



L'INCOMPOSSIBILITÉ AU CINÉMA

Rendre l'impossible possible

Bárbara Janicas

L'INCOMPOSSIBILITÉ AU CINÉMA

**RENDRE L'INCOMPOSSIBLE
POSSIBLE**

Bárbara Janicas

ESTC edições, criada em dezembro de 2016, é a editora académica da Escola Superior de Teatro e Cinema, destinada a publicar, a convite, textos e outros trabalhos produzidos, em primeiro lugar, pelos seus professores, investigadores e alunos, mas também por autores próximos da Escola.

A editora promove a edição *online* de ensaio e ficção.

Editor responsável: João Maria Mendes

Conselho Editorial: Álvaro Correia, David Antunes, Eugénia Vasques, José Bogalheiro, Luca Aprea, Manuela Viegas, Marta Mendes e Vítor Gonçalves

Articulação com as edições da Biblioteca da ESTC: Luísa Marques, bibliotecária.

Editor executivo: Roger Madureira, Gabinete de Comunicação e Imagem da ESTC.

Secretariado executivo: Rute Fialho.

Avenida Marquês de Pombal, 22-B
2700-571 Amadora PORTUGAL
Tel.: (+351) 214 989 400
Telm.: (+351) 965 912 370 · (+351) 910 510 304
Fax: (+351) 214 989 401
Endereço eletrónico: estc@estc.ipl.pt

Título: *L'incompossibilité au cinéma : rendre l'impossible possible*

Autor: Bárbara Janicas

Série: Ensaio

ISBN: 978-972-9370-26-7

Citações do texto:

JANICAS, Bárbara (2016), *L'incompossibilité au cinéma : rendre l'impossible possible*, Amadora, ESTC Edições, disponível em <www.estc.ipl.pt>.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives 4.0 International License.

https://wiki.creativecommons.org/wiki/CC_Affiliate_Network

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra, fora do âmbito da licença BY-NC-ND da *Creative Commons*, carece de expressa autorização do autor. Os textos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.

© Bárbara Janicas

Edição eletrónica e conceção gráfica: ESTC, Gabinete de Comunicação e Imagem

Imagem de capa: © Ana Cristina Lopes

Não sou nada.
Nunca serei nada.
Não posso querer ser nada.
À parte isso, tenho em mim todos os sonhos do mundo.

– Fernando Pessoa/Alvaro de Campos, *Tabacaria*

Je ne suis rien
Jamais je ne serai rien.
Je ne puis vouloir être rien.
Cela dit, je porte en moi tous les rêves du monde.

– Fernando Pessoa/Alvaro de Campos, *Bureau de Tabac*

Table des matières

<i>Introduction</i>	9
ET S'IL ÉTAIT UNE FOIS... Théorie(s) littéraire(s) des mondes possibles	9
CHOISIR C'EST RENONCER ? La théorie des mondes possibles et la question du choix	12
RENDRE L'INCOMPOSSIBLE POSSIBLE La théorie des mondes possibles au cinéma	14
<i>Qu'est-ce que l'impossible ?</i>	17
L'INCOMPOSSIBILITÉ De Leibniz à Deleuze	17
LE CINÉMA DE TOUS LES POSSIBLES / FILM 1 <i>Quand je serai dictateur</i>	21
<i>Pour une typologie du récit filmique de l'impossible</i>	28
LE LABYRINTHE BORGESIEN AU CINÉMA FILM 2 <i>Smoking / No Smoking</i>	28
UN CINÉMA SUR LE TEMPS Différentes approches théoriques	31
TRANSGRESSIONS MÉTALEPTIQUES AU CINÉMA FILM 3 <i>La Rose pourpre du Caire</i>	36
LA TRANSMONDIALITÉ DU FILM MUSICAL FILM 4 <i>Un Américain à Paris</i> ...	44
<i>Pour un parcours-inventaire de l'impossibilité au cinéma</i>	51
LA VOIE DU RÊVE Des univers fictionnels fantastiques	51
LA VOIE DU JEU VERTIGINEUX FILM 5 <i>Sueurs froides</i> FILM 6 <i>Céline et Julie vont en bateau</i>	55
LA VOIE DE LA MISE-EN-ABYME FILM 7 <i>La Double vie de Véronique</i> FILM 8 <i>Mulholland Drive</i>	68
<i>Quel espace et quel temps pour l'impossible ?</i>	84
LE DEVENIR MULTIPLE DU MONDE Quelques considérations sur l'image-cristal	84
L'ESPACE DE L'INCOMPOSSIBLE FILM 9 <i>Le Navire Night</i>	90
LE TEMPS DE L'INCOMPOSSIBLE FILM 10 <i>Sans soleil</i>	98
<i>Conclusion</i>	109
<i>Filmographie</i>	113
<i>Bibliographie</i>	114

Introduction

ET S'IL ÉTAIT UNE FOIS... | Théorie(s) littéraire(s) des mondes possibles

IL ÉTAIT UNE FOIS... On se rappelle tous de cette expression qui introduit souvent les contes oraux dans la tradition populaire ou les récits fictionnels de plusieurs œuvres littéraires ou cinématographiques que l'on connaît depuis l'enfance. Lorsqu'on l'entendait ou la lisait, on savait, presque instinctivement, que l'on était invité à « voyager » dans un temps et dans un endroit *autres*, où des événements *autres* se produiraient. Mais *autres* que quoi ? Et où exactement se plaçait cette *fois* par rapport à la nôtre, à notre espace et à notre temps ? Lorsque le récit commençait, on n'avait pas le temps de se poser toutes ces questions, puisqu'il était déjà dans son mouvement et il fallait le suivre ; emmené par l'histoire, immergé dans l'intrigue, on ne savait affirmer que deux choses : que cette fois était une *autre* fois, autre que celle qu'on vivait.

Je crois qu'une autre expression existe, mieux capable de traduire notre positionnement par rapport aux histoires : au lieu de « Il était une fois... », il serait peut-être mieux de dire « Et si... ? ». En réalité, c'est comme si tout récit était déclenché par une question assez courte et simple : « Et s'il était une fois où... ? ». Ainsi, à la fin du récit, si l'on n'était pas satisfait avec ce qui venait d'être raconté, on pouvait encore imaginer tous les autres déroulements possibles pour l'histoire, les « Et si... ? » pouvant se multiplier dans des variations multiples, aussi loin que notre imagination nous conduisait, en gardant toujours une certaine distance par rapport à *cette fois où il était une fois*, ainsi qu'à *notre propre fois*.

Parler de *fois* est peut-être maladroit : il me semble que le terme se restreint à la dimension temporelle, n'indiquant que la survenue d'un événement dans un moment précis, et oubliant que cet événement a eu lieu dans un espace situé dans le temps, un espace qui sert d'habitat pour des objets et des individus concrets, et dont l'évolution suit certains principes logiques et possède une certaine cohérence et une continuité propres. Ce que je viens de formuler est précisément une possible définition de ce qu'on entend par *monde*, cette notion s'appliquant aussi bien au monde réel dans lequel nous habitons qu'aux mondes imaginaires ou fictionnels que toute histoire peut engendrer et projeter. Une fois cela posé, il reste à se demander : dans quelle mesure peut-on considérer les mondes fictionnels comme des monde alternatifs à notre propre monde ? Y a-t-il une opposition si forte

entre notre monde actuel de *l'ici et maintenant*, et cette autre constellation de mondes possibles, non nécessairement vrais, peut-être même contrefactuels, mais néanmoins imaginables et concevables ?

Ces questions débordent la visée de ce travail, mais il me semble que ce que l'on suggère ici rejoint deux idées fondamentales de la théorie des mondes possibles qui occupera une place centrale dans ma réflexion: d'un côté, la notion d'un univers conçu en tant que totalité de tout ce qui existe et qui peut exister ; de l'autre, l'intuition assez commune chez les êtres humains que *les choses auraient pu se passer autrement / ma vie pourrait avoir été différente*.

D'abord fondée par le philosophe allemand Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) au XVII^e siècle, la théorie des mondes possibles a été reprise dans la deuxième moitié du XX^e siècle par des philosophes analytiques comme Saul Kripke et David Lewis pour l'étude de la sémantique de la logique modale, et ensuite par des théoriciens de la fiction littéraire et de la narratologie comme Thomas Pavel et Marie-Laure Ryan, qui ont proposé des approches théoriques des modèles philosophiques de mondes possibles dans le domaine de la fiction littéraire et cinématographique¹.

Dans le domaine de la sémantique modale, l'une des approches les plus importantes est celle de Saul Kripke, qui a proposé, dans deux articles écrits en 1959 et en 1963, un modèle logique selon lequel l'univers n'est pas constitué d'un seul ensemble, mais se compose d'une pluralité de mondes alternatifs entre lesquels il y existe une relation d'accessibilité par rapport à un monde qui fonctionnent comme le centre, correspondant à notre monde actuel. Sa conception s'associe à la thèse du réalisme modal défendue par David Lewis, fondée sur l'idée que le monde auquel l'on appartient n'est qu'un monde parmi plusieurs mondes possibles, mais qui se distingue de tous ces mondes par le fait d'avoir été actualisé. D'après l'auteur, les mondes possibles qui forment l'univers sont infinis et existent tous au même degré, mais sont isolés comme des planètes lointaines, comme

¹ Voir Ryan, 2013. Marie-Laure Ryan a participé à *The Living Handbook of Narratology*, disponible en ligne, avec un chapitre sur la théorie des mondes possibles et ses applications dans le domaine de la logique modale, ainsi que dans la théorie littéraire. L'article de Ryan nous présente en outre de façon très claire les principales idées des propos de David Lewis et de Saul Kripke : Lewis propose une thèse double basée sur la notion de pluralité de mondes (tous ayant un même statut ontologique) et sur la thèse de l'actualité, qui explique pourquoi nous nous tenons à notre monde comme étant le monde actuel ; selon Lewis, la seule raison pourquoi nous considérons notre monde comme actuel ou réel tient à notre relation indexicale avec lui (c'est parce que nous y sommes et que nous faisons partie de lui que nous nous référons à ce monde comme étant le centre de l'univers) ; Kripke, de son côté, approfondit l'étude des relations d'accessibilité entre les plusieurs mondes possibles, en les associant au statut modal des propositions pour les définir en termes de modalités : *vérité*, pour une proposition qui est vraie dans le monde actuel ; *fausseté*, pour une proposition qui est fausse dans le monde actuel ; *possibilité*, pour une proposition qui est vraie dans au moins un monde possible ; *contingence*, pour une proposition qui est vraie seulement dans certains mondes ; *nécessité*, pour une proposition qui est vraie dans tous les mondes possibles ; et *impossibilité*, pour une proposition qui n'est vraie dans aucun monde.

l'explique Lewis dans son ouvrage de 1986, *On The Plurality of Worlds* :

