à Henriette, un film à pile ou face », in R. MONNIER et A. ROCHE (dir.), *Territoires du scénario*, Dijon, Centre Gaston-Bachelard, 2006, p. 131-144.
- COURCOUX Charles-Antoine, « Neo ou la matrice d'intelligibilité d'un nouveau rapport de l'homme à la technologie », *Alliage (culture-science-technique)*, n° 71 (« Science et cinéma »), février 2013, p. 146-158.
- CRICHTON Michael, *Le Parc jurassique*, Paris, Robert Laffont, 1992 [1990].
- DANNENBERG Hilary, « Ontological Plotting: Narrative as a Multiplicity of Temporal Dimensions », in J. PIER (dir.), *The Dynamics of Narrative Form. Studies in Anglo-American Narratology*, Berlin/New York, Walter de Gruyter, p. 159-189.
- DAVIES Mike, *Dead Cities*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2009 [2002].
- DELAUVAUD Gilles, « Le dispositif télévision. Discours critique et création dans les années 1940 et 1950 », in M. BERTON et A.-K. WEBER (dir.), *La Télévision, du téléphonoscope à YouTube*, Lausanne, Antipodes, 2009, p. 246-248.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985.

- DICK Philip K., « Rapport minoritaire » (1953), in *Total Recall et autres récits*, Paris, Gallimard, 2012, p. 11-69.
- DICK Philip K., « L'Homme doré » (1954), in *L'Homme doré*, Paris, J'ai Lu, 1982, p. 5-48.
- DICK Philip K., « Souvenirs à vendre » (1966), in *Total Recall et autres récits*, Paris, Gallimard, 2012, p. 219-252.
- DICK Philip K., « La fourmi électrique » (1969), in *Total Recall et autres récits*, Paris, Gallimard, 2012, p. 309-337.
- DOLEZEL Lubomir, « Intensional Function, Invisible Worlds, and Franz Kafka », *Style*, n° 17, 1983, p. 120-141.
- DOLEZEL Lubomir, « Kafka's Fictional Worlds », *Revue canadienne de littérature comparée*, mars 1984, vol. 1, n° 1, p. 61-83.
- DONOVAN Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.
- DUBOIS Philippe, *L'Image*, Paris, Nathan, 1990.
- DUBOIS Philippe « Hybridations et métis-sages. Les mélanges du noir-et-blanc et de la couleur », in J. AUMONT, *La Couleur en image*, Milan/Paris, Mazzotta/Cinémathèque française/Musée du cinéma, 1995, p. 74-92.
- DUFOUR Éric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011.
- DUNCAN Jody, « Legacy System », *Cinefex*, n° 124, janvier 2011, p. 29-57.
- DURING Élie, « Introduction. La matrice à philosophies », in A. BADIOU et al., *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003a, p. 3-18.
- DURING Élie, « Les Dieux sont dans la matrice », in A. BADIOU et al., *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003b, p. 81-97.
- ECO Umberto, *Apostille au Nom de la rose*, Paris, Grasset, 2007 [1985].
- ECO Umberto, *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, 1992.
- ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, Paris, Grasset, 1993 [1978].
- FRIEDBERG Anne, *Window Shopping : Cinema and the Postmodern*, Berkeley, etc., University of California Press, 1993.
- GALOUYE Daniel, *Simulacron 3*, Paris, Gallimard, 2010 [1964].
- GARDIES André, « Esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur » [1981], in *Le Conteur de l'ombre. Essais sur la narration filmique*, Lyon, Aléas, 1999, p. 33-58.
- GAUDREAUULT André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Québec, Armand Colin/Nota bene, 1999 [1988].
- GAUDREAUULT André et GAUTHIER Philippe, « Le montage alterné, un langage programmé », 1895, n° 63, printemps 2011, p. 25-47.
- GAUDREAUULT André et GUNNING Tom, « Le cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma ? », in J. AUMONT, A. GAUDREAUULT, M. MARIE (dir.), *Histoire du cinéma, nouvelles approches*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1989, p. 49-63.
- GAUDREAUULT André et JOST François, *Le Récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990.
- GAUDREAUULT André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.
- GENETTE Gérard, *Figure III*, Paris, Éd. du Seuil, 1972.
- GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Éd. du Seuil, 1983.
- GENETTE Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Éd. du Seuil, 1982.
- GENETTE Gérard, *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, Éd. du Seuil, 2004.