Je plaide pour la pluralité des mondes, ou réalisme modal... qui soutient que notre monde n'est qu'un monde parmi de nombreux autres. Il y a d'innombrables autres mondes, d'autres choses inclusives. Nous et ce qui nous entoure, même éloignés dans le temps et l'espace, constitue notre monde. (...) Les mondes sont isolés : il n'y a ni relations spatiotemporelles entre des choses qui appartiennent à des mondes différents, ni une chose survenant dans un monde qui cause la survenance de quelque chose dans un autre monde. (Lewis, 1986, p. 2)

Quelques-uns des travaux théoriques conduits dans le domaine des études littéraires sont particulièrement innovants : ne se limitant plus à opposer la réalité et la fiction, ils permettent de jeter les bases théoriques pour comprendre la théorie de la fiction en termes de mondes possibles. C'est notamment cette idée que Thomas Pavel défend dans son ouvrage *Univers de la fiction* lorsqu'il propose la notion d'*univers saillants* pour décrire les univers fictifs dans lesquels « l'univers secondaire [dans une structure duale] est existentiellement novateur et contient des entités et des états de choses sans correspondant dans le premier univers » (Pavel, 1988, p. 76) ; la définition de texte littéraire proposée par Umberto Eco est aussi prégnante, du fait qu'il conçoit le texte comme « une machine à produire des mondes possibles » (Eco, 1985, p. 226), à savoir le monde de l'histoire racontée par l'auteur, les mondes imaginés ou projetés par les personnages de l'histoire, et les mondes que le lecteur lui aussi peut imaginer et projeter *sur* et *à partir du* texte. Aussi captivantes et pertinentes que soient ces deux approches, c'est toutefois celle de Marie-Laure Ryan qui apportera les pistes les plus importantes pour ma réflexion : Ryan part elle aussi de l'idée que la narration ne projette pas un seul monde mais tout un univers de mondes possibles, pour ensuite s'interroger sur le statut ontologique de cet univers narratif et sur les modalités d'existence des mondes qui le constituent.

Je crois en outre que la rencontre de la théorie des mondes possibles avec la théorie de la fiction permet de mieux comprendre notre rapport au monde et aux histoires. On retrouve cette même idée chez Jean-Marie Schaeffer lorsqu'il suggère que, pour concevoir une réalité comportant plusieurs possibilités, il faut chercher une autre façon de définir la fiction, à savoir une définition qui prenne ses fondements dans la théorie des mondes possibles et qui déplace la question du statut vérifonctionnel des propositions vers celle du statut ontologique des entités : « Si la réalité ne se borne pas au monde actuel, mais comporte aussi des mondes possibles, alors les mondes fictionnels eux-mêmes accèdent à une subsistance propre – du moins si on arrive à montrer que le statut des univers fictionnels est le même que celui des mondes possibles. » (Schaeffer, 1999, p. 205)

Maintenant que l'on a ouvert l'hypothèse que notre univers se compose de plusieurs mondes possibles, on peut revenir à notre point de départ et le reformuler pour dire plutôt « Il était un monde, autre que le nôtre, parmi tous les autres mondes possibles... », ou

bien pour se demander « Et s'il y avait un autre monde où... ? ». En réalité, cette petite interrogation, qui au premier abord semble n'être qu'une formule très simple, entraîne des questions complexes sur la façon dont les hommes pensent leur existence dans le monde et sur la façon dont ils racontent leurs histoires de vie, non seulement à partir de ce qu'ils vivent mais aussi de ce qu'ils imaginent ; on retrouve d'ailleurs la même interrogation dès tôt dans la vie et très souvent dans plusieurs de nos expériences quotidiennes, réelles ou imaginées, soit lorsque l'on s'engage dans des expériences de feintise ludique comme les jeux d'enfants de faire-semblant, soit lorsque l'on pose des hypothèses sur les causes et les conséquences de nos actions, pour nous aider à prendre des décisions.

Cette propension à s'adonner à l'activité d'imagination hypothétique peut encore être à la base de l'activité de création artistique et fictionnelle, notamment dans le domaine de la littérature ou du cinéma, et même du côté de la réception, car c'est à grâce à cette capacité imaginative que le spectateur suspend provisoirement le rapport avec le monde réel et s'engage à croire et à s'immerger dans un univers fictionnel ; finalement, la petite formule « Et si... ? » peut encore inviter à réfléchir sur des questions liées aux différentes perspectives philosophiques définissant la liberté ou les contraintes de l'action humaine, comme le libre arbitre, le déterminisme, ou le hasard.

CHOISIR C'EST RENONCER ? | La théorie des mondes possibles et la question du choix

CHOISIR C'EST RENONCER, aurait déclaré l'écrivain André Gide. Dans la vie, chacune de nos décisions nous conduit par des chemins différents, vers des résultats distincts qui, à leur tour, se déploient virtuellement dans plusieurs autres voies d'action, chacune correspondant à un monde possible en soi-même, mais mutuellement exclusives et divergentes entre elles. On pourrait dire que chaque choix correspond à un chemin qui conduit à un état de choses nécessairement distinct des autres états de choses qui correspondraient aux choix renoncés : chaque choix fait un monde. Pourtant, il y a un moment où toutes les actions sont encore virtuellement possibles, et ce n'est que lorsque l'on a choisi de réaliser une action particulière parmi (et malgré) les autres possibilités, que l'on les exclut de notre gamme d'hypothèses.

Une fois cela dit, on sait bien que l'on ne peut choisir qu'une de ces voies, qu'on ne peut mener qu'une vie, laquelle est conditionnée par ce que nous faisons, ce qui nous arrive et les conséquences irréversibles qui en découlent. Néanmoins, on peut toujours se demander quelle aurait été la suite de tel ou tel événement, de telle ou telle action, puisque, à leur origine, tous les événements sont virtuellement possibles, sauf que certains arrivent à s'actualiser, et d'autres pas. Dans ce sens, on peut dire que tout choix a virtuellement son hors-champ ou son revers, et que l'on ne peut que spéculer sur ses conséquences. Ces autres hypothèses mises de côté, on peut les envisager, par rapport à notre monde actuel, comme les récits de *ce qui aurait pu se produire si...*

On rejoint ici le concept de *contrefactualité* de David Lewis, qui renvoie au domaine de la logique modale, et en particulier à la réflexion sur les événements qui ne se sont pas réalisés mais auraient pu se réaliser sous certaines conditions. À ce propos, lorsqu'on parle d'un fait dont la réalisation éventuelle est soumise à une condition, le mode de discours qu'on doit employer est le conditionnel : il permet de mettre en relation des événements contrefactuels, des actions virtuelles qui *peuvent* se réaliser *si* quelque chose (n') arrive (pas), ou des actions passées qui *auraient pu* se réaliser *si* quelque chose (ne) s'était (pas) passé. Autrement dit, ces contenus hypothétiques et spéculatifs sont possibles en eux-mêmes, mais ils ne sont pas nécessairement réels, actualisables ou compatibles avec les autres événements qui se sont produits.

Faut-il toujours choisir ? Dans notre vie réelle peut-être : il est vrai qu'on ne peut pas échapper au choix d'un seul chemin, d'une seule vie, d'un seul monde. Mais selon la perspective qui accepte que la fiction abrite une pluralité de mondes possibles, on n'est plus censé séparer le monde actuel des mondes alternatifs, ni les choix effectifs des hypothèses virtuelles. On peut facilement concevoir une œuvre fictionnelle qui refuse ou renverse les choix, qui raconte plusieurs dénouements possibles d'un même début de récit, ou même qui inclue une multitude de mondes possibles parmi lesquels circulent des personnages menant plusieurs vies... Mais aux dépens de quoi exactement peut-on le faire, et qu'est-ce que cela implique pour notre relation avec le monde concerné ? Il me semble que cette idée au premier abord paradoxale définit l'un des principaux défis de l'activité imaginative et fictionnelle humaine dans son rapport avec le réel. Au vrai, ce défi touche non seulement au cœur de la littérature, comme certains travaux menés dans le domaine de la narratologie l'ont montré, mais aussi au cœur du cinéma narratif.

C'est notamment cette position que le philosophe Slavoj Žižek défend lorsque, dans son ouvrage sur le cinéma *Lacrimae Rerum*, il envisage l'hypothèse selon laquelle ce serait dans la prise de conscience que notre monde n'est que l'un des mondes possibles parmi plusieurs que résiderait « la leçon ultime de la tension dialectique entre réalité, documentaire et fiction » :

La réussite ultime de l'art cinématographique n'est pas de parvenir à recréer la réalité au sein de la fiction narrative, à nous faire prendre (à tort) une fiction pour la réalité, mais de nous inciter, au contraire, à discerner la dimension fictionnelle de la réalité, à vivre la réalité elle-même comme une fiction. (...) On nous montre ce qui se « produit réellement », et, tout à coup, nous percevons cette réalité dans toute sa fragilité, comme l'une des issues contingentes, pour toujours hantée par ses doubles fantomatiques. (Žižek, 2005, p. 18.)

Žižek va encore plus loin dans son raisonnement, en suggérant que ce type d'expérience paradoxale, que d'après lui l'on peut trouver dans le cinéma narratif, n'est pas si lointain de notre expérience de vie à l'époque contemporaine. Bien au contraire, l'auteur défend que la tendance à développer des récits cinématographiques non-linéaires

sur des univers complexes de mondes possibles aurait comme vocation essentielle la compréhension de cette nouvelle expérience de vie :

Comme si une nouvelle perception de la vie était déjà là et luttait encore pour trouver ses propres moyens d'expression, qu'elle découvrirait finalement dans le cinéma. (...) Une nouvelle « expérience » se dessine, une perception de la vie qui excède la forme du récit linéaire et centré, et décrit la vie comme un flux multiforme. (...) Cette manière de percevoir notre réalité comme l'un des dénouements possibles (qui n'est souvent du reste pas le plus probable) d'une situation « ouverte », cette idée que les autres dénouements possibles, loin d'être simplement annulés, continuent, comme le spectre de ce qui aurait pu advenir, de hanter notre « vraie » réalité et lui confèrent ainsi une fragilité et une contingence extrêmes, cette idée, donc, entre implicitement en conflit avec les formes narratives « linéaires » prédominantes de notre champ littéraire et cinématographique. (*Ibid.*, p. 19-20)

En dépit de la défense de l'idée de multiplicité comme libératrice, Žižek aboutit toutefois à des conclusions surprenantes : l'effet qui découlerait de l'actualisation de tous les choix possibles serait justement le contraire d'un monde caractérisé par une liberté illimitée, résultant plutôt dans « un univers claustrophobique, sans liberté de choix, précisément parce que tous les choix seraient déjà réalisés » (*Ibid.*, p. 22). L'annonce d'un tel paradoxe permet de dégager une série de questions qui témoignent d'un certain malaise menaçant notre rapport avec le monde : si le refus du choix ouvre les portes à une pluralité de mondes possibles, à partir de quel moment l'ouverture apparente devient-elle claustrophobique ? Combien de mondes un univers peut-il abriter avant de s'effondrer ? Enfin, que nous arriverait-il dans un univers qui n'aurait ni centre ni fond ?