GIBSON William, *Neuromancier*, Paris, La Découverte, 1985 [1984].

GROENSTEEN 2006 : *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006.

GROUPE μ , *Rhétorique générale*, Paris, Larousse, 1970.

GROUPE μ , *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Éd. du Seuil, 1992.

GUIDO Laurent, « Rhythmic Bodies/Movies. Dance as Attraction in Early Film Culture », in W. STRAUWEN (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, University of Amsterdam Press, 2006, p. 157-178.

GUIDO Laurent, *L'Âge du rythme. Cinéma, musicalité et culture du corps dans les théories françaises des années 1910-1930*, Lausanne, Payot, 2007.

GUIDO Laurent, « Le regard et la danseuse. Sur quelques figures télé-visuelles, de la lorgnette romantique à l'écran interactif », in M. BERTON et A.-K. WEBER (dir.), *La Télévision du téléphonoscope à Youtube*, Lausanne, Antipodes, 2009, p. 349-374.

GUIDO Laurent, « Images du corps technologique dans le cinéma de science-fiction », in M. ATALLAH, Fr. JACCAUD et Fr. VALÉRY, *Souvenirs du futur*, Lausanne/Yverdon, Presses polytechniques et universitaires romandes/Maison d'Ailleurs, 2013, p. 165-180.

GUNNING Tom, « The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », *Wide Angle*, vol. 8, n° 3/4, p. 63-70 (trad. fr. dans 1895, n° 50, décembre 2006, p. 55-65).

GUNNING Tom, « Heard over the phone : The Lonely Villa and the De Lorde tradition of the terrors of technology », *Screen*, n° 32 (2), 1991, p. 184-196. Trad. fr. in Alain BOILLAT et Laurent GUIDO (dir.), *Loin des yeux... le cinéma. Imaginaires visuels des technologies de télécommunication*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2014 (à paraître).

GUNNING Tom, « Colorful Metaphors : the Attraction of Color in Early Silent Cinema », *Fotogenia*, n° 1, 1995, p. 249-255.

GUNTI Claus, « Grilles, séries, pixels: le protocole Becher comme mécanisme proto-numérique chez Jörg Sasse, Thomas Ruff et Andreas Gursky », in D. MÉAUX (dir.), *Protocole et photographie contemporaine*, Saint-Étienne, Presses universitaires de Saint-Étienne, 2014 (à paraître).

HAMUS Réjane, « Retour vers le passé. Images de synthèse et cinéma », *Les Cahiers du cinéma*, numéro hors série, avril 2010, p. 24-29.

HARTMANN Britta, « Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum », *Montage AV*, n° 16, février 2007, p. 53-69.

HARAWAY Donna, *Manifeste cyborg et autres essais*, Paris, Exils Éditeur, 2007 [1985].

HECKMAN Heather, « The Cameraman and the glamour-puss », in S. BROWN, S. STREET et L. WATKINS (dir.), *Color and the Moving Image. History, Theory, Aesthetics, Archive*, New York/Londres, Routledge, 2013, p. 160-169.

HEDIGER Vinzenz, *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912*, Marburg, Schüren, 2001.

HÊME DE LACOTTE Suzanne, *Deleuze : philosophie et cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2001.

HENDERSON Mary, *Star Wars, la magie du mythe*, Paris, Presses de la Cité, 1998.

JAKOBSON Roman, *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963.

JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 2007 [1991].

JOURÉGUIBERRY Francis, *Les Branchés du portable : sociologie des usages*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.

- JEAN Marcel, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montréal, Éditions Les 400 coups, 2006.
- JEFFORD Susan, « The Big Switch : Hollywood Masculinity in the Nineties' », in J. COLLINS, H. RADNER et E. PREACHER COLLINS (dir.), *Film Theory Goes to the Movies*, Londres, Routledge, 1993, p. 196-208.
- JEFFORD Susan, *Hard Bodies : Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 1994.
- JENKINS Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in N. WARDRIP-FRUIIN et P. HARRIGAN (dir.) *First Person*, Cambridge, MIT Press, 2006, p. 118-130.
- JENKINS Henri, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013 [2006].
- JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Nathan, 1993.
- JOST François, *L'Œil-caméra*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1987.
- JOST François, « Les images du 11 septembre sont-elles des images violentes? », in D. DAYAN (dir.), *La Terreur spectacle*, Bruxelles, De Boeck, 2006, p. 63-73.
- JULIER Laurent, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.
- JUUL Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.
- KITTLER Friedrich, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin, Brinkmann & Bose, 1986.
- KOOLHAAS Rem, *New York Délire*, Marseille, Éd. Parenthèses, 2002 [1978].
- KRAUSS Rosalind, « Grilles », *Communications*, n° 34, 1984 [1979], p. 167-176.
- KRICHANE Selim, « Elephant ou les jeux vidéo en trompe-l'œil », *Décadrages*, n° 19, automne 2011, p. 70-84.
- LA CHANCE Michaël, *Capture totale. Matrix, mythologie de la cyberculture*, Laval, Presses universitaires de Laval, 2006.
- LAFFAY Albert, « Le récit, le monde et le cinéma (I) », *Les Temps modernes*, n° 20, mai 1947a, p. 1361-1375.
- LAFFAY Albert, « Le récit, le monde et le cinéma (II) », *Les Temps modernes*, n° 21, juin 1947b, p. 1579-1600.
- LAFFAY Albert, « Le cinéma "subjectif" (À propos de *La Dame du lac*) », *Les Temps modernes*, n° 34, juillet 1948, p. 156-162.
- LASSWITZ Kurd, « L'Encéphaloscope » [1900], in M. BERTON et A.-K. WEBER (dir.), *La Télévision du téléphonoscope à Youtube*, Lausanne, Antipodes, 2009, p. 99-106.
- LAVERY David, « Lost and Long-Term Television Narrative », in P. HARRIGAN et N. WARDRIP-FRUIIN, *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2009, p. 313-322.
- LAVOCAT Françoise, « Les genres de la fiction. État des lieux et propositions », in Fr. LAVOCAT (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, Éd. du CNRS, 2010, p. 15-51.
- LEDOUX Aurélie, *L'Ombre d'un doute. Le Cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012.
- LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du Mal*, Paris, Garnier-Flammarion, 1969 [1710].
- LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Discours de métaphysique suivi de Monadologie*, Paris, Gallimard, 1995 [1714].