RENDRE L'INCOMPOSSIBLE POSSIBLE | La théorie des mondes possibles au cinéma

ESSAYER DE REPONDRE à ces questions serait déjà une tentative de résoudre les paradoxes – les *impossibilités* – impliqués dans l'idée d'une concrétisation (réelle ou fictionnelle) d'un univers de mondes possibles. C'était dans ce sens que certains narratologues et théoriciens de la logique modale se sont occupés des problématiques propres au domaine de la fiction narrative pour aborder la théorie des mondes possibles, en les appliquant non seulement à aux récits littéraires mais aussi aux récits cinématographiques. Il me semble pourtant que, en ce qui concerne le cinéma, la réflexion n'est pas encore allée aussi loin que possible. Voici pourquoi, s'il y a une façon de réaliser l'impossibilité, elle ne se trouve ni dans le domaine de l'imagination fictive, ni dans le domaine de la littérature : dans ces deux cas, on peut concevoir imaginativement d'autres mondes possibles, mais cela ne les actualise (ne les rend pas visibles) pas dans le nôtre.

Comment alors rendre l'impossibilité des mondes ainsi théorisée visible à nos yeux ? Ma recherche part de l'hypothèse que le cinéma a peut-être ce qui manquerait encore à l'imagination, à la réflexion philosophique et à la littérature, tout en se nourrissant d'elles, puisqu'il se fait d'images, de leur mise en rapport et de leur mise en mouvement (des images isolées, qui peuvent représenter notre monde réel ou n'importe quel monde de fiction, et que le montage cinématographique juxtapose et fait défiler devant nos yeux). Cette hypothèse est d'ailleurs celle que je vais m'efforcer de vérifier : l'idée que l'on trouve dans le motif des mondes possibles un principe qui définit l'un des pouvoirs du cinéma, à savoir que le cinéma lui-même dispose des moyens pour actualiser, en rendant visible, au sein d'un seul univers filmique, plusieurs mondes théoriquement impossibles, mais qui appartiennent au même univers fictionnel en tant que versions ou modifications d'une même histoire de base ou d'une même prémisse narrative. Autrement dit, j'estime que, lorsque l'impossibilité devient visible, elle n'est plus de l'ordre de l'impossible, car toute impossibilité rendue visible devient possible par le fait même qu'on peut la voir.

Pour vérifier mon hypothèse, j'organiserai ma réflexion en deux parties: dans un premier moment, je m'occuperai de présenter quelques approches théoriques qui proposent des typologies d'un récit filmique de l'impossible ; dans un deuxième moment, je chercherai à retracer un parcours-inventaire des formes de l'impossibilité au cinéma. Je me servirai d'ailleurs d'une voie d'accès privilégiée pour appliquer la théorie leibnizienne des mondes possibles au domaine du cinéma : en ce sens, je partirai de l'exposé de la philosophie de Leibniz faite par Gilles Deleuze dans ses cours des années 80 à l'Université de Vincennes, et ensuite je retrouverai dans l'ouvrage de Deleuze *L'Image-Temps* un possible développement de la théorie des mondes possibles appliquée au domaine du cinéma moderne. Loin de défendre un divorce entre cinéma et narrativité, je ferai recours à des concepts empruntés à la fois à la théorie littéraire et à la narratologie ; cependant, puisque mon terrain de recherche est le cinéma, je me propose d'analyser un *corpus* composé de dix films, les exemples littéraires n'étant évoqués que quand ils apportent des notions éclairantes sur la structure narrative des films en question.

Mon *corpus* de dix films a été défini en fonction de trois critères : d'abord, la complexité de leurs structures narratives ; ensuite, le degré d'impossibilité impliqué dans leurs récits ; enfin, le caractère innovateur des formes et dispositifs cinématographiques employés pour exprimer l'impossibilité. Bien que le choix des films soit personnel – ce sont les films qui m'ont fait découvrir l'idée même qu'il y a d'autres mondes possibles en puissance dans notre monde –, j'ai essayé de trouver une logique entre eux, en fonction de leur caractère innovateur ou disruptif par rapport aux formes narratives dominantes à travers l'Histoire du Cinéma. Ainsi, les dix films que j'ai choisis pour mon *corpus* d'analyse se placent en partie dans le domaine des structures narratives modernes de plus en plus complexes qui caractérisent une certaine tendance disruptive du cinéma classique à partir des années 1950 (*Un Américain à Paris*

(1951) de Vincente Minnelli, et *Sueurs froides* (1958) d'Alfred Hitchcock, ainsi que *La Rose pourpre du Caire* (1985) de Woody Allen, plus tardif) ; cette tendance s'affirme d'abord avec l'expérimentation des cinéastes de la nouvelle vague dans les années 1960 et 1970 (*Céline et Julie vont en bateau* (1974) de Jacques Rivette, *Le Navire Night* (1979) de Marguerite Duras), se prolongeant ensuite dans les années 1980 (*Sans soleil* (1983) de Chris Marker et *Smoking / No Smoking* (1993) d'Alain Resnais), et puis dans le contexte de l'émergence de la culture numérique et des récits modulaires des années 1990 et 2000 (*La Double vie de Véronique* (1991) de Krzysztof Kieslowski, *Mulholland Drive* (2001) de David Lynch, et *Quand je serai dictateur* (2013) de Yaël André).

Ce sont par ailleurs des films qui emploient des dispositifs de mise-en-abyme, d'(auto) réflexivité ou de métalepse, concepts théoriques empruntés au domaine de la narratologie qui seront aussi importants pour ma réflexion sur le cinéma. Ces films présentent différents degrés d'impossibilité au niveau du récit, ainsi que différentes stratégies visuelles pour l'exprimer, mais ils ont en commun le fait que, au lieu de neutraliser ou d'effacer les indices d'impossibilité, ils ont l'audace de forcer la coexistence des réalités impossibles, jusqu'au point de provoquer le vertige de l'ambiguïté, la collision des mondes possibles, ou même l'implosion de l'univers filmique. On verra aussi que la complexité narrative de ces films peut être un obstacle à la compréhension du spectateur, puisqu'elle pose plusieurs difficultés à l'immersion fictionnelle et demande un investissement cognitif et émotionnel plus exigeant que celui qui découle du système narratif du cinéma classique. De plus, ce qui m'intéresse c'est la manière dont le cinéma et ces films en particulier s'approprient la « nouvelle perception de la réalité » définie par Žižek pour rendre compte des mondes en puissance à travers de moyens proprement cinématographiques.

Rendre l'impossibilité possible : il s'agit, pour le cinéma, de faire en sorte qu'il soit possible de concevoir que des réalités d'espace-temps si disparates, voire même contradictoires, arrivent à se rencontrer et à partager une même existence ; autrement dit, il s'agit de faire en sorte qu'il soit possible de *réaliser* et de *mettre-en-scène* la dimension matérielle, c'est-à-dire visible, des ces mondes virtuels et inconcevables dans le monde hors-filmique, et qui seul le cinéma arrive à *projeter* dans le monde réel et actuel qui est le nôtre. Or, pour que le cinéma désarme les contraintes de l'impossibilité, je crois qu'il faut non seulement qu'un seul film abrite plusieurs mondes alternatifs, mais aussi qu'il les conçoive en tant qu'entités organiques, dynamiques et communicantes, imbriquées et impliquées les unes dans les autres, parties d'un seul et même réseau, formant un Tout à la fois ouvert et replié sur lui-même. D'où mon but ultime : essayer de repérer, de définir et d'analyser les dispositifs de mise-en-scène, les effets de montage et le régime imageant qui permettent de concevoir et de concrétiser de façon proprement cinématographique les univers fictionnels de mondes possibles au sein des univers filmiques. ■

Qu'est-ce que l'impossible ?

L'INCOMPOSSIBILITÉ | De Leibniz à Deleuze

AVANT DE M'OCCUPER de la présentation des approches théoriques qui me permettront d'identifier les différentes typologies des récits filmiques abordant la théorie des mondes possibles, il faudra éclaircir le concept philosophique qui sera central à toute ma réflexion : le concept d'impossibilité, tel que Leibniz le formule. Pour le clarifier je m'appuierai sur l'approche deleuzienne de la philosophie leibnizienne à partir de ses trois premières cours de 1980 à Vincennes. Je me servirai ensuite de l'analyse du film *Quand je serai dictateur* (2013) de Yaël André, pour exemplifier l'une des façons dont le cinéma peut s'approprier de ce concept pour construire un univers filmique capable d'illustrer la théorie des mondes possibles.

Entre 1979 et 1987, Gilles Deleuze a dédié à la philosophie de Leibniz deux cycles de cours à l'Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis. Dans les trois premières lectures données en 1980, l'auteur introduit et clarifie les concepts de compossibilité et d'impossibilité, ainsi qu'il s'occupe de présenter la théorie des mondes possibles et la question de la création du monde par Dieu, telles que Leibniz les a formulées. Deleuze a repris les concepts et les théories leibniziennes plusieurs fois dans ses conférences et ses textes des années subséquentes, sa réflexion culminant avec la parution de son ouvrage *Le Pli – Leibniz et le baroque*, en 1988, une analyse du système métaphysique de Leibniz en tant que philosophie baroque, dans lequel Deleuze dédie à ces questions un chapitre intitulé « Impossibilité, individualité, liberté ».

La question du caractère baroque de la philosophie de Leibniz ne concerne pas ma réflexion, mais je voulais quand même signaler quelques idées que Deleuze présente dans le premier chapitre de cet ouvrage qui touchent de façon plus ou moins directe à la théorie des mondes possibles, rejoignant l'un des concepts-clé du système métaphysique leibnizien, à savoir la *monade*². Deleuze affirme que « le

² En philosophie, la monade désigne l'unité primordiale des êtres et, par extension, du monde. Dans la philosophie leibnizienne, le concept de monade acquiert un double sens : elle signifie à la fois l'unité suprême qui « contient » en elle-même le principe absolu ou divin de l'univers, et l'unité minimale, voire infinitésimale, des éléments qui le composent. On peut comprendre la place majeure du concept de monade dans la philosophie de Leibniz en rappelant le titre de son dernier livre, *La Monadologie*, paru en 1714, deux ans avant sa mort. Cet ouvrage consiste dans un ensemble de 90 paragraphes exposant la synthèse de ses thèses principales, divisée

trait du Baroque, c'est le pli qui va à l'infini (...) [et que] le multiple, ce n'est pas seulement ce qui a beaucoup de parties mais ce qui est plié de beaucoup de façons » (Deleuze, 1988, p. 5), et il ajoute que « si le monde est infiniment caverneux, s'il y a des mondes dans les moindres corps, c'est parce qu'il y a partout du ressort dans la matière » (*Ibid.*, p. 10).