- LETOURNEUX Matthieu, *Le Roman d'aventures (1870-1930)*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2010.
- LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, « Une minute ordinaire », in St. GOUDET (dir.), *Positif, revue de cinéma*. Alain Resnais, Paris, Gallimard, 2002, p. 215-219.
- LIANDRAT-GUIGUES Suzanne et LEUTRAT Jean-Louis, Alain Resnais. *Liaisons secrètes, accords vagabonds*, Paris, Cahiers du cinéma, 2006.
- LOFTUS Elizabeth F. et KETCHAM Katherine, *Le Syndrome des faux souvenirs et le mythe des souvenirs refoulés*, Paris, Exergue, 1997 [1994].
- MANIGLIER Patrice, « Matrix, machine mythologique », in A. BADIOU et al., *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003, p. 147-156.
- MANNONI Octave, *Clés pour l'Imaginaire ou l'Autre Scène*, Paris, Éd. du Seuil, 1969 [1964].
- MARIN Marin, *Utopiques : jeux d'espaces*, Paris, Minuit, 1973.
- MARTIN Jean-Clet Martin, *Plurivers : essai sur la fin du monde*, Paris, PUF, 2010.
- MATHIEU Marc-Antoine, *Julius Contentin Acquefaques, prisonnier des rêves*, t. 2 (« La Qu... »), Paris, Delcourt, 1991.
- MEININGER Sylvestre, « Terminator 2. Technologie et identité sexuelle », *Cinémas*, vol. 5, n° 3, 1995, p. 131-150.
- MEININGER Sylvestre, « Starship Troopers, fin de l'histoire ou fin des idéologies ? », in L. GUIDO (dir.), *Les Peurs de Hollywood*, Lausanne, Antipodes, 2006, p. 203-228.
- METZ Christian, « Quelques points de sémiologie du cinéma », in *Essais sur la signification au cinéma*, t. 1, 1968a, p. 95-109.
- METZ Christian, « Problèmes de dénotation dans le film de fiction », in *Essais sur la signification au cinéma*, t. 1, 1968b, p. 111-146.
- METZ Christian, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgeois, 1993 [1977].
- METZ Christian, « Sur un profil d'Étienne Souriau », *Revue d'esthétique*, n° 3/4, 1980, p. 143-160.
- METZ Christian, *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1991.
- MOHOLY-NAGY Lazlo, *Peinture Photographie Film*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 1993.
- MORGAN Harry et HIRTZ Manuel, *Les Apocalypses de Jack Kirby*, Lyon, Les Moutons électriques, 2009.
- MITTELL Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *Velvet Light Trap*, n° 58, 2006, p. 29-40.
- MOURLET Michel, « Sur un art ignoré », *Cahiers du cinéma*, n° 98, août 1959, p. 23-37.
- NEY Philippe, « "Attention au départ ! Prochain arrêt la Lune." En train vers les... étoiles », *Décadrages*, n° 6 (« Train et cinéma »), automne 2005, p. 60-69.
- ODIN Roger, « L'entrée du spectateur dans la fiction », in J. AUMONT et J.-M. LEUTRAT, *Théorie du film*, Paris, Albatros, 1980, p. 198-213.
- ODIN Roger, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck, 2000.
- ORWELL George, 1984, Paris, Gallimard, 1950 [1949].
- PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Éd. du Seuil, 1988 [1986].
- PERCHERON Daniel, « Le son au cinéma dans ses rapports à l'image et à la diégèse », *Ça cinéma*, 1^{er} année, 2^e état, octobre 1973, p. 81-86.
- PERCHERON Daniel, « Diégèse », in J. COLLET et al. (dir.), *Lectures du film*, Paris, Albatros, 1980, p. 74-77.

- PERKINS V. F., « Where is the world ? The horizon of events in movie fiction », in J. GIBBS et D. PYE, *Style and Meaning. Studies in the detailed analysis of film*, Manchester/New York, Manchester University Press, 2005, p. 16-41.
- PINGAUD Bernard, « À propos d'*Hiroshima mon amour* », *Positif*, n° 35, 1960, repris in Stéphane GOUDET (dir.), *Positif, revue de cinéma*. Alain Resnais, Paris, Gallimard, 2002, p. 66-87.
- PRINCE Gerald, « The Disnarrated », *Style*, n° 22, 1988, p. 1-8.
- RÉCANATI François, *La Transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique*, Paris, Éd. du Seuil, 1979.
- REVAZ Française, « Le récit suspendu : un genre narratif transmédié », in M. MONTE et G. PHILIPPE (dir.), *Genres et textes : déterminations, évolutions, confrontations*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2013 (à paraître).
- RICARDOU Jean, *Le Nouveau Roman*, Paris, Éd. du Seuil, 1973.
- RICŒUR Paul, *La Métaphore vive*, Paris, Éd. du Seuil, 1975.
- RITTAUD-HUTINET Jacques et RITTAUD-HUTINET Chantal, *Dictionnaire des cinématographes en France (1896-1897)*, Paris, Honoré Champion, 1999.
- ROBERT Valentine, *Filmer peindre. La représentation filmique de l'acte pictural : miroir/faire-valoir de l'acte cinématographique*, mémoire de licence sous la direction de François Albera et Victor Stoichita, Université de Lausanne, 2006.
- ROBERT Valentine, « *Le Scaphandre et le papillon* et l'adaptation filmique du "je" littéraire : l'œil qui écrit », *Décadrages*, n° 16-17, hiver 2010, p. 104-117.
- ROOB Jean-Daniel, *Alain Resnais, qui êtes-vous ?*, Lyon, La Manufacture, 1986.
- ROSSET François, « Tempêtes opportunes et dragons véritables : les voyages imaginaires », in M. ATALLAH, Fr. JACCAUD et Fr. VALÉRY, *Souvenirs du futur*, Lausanne/Yverdon, Presses polytechniques et universitaires romandes/Maison d'Ailleurs, 2013, p. 41-54.
- RUIZ Raoul, « Théorie du conflit central », in *Poétique du cinéma*, t. 1, Paris, Dis Voir, 1995, p. 9-23.
- RYAN Marie-Laure, « Fiction, Non-Factuals and the Principle of Minimal Departure », *Poetics*, n° 8, 1980, p. 403-422.
- RYAN Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana, University of Bloomington/Indianapolis Press, 1991.
- RYAN Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », in Fr. LAVOCAT (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, Éd. du CNRS, 2010, p. 54-81.
- SAADA Nicolas, « La métamorphose de Soderbergh », *Cahiers du cinéma*, n° 454, avril 1992, p. 51-52.
- SAINT-GELAIS Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene, 1999.
- SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éd. du Seuil, 2011.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *L'Image précaire*, Paris, Éd. du Seuil, 1987.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* Paris, Éd. du Seuil, 1999.
- SCHANK Roger C. et ABELSON Robert P., *Scripts, Plans, Goals and Understanding: an Inquiry into Human Knowledge Structure*, Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1977.
- SCHATZ Thomas, « New Hollywood, New Millenium », in W. BUCKLAND (dir.), *Film*

- Theory and Contemporary Hollywood Movies, New York/Londres, Routledge, 2009, p. 19-46.
- SCHMERHEIM Philipp, « From Psycho to Pleasantville. The role of color and black-and-white imagery for film experience », in S. BROWN, S. STREET et L. WATKINS (dir.), *Color and the Moving Image. History, Theory, Aesthetics, Archive*, New York/Londres, Routledge, 2013, p. 114-123.
- SCONCE Jeffrey, *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham et Londres, Duke University Press, 2000.
- SIMON Jean-Paul, « Énonciation et narration », *Communications*, n° 38, 1983, p. 155-191.
- SOUPAULT Philippe, *Écrits de cinéma*, Paris, Plon, 1979.
- SOURIAU Étienne, *Les Deux cent mille situations dramatiques*, Paris, Flammarion, 1950.
- SOURIAU Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 1951, p. 231-240.
- SOURIAU Étienne, « Préface », in É. SOURIAU (dir.), *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953a, p. 5-10.
- SOURIAU Étienne, « Les grands caractères de l'univers filmique », in É. SOURIAU (dir.), *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953b, p. 11-31.
- STREET Sarah, « "Colour Consciousness" : Natalie Kalmus and Technicolor in Britain », *Screen*, 2009, 50/2, p. 191-215.
- STROUGATSKI Arkadi et Strougatski Boris, *Stalker*, Paris, Denoël, 2010 [1972, 1980].
- SWIFT Jonathan, *Les Voyages de Gulliver*, Paris, Flammarion, 1997 [1735].
- THERRIEN Carl, « Le cinéma sous l'emprise du jeu », in R. AUDET et al., *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines (arts visuels, cinéma, littérature)*, Paris, Dis Voir, 2006, p. 93-103.
- THIELLEMENT Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, Paris, Léo Scheer, 2011.
- THOMAS François, « Entretien avec Alain Resnais : de la littérature de catacombes à la destruction de la planète », *CinémAction*, hors-série (« Cinéma et bande dessinée »), été 1990, p. 237-241.
- THIRARD Paul Louis, « Un film d'auteur », *Positif*, n° 98, octobre 1968, repris in Stéphane GOUDET (dir.), *Positif, revue de cinéma. Alain Resnais*, Paris, Gallimard, 2002, p. 208-214.
- TOMASOVIC Dick, « The Hollywood Cobweb : New Laws of Attraction », in W. STRAUVEN (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 309-320.
- TOWARNICKI (DE) Frédéric, *Les Aventures de Harry Dickson : scénario de Frédéric de Towarnicki pour un film (non réalisé) par Alain Resnais*, Nantes, Capricci, 2007.
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- VERNET Marc, « Dictature du pignoché : les fictions du portrait », *Iris*, n° 14-15, 1992, p. 45-54.
- WOOD Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, New York, Columbia University Press, 1986.
- ZARADER Jean-Pierre, « Éloge de la contingence », in A. BADIOU et al., *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003, p. 43-53.