Selon Leibniz, la monade « n'est autre chose qu'une substance simple, qui entre dans les composés ; simple, c'est-à-dire sans parties... Ces monades sont les véritables atomes [les indivisibles] de la nature et, en un mot, les éléments des choses... Les monades n'ont point de fenêtres par lesquelles quelque chose y puisse entrer ou sortir [les actions de l'extérieur ne peuvent la modifier] » (Leibniz, 1880, p. 11-12). On pourrait dire, de façon très simplifiée, que, d'après Leibniz, l'univers est constitué de monades et que celles-ci sont des miroirs de l'univers, chacune le reflétant depuis la perspective singulière et unique qui est la sienne. Ces idées sont utiles parce qu'elles nous donnent des pistes pour mieux comprendre quelle sera l'architecture d'un univers cinématographique de mondes possibles au sens leibnizien, c'est-à-dire un univers infiniment multiple et plié sur soi même.

Pour ce qui concerne le concept d'impossibilité, Deleuze l'introduit dans son premier cours sur Leibniz dans les termes suivants : « Pour exister, il ne suffit pas que quelque chose soit possible, il faut encore que cette chose soit compossible avec les autres qui constituent le monde réel. » (Deleuze, 1980a). L'exemple qu'il utilise à chaque fois pour expliquer ce concept est le rapport entre « le monde où Adam a péché » (Adam pécheur) et « le monde où Adam n'a pas péché » (Adam non pécheur) : entre l'un et l'autre il y a un autre rapport qu'une simple contradiction logique, c'est-à-dire que les deux sont contraires l'un par rapport à l'autre, mais qu'aucun n'est impossible ou contradictoire en soi ; ils sont tous les deux possibles isolément, et c'est plutôt au niveau de leur compatibilité et de leur coexistence que le problème se pose. C'est donc à ce nouveau rapport entre les mondes possibles que Leibniz donne le nom d'impossibilité. Deleuze l'explique ainsi :

Adam non pécheur, alors qu'il est possible en lui-même, est impossible avec le monde qui existe. Adam aurait pu ne pas pécher, oui, mais à condition qu'il y ait un autre monde. (...) Adam non pécheur aurait été possible, mais ce monde n'a pas été choisi. Il est impossible avec le monde existant. Il n'est compossible qu'avec d'autres mondes possibles qui ne sont pas passés à l'existence. (*Ibid.*, 1980a)

Pourtant, Deleuze remarque que, selon Leibniz, seul un monde peut passer à l'existence : ce monde existant, qui repousse les autres mondes possibles, n'est que le nôtre. Deleuze s'occupe ensuite d'expliquer le passage de notre monde à l'existence en y évoquant la question de la création du monde par Dieu : « Dieu, dans son entendement, conçoit une infinité de mondes possibles, seulement ces mondes possibles ne

en trois parties : les monades et le principe de raison suffisante ; Dieu et la cause du monde ; le monde et son unité.

sont pas compossibles les uns avec les autres, et forcément parce que c'est Dieu qui choisit le meilleur. » (*Ibid.*, 1980a).

C'est dans le deuxième cours que Deleuze essaie de comprendre le critère qui a orienté l'acte divin de conception du monde selon Leibniz. C'est vraiment fascinant de voir jusqu'où le raisonnement de Leibniz le mène : Leibniz reprend l'idée que l'entendement de Dieu est infini, donc qu'il peut concevoir tous les mondes possibles qui tendent à l'existence, mais seuls les mondes qui n'ont pas d'incompatibilités entre eux peuvent se concrétiser ; comme dans un jeu aux échecs, Dieu doit choisir la meilleure combinaison d'éléments compatibles, c'est-à-dire celle qui contient le maximum de quantité de singularités, pour arriver au *meilleur des mondes possibles*.

Deleuze essaie de définir quelle est, d'après Leibniz, la règle de ce jeu, autrement dit quel est le critère du choix de Dieu pour concevoir le meilleur des mondes possibles : selon Leibniz, ce critère est la continuité du monde ; Deleuze définit le concept de continuité comme l'acte d'une différence en tant qu'elle tend à s'évanouir (« différence évanouissante »), dans la mesure où deux singularités « seront en continuité lorsque je pourrai assigner un rapport infiniment petit entre ces deux éléments » (Deleuze, 1980b). Deleuze explique aussi que, si le monde réel est défini par sa continuité, alors ce qui sépare deux mondes impossibles est le fait qu'il y ait une discontinuité insurmontable entre eux, d'où on déduit que « le monde qui passe à l'existence est celui qui réalise en lui-même le maximum de continuité » (*Ibid.*, 1980b).

Finalement, dans le troisième cours de 1980, Deleuze définit la paire compossibilité/ impossibilité. Selon Leibniz, la compossibilité ne désigne pas simplement une possibilité logique absolue, ni l'impossibilité ne se réduit au simple principe de contradiction, même si la compossibilité implique la compatibilité et la coexistence entre deux ou plusieurs singularités : pour qu'une chose se dise compossible avec une autre, il faut qu'elles puissent coexister dans le même monde, en prenant en compte toutes les autres choses qui le composent. Deleuze définit les deux concepts comme un rapport de convergence/divergence entre deux choses, et donc un rapport de continuité/discontinuité : il y a compossibilité entre deux singularités si le prolongement de l'une à l'autre donne lieu à une série convergente et continue ; au contraire, les choses se disent impossibles si les séries divergent en un certain point, de telle façon que le rapport entre les deux mondes auxquelles ces singularités appartiennent ne peut plus être celui d'une continuité. Cependant, l'auteur suggère aussi l'idée curieuse que le Dieu leibnizien est un dieu pervers parce que, tout en choisissant le monde qui impliquait le maximum de continuité, il l'a pourtant composé en cassant l'impression de continuité de telle sorte que l'on a l'impression que notre monde est fait de sauts et ruptures (Deleuze, 1980c)³.

³ Cette remarque sur le Dieu pervers de Leibniz fait penser au cinéma, mais à l'envers. Par cela, je veux dire qu'un film se constitue par la juxtaposition de plans hétérogènes, qui à leur tour sont composés de photogrammes enchaînés vingt-quatre images par seconde, donnant l'impression d'une continuité qui cache le fait

Cette supposition amène Deleuze à envisager un rapport intime entre la loi de continuité et l'idée d'indiscernabilité, quoiqu'il puisse sembler paradoxal à première vue. Formulée d'abord dans son ouvrage *Différence et Répétition* de 1968, sa conception de l'indiscernabilité contrarie l'idée commune selon laquelle les catégories du virtuel et du possible s'opposeraient à celles du réel et de l'actuel : c'est que, pour lui, « Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. » (Deleuze, 1968, p. 269). Plus tard, dans *Le Pli*, l'auteur part de la définition du principe des indiscernables comme « principe d'individuation (...) [qui] établit des coupures ; mais les coupures ne sont pas des lacunes ou ruptures de continuité, elles répartissent au contraire le continu de telle façon qu'il n'y a pas de lacune », pour ainsi arriver à une formulation plus générale de la loi de continuité : « l'idée qu'on ne sait pas, on ne peut pas savoir où finit le sensible, et où commence l'intelligible : ce qui est une nouvelle manière de dire qu'il n'y a pas deux mondes » (Deleuze, 1988, p. 88-89). Deleuze concilie le principe de continuité du monde avec le principe des indiscernables comme principe d'individuation qui permet d'affirmer le caractère unique de chaque individu : en fait, le principe des indiscernables ne peut pas être séparé de la loi de continuité parce que tous les deux travaillent ensemble de sorte à établir des coupures distinctives entre des individus ou des singularités appartenant à un monde, en même temps qu'ils assurent qu'il n'y a pas de lacune majeure rompant avec la continuité qui constitue la raison interne de ce monde⁴.

Le concept d'indiscernabilité est encore repris par Deleuze en 1996, dans ses *Dialogues* écrits en collaboration avec Claire Parnet, notamment dans la version augmentée d'un court texte rédigé par lui en 1977, « L'actuel et le virtuel ». Ce sera aussi dans le sens que Deleuze leur accorde que l'on devra comprendre les notions d'actuel et de virtuel au cours de ma réflexion⁵ : ainsi, le virtuel ne définit pas

que, entre chaque deux images, il y a une coupure introduisant un intervalle à peine perceptible par le spectateur. Or, on peut inverser l'idée de la perversité de Dieu telle que Leibniz la formule, pour suggérer que, au contraire, le cinéma est fait de ruptures juxtaposées afin de donner une impression de continuité, souvent à l'aide d'un récit qui sert de fil conducteur à la pensée du film.

⁴ Deleuze s'empare de la notion de monade conçue à la fois en tant qu'unité ou singularité, et en tant que miroir de l'ensemble de univers pour expliquer cette idée : « Nous avons vu que le monde était une infinité de séries convergentes, prolongeables les unes dans les autres, autour de points singuliers. Aussi chaque individu, chaque monade individuelle exprime-t-elle le même monde dans son ensemble, bien qu'elle n'exprime clairement qu'une partie de ce monde, une série ou même une séquence finie. Il en résulte qu'un autre monde apparaît quand les séries obtenues divergent au voisinage des singularités. » (Deleuze, 1988, p. 80).

⁵ Voir Alliez, 1998. Pour distinguer le virtuel du possible et de l'actuel, cet auteur remarque que la position de Deleuze est profondément bergsonienne par le fait qu'il défend que « le virtuel n'est pas actuel mais possède en tant que tel une réalité ontologique qui excède toute logique du possible » ; ainsi le virtuel se distingue-t-il du possible, puisque ce dernier est déjà tout constitué : « le possible est toujours construit après coup en tant qu'on l'a "arbitrairement extrait du réel, comme un double stérile" » ; en ce sens, le virtuel appartient au domaine du possible auquel simplement manque l'existence.

l'inexistant ni l'illusoire, mais plutôt ce qui existe en puissance et qui tend par sa propre force et nature à s'actualiser dans le réel. Virtuel et actuel sont donc deux dimensions constituantes du réel, c'est-à-dire deux façons d'être différentes, et qui pourtant ne peuvent être conçues que l'une par rapport à l'autre. Deleuze défend aussi que « Tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles (...) [et] les images virtuelles ne sont pas plus séparables de l'objet actuel que celui-ci de celles là », ce qui fait que « l'actuel et le virtuel coexistent, et entrent dans un étroit circuit qui nous ramène constamment de l'un à l'autre » (Deleuze, 1996), un circuit ouvert au sens où il peut se développer jusqu'à un état d'indiscernabilité.

Il faut remarquer en outre que l'idée d'un tel circuit ou d'une coalescence entre le virtuel et l'actuel pointe vers la conception d'un nouveau régime d'espace-temps et d'un nouveau rapport entre l'homme et le monde. C'est d'ailleurs à partir de cette idée d'indiscernabilité ou de coalescence entre le virtuel et le réel que Deleuze va définir le régime cristallin de l'image-temps qui selon l'auteur caractérise le cinéma moderne, et qu'il développe plus profondément dans le chapitre « Les cristaux de temps » de son ouvrage *L'Image-temps*, auquel je reviendrai plus tard.

LE CINÉMA DE TOUS LES POSSIBLES / FILM 1 | *Quand je serai dictateur*

LE FILM de Yaël André est un objet filmique très rare et surprenant qui me permettra de passer de la réflexion philosophique abstraite au domaine du concret cinématographique, dans le but d'essayer de comprendre ce que le cinéma a de particulier qui lui donne le pouvoir de construire et d'abriter plusieurs mondes possibles au sein d'un même univers filmique.

À l'origine du projet de *Quand je serai dictateur*, réalisé en 2013 par la cinéaste belge Yaël André, il y a à la fois un élément autobiographique très intime et sa fascination de réalisatrice toujours curieuse pour les pratiques filmiques d'amateur en 8mm et en Super-8, format de film devenu courant à partir de 1965 (année du lancement commercial par Kodak), mais qui est de nos jours en voie de disparition (la production et le développement de la pellicule Super-8 se sont arrêtés en 2006). C'est par la combinaison de presque une centaine d'heures de *found footage* d'images vernaculaires, avec des intertitres marquant la structure de l'œuvre, divisée en chapitres, et le discours d'une narration en voix *off* fonctionnant comme fil conducteur du sens filmique, que Yaël André a créé un film inclassable, entre le documentaire expérimental de science-fiction et le film d'essai poétique et philosophique, comprenant à la fois une incursion immersive dans la sphère intime, dans l'univers de l'autre, et dans l'imaginaire collectif.

Selon la cinéaste, « une idée de film ne naît jamais toute nette, toute faite et d'un seul bloc. C'est plutôt quelque chose qui s'agglomère

progressivement » (André, 2014). L'architecture du film dévoile précisément son processus de fabrication par l'accumulation et l'articulation d'images hétérogènes, soit filmées par elle, soit récupérées dans les marchés aux puces et les vides-greniers. On dirait que Yaël André a entrepris un véritable travail de *glaneuse*, de *glaneuse d'images* : d'une part, le matériel du film est le produit du geste de cette cinéaste toujours attentive et avide d'images, toujours regardant le monde en le filmant ; d'autre part, il est la conséquence de son intérêt croissant par les autres personnes qui ont pratiqué ce même geste en tant qu'amateurs. En se questionnant sur la raison de son attraction pour ces images vernaculaires (qu'elle décrit comme des « déchets » d'images maladroites), la cinéaste note que ces films d'amateur présentent souvent un élément d'insolite qui dégage en elle un sentiment d'étrangeté, comme si elle s'apercevait que ces images anonymes risquant l'oubli, témoignaient en effet d'un véritable amour pour le monde visible, que seul le regard à travers l'objectif cinématographique permettait d'enregistrer : « le cinéaste amateur s'empare véritablement de la caméra pour voir, pour palper le réel, pour retenir quelque chose, pour s'étonner de sa propre existence et de celle de ses proches » (*Ibid.*, 2014). Cette forme d'appropriation d'images qui d'origine ne lui appartiennent pas peut être envisagée comme son premier geste de dictatrice, mais c'est aussi ce qui donne l'opportunité aux images autoproduites et mises en scène par d'autres de se « recycler », de « revivre » dans le montage et de trouver un nouveau sens dans le film.

S'il est vrai que Yaël André manifeste dès le début de son projet une forte curiosité à l'égard des pratiques de cinéma amateur et un désir audacieux de brouiller les frontières entre le cinéma de fiction et le documentaire, elle va encore plus loin dans son propos initial, en utilisant les films d'amateur pour construire la structure narrative de son film autour du motif des mondes possibles, qu'elle emprunte à la philosophie de Leibniz, sans pour autant y faire référence explicitement. C'est ainsi que, au cœur de la pensée dégagée par le film, on peut trouver une réflexion sur le concept d'impossibilité qui prend sa force dans le montage et dans l'articulation des images vernaculaires et hétérogènes dont la réalisatrice se sert pour peupler son film de mondes possibles. Effectivement, *Quand je serai un dictateur* s'ouvre par un intertitre qui fonctionne à la fois comme synopsis et note d'intention de la réalisatrice :

À une époque pas très lointaine, des milliers de gens ont laissé des traces de leur vie quotidienne sur des bobines de film 8 mm ou super-huit. Aujourd'hui, ces images veloutées finissent souvent dans l'oubli des greniers, des marchés aux puces ou à la poubelle. J'ai récolté sans effort une centaine d'heures de ces images. Et de façon inattendue, l'histoire de mon ami Georges a pris corps dans ce chaos. Ce film rend aussi hommage à ces images dites « d'amateur » pour leur amour simple du visible. (André, 2013)

Au début du film, le spectateur est présenté à deux personnages de dix-sept ans – une fille (qui est la femme narratrice, associée à la réalisatrice elle-même), et un garçon appelé *Georges* (qu'on ne voit jamais dans le film, mais que l'on suppose être un ami d'enfance de

Yaël André) – qui s’amusent en inventant « d’autres vies possibles que celle à laquelle [ils sont] l’un et l’autre destinés (...) [où], plutôt que de se déployer vers une vie de sens explosif et immense, l’univers se peuple de tous les possibles. » (*Ibid.*, 2013). Un jour la jeune femme part toute seule en voyage pour découvrir le monde et, lors de son retour quelque temps après, elle découvre que *Georges* est devenu fou et est interné dans un hôpital psychiatrique. Bien qu’elle essaie de l’aider à se guérir, leur relation commence à se détériorer et, finalement, sans explication, elle apprend qu’il s’est suicidé. Pourtant, en affirmant qu’« il doit y avoir au moins un univers où Georges ne s’est pas pendu à un arbre, tout seul, un soir d’hiver », la narratrice refuse d’accepter la mort de *Georges* et elle retourne aux jeux d’enfants où ils s’inventaient d’autres vies, cette fois-ci avec un but beaucoup plus sérieux : déplier les possibilités de vie de son ami dans de nombreuses variations fictives.

Plus qu’imaginer les mondes où *Georges* est encore vivant « dans sa tête », la narratrice veut vraiment leur donner forme et contenu et, pour cela, elle doit non seulement les peupler d’images mais aussi annoncer les lois qui régissent chacun des mondes qu’elle engendre. Néanmoins, sa démarche ne réduit pas les images à des simples « illustrations » du récit ; en revanche, elle fait ressortir ces images de la sphère subjective et limitée de son contexte de production et cherche des stratégies pour leur donner le pouvoir de signifier et de construire monde(s) par leur propre force, comme si chaque image contenait un *micro-cosmos* en attente d’être actualisé.

D’ailleurs, André façonne son film comme un « millefeuille » ou un « kaléidoscope » de mondes possibles, conçu par la succession et la superposition de couches narratives. Ces couches ou blocs narratifs, quoiqu’indépendants, sont reliés au niveau du sens à la fois par la voix de la narration autoréflexive et par le montage virtuose, qui fonctionnent comme une espèce de fil conducteur qui ouvertement expose les artifices de leur propre fabrication, tout en montrant la mécanique interne de tous ces mondes où le sujet se réinvente, se projette et revit sa vie⁶.

Une analyse plus attentive des critères de choix du matériel filmique et des options d’articulation de l’image avec le son, ainsi que des dispositifs et des effets de montage dans chaque chapitre, nous permettra de comprendre comment le montage réussit à faire revivre les images et comment le cinéma arrive à véritablement faire monde(s) dans le film de Yaël André.

Les quatre premiers chapitres du film – « Prologue », « Quand je serai psychopathe », « Quand je serai aventurière » et « Quand je serai

⁶ Voir Simon, 2014. Le critique Philippe Simon a touché à l’essentiel du projet de récit complexe qui sous-tend ce film lorsqu’il le décrit comme un « film-univers dont l’efflorescence permanente s’anime de tous les possibles, de toutes les vies possibles » ; un film pensé tel un « gigantesque kaléidoscope où les vies que j’aurais pu vivre seraient là, offertes, se déployant comme autant de mondes singuliers et uniques. (...) Et tous ces destins, toutes ces vies participeraient à l’élaboration d’une seule et même histoire, seraient un seul et même récit. »

aventurière (2^e tentative) » - correspondent à la première partie du récit avec un caractère autobiographique plus fort, de l'enfance à la mort factuelle de *Georges*. L'opposition entre le monde spontanée des enfants (dynamisé par les jeux de faire-semblant et la propension imaginative) et le monde contraint des adultes (figé par les normes sociales), ainsi qu'entre le domaine de la nature et du sauvage, d'une part, et le domaine de la civilisation et de l'urbain, de l'autre part, instaurent les dichotomies thématiques des images qui seront utilisées au long du film⁷.

Ensuite, dans le chapitre « Quand je serai immobile », la mort de *Georges* arrête le temps : on voit des plans de groupes de personnes en attente, comme s'ils étaient en pose pour la prise d'une photo de famille ; l'effet est presque comique et l'atmosphère devient plus légère dans le chapitre suivant (« Quand je serai chef comptable »), où la narratrice décrit son métier qui, au fond, est la formulation exacte de sa méthode de construction de mondes possibles :

Mon métier consiste à compter le nombre d'univers possibles, à évaluer les probabilités de toutes existences potentielles. (...) Je dois, par exemple, prendre en compte toutes les potentialités des personnes mortes jusqu'à ce jour et leurs diverses combinaisons, déterminer le nombre de potentiels choix cruciaux dans une vie moyenne, ainsi que les conséquences possibles de celles-ci sur d'autres destins. (...) Et en fonction de tous les opérateurs raisonnables et les probabilités les plus assurées, je calculerai le nombre d'univers où Georges est encore en vie. (André, 2013)

Les mondes suivants sont ceux de la famille (« Quand je serai une mère exemplaire »), du bonheur (« Quand je serai une cosmonaute spatio-temporelle ») et le monde sans cinéma (« Quand je serai figurante »). Par rapport à ce dernier, Yaël André commence par nous informer de la décision des grandes sociétés de production cinématographiques de ne plus faire que des films documentaires sur les vies quotidiennes des gens, ce qui fait que désormais toutes les personnes veulent être les protagonistes de leurs histoires à eux. En conséquence, la narratrice constate que, sans une ligne narrative à suivre, ce monde du cinéma devient cacophonique et anarchique, et elle ajoute que l'« on ne voit vraiment pas où va l'histoire de l'humanité, sinon à sa perte ». Ces remarques sont intéressantes car elles dévoilent aussi quelques unes des faiblesses du projet de film de Yaël André.

Les trois derniers chapitres – « Quand je serai dieu », « Quand je serai heureuse » et « Quand tu seras un fantôme » – présentent les mondes où Yaël André joue vraiment avec les propriétés du matériel filmique en poussant l'image en mouvement à ses limites matériels, soit en lui imposant l'immobilité de la photographie (en utilisant le *freeze*

⁷ Quelques effets de montage utilisés dans la première partie du film méritent d'être signalés : le premier indice d'un rapport très particulier que s'établit entre la voix *off* et le statut dynamique des images surgit lorsque la narratrice dit « La première fois que je vois Georges je ne vois pas », la musique s'interrompt et l'image devient grise pendant quelques instants ; aussi, la première fois que la narratrice parle de son projet d'« univers peuplé de tous les possibles », on voit des images spectaculaires de feux d'artifice dans le ciel.

frame), soit en expérimentant avec les différentes vitesses de reproduction, la marche-avant et la marche-arrière, soit encore en reproduisant le film à l'envers et montrant les scènes dans leur ordre inverse : selon la narratrice, la maîtrise du temps, la plasticité et la réversibilité deviennent les pouvoirs du cinéma qui peuvent aider l'humanité à « renaître parfaite » et qui lui permettent d'envisager « ce qu'il y a de l'autre côté de l'univers, ce qui peuple le néant en dehors de l'univers : il y a tout ce qui a cessé d'exister ici et tout ce qui n'a pas pu exister ici, mais à l'envers ». Finalement, dans la dernière partie du film, Yaël André modifie la formulation du titre en remplaçant la première personne du singulier par la deuxième personne : elle s'adresse directement à *Georges*, non plus comme s'il était une personne encore vivante, mais plutôt en tant que fantôme, une entité invisible mais toujours latente dans ses rêves les plus intimes. Bien qu'en acceptant la mort de son ami elle trouve finalement une sorte d'état de paix, le mouvement de sa pensée ne s'arrête jamais et on a vraiment l'impression que son imaginaire de mondes possibles pourra continuer à se multiplier à l'infini.

En introduction, j'ai mentionné très rapidement l'emploi conventionnel du mode *conditionnel* lorsqu'on parle de possibilités ou d'hypothèses, c'est-à-dire d'événements virtuels dont la réalisation éventuelle est fonction d'une condition qui peut ou pas se vérifier. J'ai aussi remarqué que l'on pouvait imaginer n'importe quel événement à partir de ce mode hypothétique, mais que seuls certains de ces événements pourraient s'actualiser, disons, dans le mode *indicatif* qui se rapporte à notre monde actuel. Pourtant, dans les titres des chapitres de son film, André non seulement emploie toujours le futur de l'indicatif, lequel, grammaticalement, est utilisé pour parler de faits « réels » absolus, mais aussi le conjugue à la première personne du singulier, introduisant des prédicatifs du sujet qui correspondent à plusieurs identités d'un même individu: c'est en répétant à chaque fois la formule « Quand je serai... » que la cinéaste conçoit les plusieurs mondes de son film, ce qui d'ailleurs démontre une certitude à l'égard la concrétisation des avènements multiples.

Il est à noter que la démarche de Yaël André part des jeux d'imagination des enfants mais complexifie leur modalité et leur positionnement face au réel (ou face à ce qui peut devenir réel). À cet égard, il sera peut-être pertinent de rappeler la distinction faite par Jean-Marie Schaeffer entre les imaginations hypothétiques, « portant sur de possibles événements futurs ancrés dans des événements actuels qui imaginent des choses qui pourraient arriver dans l'avenir étant donné tel ou tel état de fait actuel », et les imaginations projectives qui « imaginent que quelque chose va arriver, ou est arrivé dans l'avenir (...), quelque chose dont l'existence future est posée comme acquise » (Schaeffer, 2015, p. 154). Il me semble que c'est de ce dernier côté que se place l'activité imaginative de création de mondes de Yaël André – « une constellation événementielle future qui imagine à la fois un état de fait qui se réalisera indubitablement (...) et une réalisation concrète de cet état de fait dont la probabilité est en revanche très faible » (*Ibid.*, p. 159), – quoique, dans ce cas particulier, cette création imaginative soit multipliée à plusieurs reprises.

Il faut se demander ce que dans la construction du film garantit que cette conception d'univers filmique tienne ensemble malgré la multiplicité qui le mine à l'intérieur : s'agit-il d'un sujet unique, d'un démiurge ayant le droit et le pouvoir *inconditionnel* de se projeter dans plusieurs mondes-*avenirs*, ou d'un seul monde-*présent* qui comprend plusieurs variations des vies du sujet ? Curieusement, la réponse du film est plus proche de celle de Leibniz que ce à quoi l'on s'attendrait : la pluralité de l'univers filmique est possible seulement parce que la réalisatrice-narratrice s'accorde le pouvoir de dictatrice toute-puissante et dicte les règles de son jeu d'imaginations projectives. Dans l'entendement de Yaël André, les vies possibles ne se substituent les unes aux autres en faisant *tabula rasa* : d'une part, c'est comme si chaque monde pouvait s'enchaîner à l'autre en reprenant les personnages là où ils y étaient au début, malgré tout ce qu'il s'est passé dans leurs autres vies ; d'autre part, c'est comme si la voix du film se disait à elle-même, *quand je serai dictateur, ce sera moi qui dicterai ce qui sera possible ou pas, et donc je serai tout ce que je veux et tout ce que je veux sera possible ; dictateur, je serai tous les mondes possibles.*

Plus que des « futurs inconditionnels », une expression qui d'ailleurs ne tient pas debout, il est peut-être plus approprié de parler de « présents impossibles », au sens leibnizien. En fait, on peut trouver dans le film d'André une formule double équivalente à celle de Leibniz, « Adam pécheur » / « Adam non pêcheur » devenant « Georges mort » / « Georges encore vivant ». Or, un monde où *Georges* n'est pas mort aurait été possible mais, une fois que sa mort se produit, n'importe quel autre monde où il est encore vivant devient impossible avec le monde existant. Naturellement, on a tendance à considérer le premier monde présenté dans le film comme réel, d'où l'on déduit que les mondes possibles qui sont engendrés par la réalisatrice après le suicide de son ami seraient impossibles entre eux... Et pourtant elle réussit à les faire tous « passer à l'existence » : même si séparés dans des blocs narratifs distincts, on voit cette pluralité de mondes où *Georges* est encore vivant coexister dans l'univers d'images qui est celui du film.

De même, la continuité qui selon Leibniz définit le meilleur des mondes possibles ne tient pas dans ce film. En revanche, on constate que, dans l'univers filmique conçu par André, il n'y a que des discontinuités qui lui sont bien propres et fondatrices de sens, marquées soit par les séparations entre les chapitres, soit par les effets flagrants du montage, soit encore par l'impression que le film se compose comme une constellation dialectique de « petites images » toutes hétérogènes. Pareillement, ces images autoproduites des films amateurs utilisées par Yaël André étaient destinées à être des images impossibles s'il n'y avait pas eu cette voix dictatoriale, porte-parole d'un récit qui traverse et relie tous les mondes possibles sous le spectre de *Georges* pour leur permettre de prendre sens ensemble : à l'origine, dans leur usage conventionnel en tant que documents, ces images appartenaient à des réalités et à des contextes distincts, ceux des vies des gens qui les auraient filmées ; elles n'ont pas été faites pour être

mises dans un tel rapport de voisinage et de contiguïté comme celui qu'André leur impose, mais le format du Super-8 en voie de disparition leur confère un halo nostalgique de lointain, comme s'il s'agissait d'un régime d'images mentales surgies d'un rêve ou d'un souvenir, ouvertes à toutes les possibilités, ou d'images précieuses qu'il faut préserver et maintenir vivantes à tout prix.

De plus, le film ne perd jamais de vue son caractère de dispositif autoréflexif et méta-cinématographique, même si la voix *off* oscille parfois entre un discours plus sobre, voire poétique et mélancolique, et un ton ludique et rêveur d'enfant : enfance, rêverie et imagination participent tous à la construction d'une ligne de pensée plus profonde et presque philosophique. C'est ainsi que, malgré les ruptures systématiquement mises en avant par les artifices du montage, le fil conducteur de sens développé par la narration permet de créer l'impression paradoxale d'une sorte de « continuité d'impossibles » qui fonde l'unité de l'univers filmique.

Avant de finir mon analyse, je me permettrai de citer une dernière fois le film de Yaël André : « Enfants, nous nous imaginons d'autres vies possibles. Adultes, nous les vivons. » Voici la formule la plus juste pour définir le développement de la pensée de la réalisatrice dans son film : ce qui au début n'est qu'un jeu d'enfants, une démarche purement fictionnelle et une fascination naïve d'un certain régime imagétique, devient peu à peu un raisonnement philosophique « plus grand que la vie », à la fois sur le sens de l'existence, la liberté de choix, l'acte créatif et les pouvoirs du cinéma lui-même. ■

Pour une typologie du récit filmique de l'impossible

LE LABYRINTHE BORGESIEN AU CINÉMA | FILM 2 | *Smoking / No Smoking*

SI LE FILM de Yaël André nous permet d'approcher le concept d'impossibilité, c'est parce qu'il l'affirme et l'intègre comme principe formel de sa construction et de la réflexion philosophique à laquelle il invite. Étant plus proche du genre du documentaire expérimental ou du film d'essai philosophique que d'une œuvre fictionnelle, voire narrative au sens classique, *Quand je serai dictateur* nous montre qu'il est concevable qu'un seul film abrite plusieurs mondes possibles ; en même temps, la cinéaste ne va pas jusqu'aux dernières conséquences de son entreprise, dans la mesure où elle pose encore chaque chapitre avec son monde correspondant, chaque monde avec son ontologie propre. La théorie des mondes possibles est bien formulée par la voix *off*, mais dans ce système ségrégationniste ce sont plutôt la discontinuité et l'impossibilité qui sautent aux yeux.

On trouve une restriction formelle tout à fait similaire chez Alain Resnais dans son film diptyque de 1993, *Smoking / No Smoking*. À l'instar de *Quand je serai dictateur*, les deux films de Resnais déroulent de multiples possibilités d'intrigue à partir d'une seule prémisse narrative originaire, mais présentent les différentes alternatives sous la forme de blocs ou de modules bien séparés, qui ne se confondent jamais, mais se contredisent, reprennent et reformulent à chaque fois. Pourtant, contrairement au film d'André, le projet de Resnais appartient au domaine du cinéma fictionnel : au lieu d'images vernaculaires trouvées, le cinéaste met en scène des tableaux avec une forte dimension théâtrale ; aussi, au lieu de mettre l'accent sur l'activité de création imaginative et méta-cinématographique de l'univers filmique, Resnais explore les mécanismes de l'intrigue narrative et les actions des personnages qui problématisent le thème du choix existentiel.

L'idée de bifurcation est d'ailleurs déjà présente dans l'œuvre théâtrale que Resnais adapte au cinéma, à savoir *Intimate Exchanges* (1982) d'Alain Ayckbourn : la situation initiale au début de la paire de films de Resnais oblige un personnage à prendre une décision, pour ensuite dégager deux récits alternatifs qui bifurquent dans douze autres, parallèles et mutuellement exclusifs. Entre chaque chapitre de chacun des films de Resnais, il y a des ellipses temporelles (cinq jours plus tard, cinq semaines plus tard, cinq années plus tard) bien démarquées

par des intertitres où figure la célèbre formulation kierkegaardienne du choix, « Ou bien »⁸.

En ce sens, on comprend l'importance du fait que le point d'origine de la bifurcation dans l'œuvre de Resnais ne soit pas un événement quelconque mais plutôt la prise d'une décision qui impose un choix entre deux actions impossibles : les chemins possibles ne convergent qu'avec la première singularité qui ouvre la bifurcation à partir de laquelle ils divergeront pour ne plus jamais se croiser. Ainsi, selon que le personnage principal *Celia Teasdale* décide de fumer une cigarette, ou qu'elle décide de ne pas fumer, la suite des événements filmiques sera nécessairement distincte dans chacun des cas. À part de cette conception structurelle dichotomique très évidente, le cinéaste a aussi été audacieux dans d'autres domaines plus liés à la mise-en-scène des deux films, par exemple, dans la décision d'utiliser seulement deux acteurs (Sabine Azéma et Pierre Arditi) pour jouer le rôle de cinq personnages féminins et de quatre personnages masculins, ainsi que dans le choix de décors non réalistes, construits en studio, rappelant la base théâtrale du scénario. Pourtant, l'innovation majeure de la proposition de Resnais réside dans une apparente interactivité, comportant une dimension de parodie de la liberté de choix au niveau du récit qui est extensible jusqu'à l'expérience spectatorielle : en concevant son œuvre comme un diptyque, Resnais laisse supposer que le spectateur doit lui aussi prendre une décision analogue à celle de *Celia Teasdale*, c'est-à-dire qu'il doit choisir entre les deux films (ou au moins choisir lequel des deux il veut voir en premier lieu), même si après il est obligé de suivre le film selon les choix de Resnais.

Dans son texte « Avant, Après », Raymond Bellour explique de façon très claire comment fonctionne la « machine » des films d'Alain Resnais de façon à faire ressortir chez le spectateur une fausse impression d'interactivité : « Une fois le film choisi il impose ses choix. Il oblige le spectateur à remonter le temps cinq fois, à trois étages temporels différents, correspondant aux trois étapes (...) qui scandent d'abord l'avancée de la branche principale d'un arbre narratif dissymétrique (...) [et] ouvrent ainsi la voie à six films plausibles et concurrents. » (Bellour, 1999, p. 207-208). Selon cette perspective, le choix importe peu, du fait qu'il est purement formel ou, à la limite, parce qu'aucun choix n'est plus possible au moment du visionnement des films, puisque Resnais a déjà tout décidé : en fait, après le choix initial entre les deux films, il impose au spectateur de suivre l'ordre des chapitres choisi par lui. L'apparente liberté de choix pointe également vers une idée de jeu, comme d'ailleurs le suggère le nom de la marque des cigarettes de *Celia – Player's* (en renvoyant à l'idée

⁸ La locution disjonctive « ou bien » se place d'habitude entre deux options possibles et réalisables qui ne peuvent pas être choisies en même temps, c'est-à-dire qui sont impossibles. Elle est utilisée par le philosophe Kierkegaard comme titre de son ouvrage *Ou bien... ou bien*, publié en 1843, où il présente l'alternative entre deux styles de vie (celui de l'esthète ou celui de l'éthique) que le sujet peut choisir de mener.

de personnages virtuels qui « jouent la vie » et ne sont pas réellement affectés par les conséquences de leurs choix)⁹.

Si l'on se concentre sur la figure du choix non pas comme une simple dichotomie mais comme une bifurcation, il est impossible de ne pas penser au conte de Jorge Luís Borges *Le jardin aux sentiers qui bifurquent* (1941) lorsqu'on parle de *Smoking / No Smoking* : ce conte reste le prototype des histoires labyrinthiques qui posent comme principe de leur structure la forme de la bifurcation (en anglais, *forking paths*). En ce sens, *Le jardin aux sentiers qui bifurquent* apparaît comme l'une des plus ingénieuses réponses à l'impossibilité de Leibniz.

Souvent cité comme étant à l'origine de l'hypertexte¹⁰, à la surface ce conte est un roman policier qui se déroule pendant la Première Guerre Mondiale et qui raconte l'histoire d'un espion d'origine chinoise, *Yu Tsun*, recruté par l'Empire allemand pour transmettre un message secret. Sur son chemin, il rencontre un intellectuel anglais, *Docteur Albert*, qui est spécialiste de l'étude de l'œuvre d'un ancêtre d'*Yu Tsun*, le philosophe-architecte *Ts'ui Pên*. Le docteur lui révèle qu'il a découvert que l'*opus magnum* de *Ts'ui Pên* était à la fois un livre et un labyrinthe, ou plutôt un livre conçu comme un labyrinthe, décrivant un monde où tous les résultats possibles d'un événement se produisent sans s'exclure. Borges décrit ce monde de la façon suivante :

⁹ Bellour, 1999, p. 211-212. Selon Raymond Bellour, l'imposition du choix formel par Resnais comporte un paradoxe presque ironique : «L'interactivité n'est pas le sujet du film mais sa forme ; et cette forme n'est bien sûr interactive que par analogie, puisqu'il s'agit de maintenir dans la forme-spectacle propre au cinéma une force conçue pour l'échapper. (...) En cela, paradoxalement, le seul choix qui semble incarné, suivi de son effet, souligné en direct par un arrêt sur image, est le premier du film comme somme des films : le choix qui fait un instant hésiter *Celia Teasdale* et détermine tout, parce qu'il est vain : *smoking / no smoking*. Prendre une cigarette dans le paquet de *Players* qui traîne sur la table de jardin et l'allumer, ou reposer le paquet sur la table. Ironie noire de Resnais, dans son actualisme-prophétisme : se saisir du symptôme à la fois majeur et nul de la société contemporaine, du geste même de l'universel quotidien pour en faire l'indice du destin hasardeux de toute vie. »

¹⁰ Il ne faut pas confondre les deux sens possibles du mot « hypertexte », l'un appartenant au domaine de la littérature, l'autre au domaine de l'informatique (voir Cauvin, 2001). Dans le *Dictionnaire Flammarion de la Langue Française* (1998), les deux définitions sont mises à côté : « 1. Texte littéraire dérivé par rapport à un autre qui lui est antérieur et lui sert de modèle ou de source, d'où des phénomènes de réécriture possibles comme le pastiche ou la parodie. 2. Inform. Procédé qui permet une circulation entre les différents textes par l'intermédiaire de mots charnières. » La première définition est conforme à celle proposée par Gérard Genette dans son livre *Palimpsestes*, où il définit les cinq types de relations transtextuelles, parmi lesquelles la relation d'hypertextualité : « toute relation unissant un texte B (que j'appellerai *hypertexte*) à un texte antérieur A (que j'appellerai *hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire. » (Genette, 1982, p. 12). La deuxième, dont l'exemple par excellence est le *World Wide Web*, pointe plutôt vers l'idée d'un système d'informations liées par des *hyperliens* qui permettent le passage automatique et bidirectionnel d'une information à d'autres. C'est cette deuxième acception de l'hypertexte comme un réseau complexe et imbriqué de voies multiples de combinaisons infinies, les unes renvoyant aux autres, qui fait écho au labyrinthe borgésien.

Le jardin aux sentiers qui bifurquent est une énorme devinette ou parabole dont le thème est le temps ; cette cause cachée lui interdit la mention de son nom. (...) Le jardin aux sentiers qui bifurquent est une image incomplète, mais non fautive, de l'univers tel que le concevait Ts'ui Pên. À la différence de Newton et de Schopenhauer, votre ancêtre ne croyait pas à un temps uniforme, absolu. Il croyait à des séries infinies de temps, à un réseau croissant et vertigineux de temps divergents, convergents et parallèles. (Borges, 1941)

Il est à noter que, à chaque fois que Deleuze expose la théorie leibnizienne des mondes possibles, il mentionne le labyrinthe borgésien. Par exemple, dans *L'Image-Temps*, il l'évoque pour illustrer le paradoxe des futurs contingents et pour introduire la notion d'impossibilité. Selon Deleuze, les bifurcations du labyrinthe borgésien n'auraient pas lieu dans l'espace mais dans le temps, un temps se repliant sur soi-même et embrassant tous les possibles concevables, se dépliant à l'infini : « la ligne droite comme force du temps, comme labyrinthe du temps, est aussi la ligne qui bifurque et ne cesse de bifurquer » (Deleuze, 1985d, p. 171)¹¹. Il ajoute que de cette force pure du temps découle un nouveau statut de la narration, selon lequel la narration cesse de prétendre au vrai pour se faire essentiellement falsifiante : « C'est la puissance du faux qui remplace et détrône la forme du vrai, parce qu'elle pose la simultanéité de présents impossibles, ou la coexistence de passés non-nécessairement vrais » (*Ibid.*). On reviendra plus tard à cette notion de narration falsifiante.

UN CINÉMA SUR LE TEMPS | Différentes approches théoriques

Il est étonnant que le conte *Le jardin des sentiers qui bifurquent* n'ait jamais été adapté au cinéma, même si le principe de bifurcation qui est à sa base a été repris et exploré par des cinéastes qui l'ont utilisé comme fondement pour la structure narrative de plusieurs films qui, à l'instar de *Smoking / No Smoking* de Resnais, abordent le thème du choix en mettant l'accent sur la puissance falsifiante de la narration, fondée sur une temporalité complexe, multiple, simultanée ou alternative, plutôt que sur la linéarité et la vérité d'un récit unique. On ira ensuite identifier quelques unes des approches et des typologies narratives qui, s'inspirant du labyrinthe borgésien, manifestent à la fois la complexification du tissu temporel des structures narratives et le devenir falsifiant de la narration, à savoir l'approche modulaire, l'approche multicouche et l'approche modale.

¹¹ Dans *Le Pli*, Deleuze explique aussi en quoi Borges est disciple de Leibniz et en quoi il s'oppose à lui : « On voit pourquoi Borges invoque le philosophe chinois plutôt que Leibniz. C'est qu'il voudrait (...) que Dieu fasse passer à l'existence tous les mondes impossibles à la fois, au lieu d'en choisir un, le meilleur. Et sans doute ce serait globalement possible, puisque l'impossibilité est une relation originale distincte de l'impossibilité » (Deleuze, 1988, p. 83-84). Cela Leibniz l'avait déjà remarqué en suggérant que ce n'est pas l'impossible mais l'impossible qui procède du possible, mais Deleuze estime que Borges va plus loin en affirmant que les impossibles peuvent appartenir au même univers, formant un seul réseau infini.

La tendance vers la complexité narrative observée dans le cinéma *mainstream* à partir des années 90, bien qu'elle ait ses origines dans les nouvelles vagues des années 60, s'accompagne d'une intense activité théorique rapprochant les études littéraires et narratologiques du domaine des études filmiques, dans le but d'expliquer ce phénomène et de proposer des typologies de récits cinématographiques complexes. Certaines de ces approches associent le tournant vers la complexité narrative au constat d'une présence de plus en plus envahissante des technologies numériques dans tous les domaines de la société contemporaine, ainsi qu'à l'affirmation de l'hypertexte et de la base de données comme modèle culturel ; d'autres auteurs voient dans la rupture du système narratif classique le symptôme post-moderne d'une crise du rapport avec l'ordre du temps et avec le réel. Pour saisir dans quelle mesure l'ontologie structurelle et la dimension temporelle de l'univers fictionnel deviennent importantes pour la compréhension du récit filmique complexe, il sera utile, dans un premier moment, de distinguer entre les « récits de base de données » (Manovich, 1999), les « récits modulaires » (Cameron, 2008) et les « récits de multicouches » (Perlmutter, 2002).

Le théoricien de la culture numérique Lev Manovich a opposé à la forme traditionnelle du récit cinématographique linéaire le phénomène du *database cinema* caractéristique de l'ère numérique et des nouveaux médias¹² : d'après l'auteur, les récits de base de données (*database narratives*) relèvent de processus de sélection et de combinaison de séries d'éléments déterminés non pas par les principes classiques de la linéarité et la de progression causale, mais plutôt en fonction de principes arbitraires ou abstraits inspirés des nouvelles technologies numériques, telles que le jeu vidéo, la programmation informatique et le cyberspace, renvoyant à la notion d'hypertexte.

Les récits de base de données seraient en outre l'une des configurations de la typologie du récit modulaire (*modular narrative*) proposée par Allan Cameron dans son livre *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. En effet, l'auteur accorde plus d'importance au traitement donné à la dimension temporelle des récits modulaires qu'à leur dimension formelle et esthétique inspirée de la culture numérique, en les définissant comme des *tales about time*, c'est-à-dire des « fables sur les temps ». Cameron adopte cette expression de Paul Ricœur, d'abord utilisée pour décrire ce que selon ce dernier serait un trait distinctif des œuvres de fiction de Marcel Proust, Virginia Woolf et Thomas Mann, à savoir que, dans leurs romans, « c'est l'expérience même du temps qui y est l'enjeu des transformations structurales »¹³, pour suggérer à son tour que les récits modulaires du cinéma moderne sont eux aussi, par extension, des fables sur le temps, dans la mesure où

¹² Voir Manovich, 1999. Selon l'auteur, le cinéma de base de données et le cinéma narratif (ou toute forme de récit) seraient des ennemis : tandis que le récit cherche à donner un sens aux éléments du monde en leur imposant un ordre spécifique, la base de données consiste dans une forme culturelle qui représente le monde comme une liste d'éléments qui ne sont pas ordonnés dans un enchaînement linéaire, causal et univoque, mais plutôt sont gouvernés par d'autres principes logiques et abstraits, comme des algorithmes.

¹³ Voir Ricœur, 1984, II, p. 101, cité par Cameron, 2008, p. 2.

ils s'agissent des films qui font du temps le sujet de leurs structures diégétiques et de leurs configurations narratives. C'est que, d'après Cameron, les récits modulaires non seulement mettent en avant la relation entre l'enchaînement chronologique de l'histoire et la façon dont les événements sont racontés et représentés¹⁴, mais aussi défient les principes de la temporalité (la durée, l'ordre et la fréquence), en explorant la non-linéarité, la fragmentation et la simultanéité, ainsi que la juxtaposition de versions contradictoires d'un même événement et l'ambiguïté de l'ancrage temporel du récit. Pourtant, le terme « module » employé par Cameron suggère encore l'idée d'une construction par des blocs indépendants et bien délimités, combinables à d'autres blocs de nature similaire ou contradictoire, qui peuvent être juxtaposés ou même intercalés horizontalement dans la ligne du temps, mais qui, par principe, ne se mélangeront pas dans l'organisation verticale de la structure narrative.

D'autres auteurs comme Ruth Perlmutter préfèrent parler de « multicouches » et concevoir l'articulation des couches au niveau du temps comme une simultanéité d'événements concurrentiels organisées selon un vecteur vertical. Souvent dans ce type de récit filmique complexe présentant plusieurs couches, une histoire principale est mise en rapport avec d'autres variations possibles où des éléments dissonants ou itératifs conduisent à l'effacement de toute hiérarchie dans la structure du film : cela peut être provoqué soit par le plus petit détail qui conduit à des résultats radicalement distincts, soit par des objets ou des événements qui se répètent ou qui résonnent dans les différentes couches du récit ; il faudra encore considérer le cas des films qui présentent des personnages qui elles-mêmes ont le pouvoir de traverser les frontières entre différentes couches, se prêtant à des configurations métaleptiques. On reviendra plus tard à la question de la métalepse.

Cameron et Perlmutter proposent chacun leur typologie du récit filmique complexe en y distinguant quatre catégories, mais leurs propos peuvent être synthétisés conjointement, selon les multiples combinaisons possibles et leurs différents degrés de complexité :

A) **Récits anachroniques** : films qui utilisent des dispositifs de *flashback* et de *flashforward* pour manipuler les relations temporelles entre les couches narratives et pour jouer avec la répétition structurelle de façon à montrer la multiplicité de perspectives possibles sur un même événement. Les troubles de la mémoire et l'instabilité des points de

¹⁴ Cameron évoque la distinction faite par David Bordwell entre les notions de *fabule* et de *syuzhet*, qu'il emprunte aux formalistes russes pour les adapter au contexte cinématographique : tandis que la *fabula* (l'histoire ou l'intrigue) consisterait dans « la chaîne chronologique et causale d'événements qui se produisent pendant une certaine durée temporelle et dans un certain espace », la *syuzhet* (le récit) correspondrait à la façon dont l'histoire serait racontée, c'est-à-dire « l'arrangement et la présentation de la *fabula* dans le film » (Bordwell, 1985, p. 4, cité par Cameron, 2008, p. 3-4). Cette distinction est importante pour Cameron parce que les films de récit complexe qu'il analyse « créent leur effet narratif en structurant le *syuzhet* de façon radicalement achronologique, elliptique ou répétitive » (Cameron, *Ibid.* – je traduis).

repère temporel sont des sujets privilégiés dans ces histoires centrées sur le temps.

Ex: *L'Année dernière à Marienbad* (Alain Resnais, 1961), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Memento* (Christopher Nolan, 2000).

B) Récits de « sentiers qui bifurquent » (*forking path narratives*): films qui développent des cheminements narratifs parallèles, divergents et alternatifs, faisant écho au labyrinthe de Borges ; le schéma narratif peut découler d'un seul point de départ d'où résultent plusieurs dénouements ou il peut adopter une structure itérative en boucle, revenant toujours à la même situation initiale.

Ex: *Cours, Lola, cours* (Tom Tykwer, 1998), *Un jour sans fin* (Harold Ramis, 1993).

C) Récits à épisodes (*patchwork narratives*): films qui ont à l'origine de leurs structures épisodiques principes de fragmentation, de métonymie ou d'hypertextualité ; ce films peuvent être construits soit selon une logique de « *multiplot* » (plusieurs lignes narratives non-hiérarchisées qui partagent un espace diégétique ou un groupe de personnages), soit d'anthologie (dans le cas de la compilation de courts-métrages ou de « vignettes » sur un certain thème, ou d'un ensemble de films réalisés par un même réalisateur et conçus en série), ou soit encore qui adopte un principe de sérialisation abstraite (en employant des structures alphabétiques, numériques ou aléatoires, rejoignant la notion de cinéma de base de données proposée par Manovich).

Ex: *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), *Dekalog* (Krzysztof Kieslowski, 1988-1989), *Triple Assassinat dans le Suffolk* (Peter Greenaway, 1988).

D) Récits parallèles (*splitscreen*): films qui adoptent formellement la division narrative, normalement en deux, où le deuxième réécrit l'histoire du premier en se basant sur une dichotomie structurelle; ils peuvent être des projets conçus comme des diptyques d'un réalisateur ou seulement un film qui développe des histoires parallèles, souvent en les juxtaposant spatialement sur l'écran par la division du cadre filmique.

Ex: *Smoking / No Smoking* (Alain Resnais, 1993), *Timecode* (Mike Figgis, 2000).

On peut encore mentionner une troisième approche, formulée par Jane Stadler et Kelly McWilliam (2009), qui se fonde sur la distinction de deux catégories de récit filmique complexe: les narrations à composantes multiples (*multistrand*), s'il s'agit de films dont les structures présentent plusieurs lignes narratives évoluant parallèlement, et les narrations multiformes (*multiform*), s'il s'agit de films qui révèlent plusieurs niveaux ou mondes diégétiques enchevêtrés. Tandis que la multiplicité des récits du premier type est surtout structurelle, dans le deuxième la complexité est problématisée aussi au niveau ontologique. Cette deuxième catégorie contribue à mon analyse, dans la mesure où les narrations multiformes confrontent plusieurs réalités alternatives au sein de la diégèse.

En tout cas, les temporalités multiples, fragmentées, alternatives ou parallèles que les exemples filmiques mentionnés explorent sont souvent liées à des situations narratives associées à des troubles de mémoire ou à l'ambiguïté des points de vue, affaiblissant nos convictions sur ce que l'on peut tenir comme étant la vérité ou la réalité dans ces films. Néanmoins, aucun des auteurs cités ne semblent se poser la question de l'(in)compossibilité des temporalités mêlées que ces récits problématisent. Or je crois que la question des mondes possibles est indissociable de la dimension temporelle ; en fait, souvent les films manquent tellement d'ordre, d'unité et de point de repère qu'il devient très difficile non seulement de discriminer les plusieurs temporalités se référant aux différents mondes possibles, mais aussi d'identifier le monde actuel qui correspondrait au point de repère le plus fiable.

Contrairement à ces approches modulaires qui ne rendent pas compte des modes d'existence, de vérité ou de possibilité des modules ou des couches narratives et qui accordent plus d'importance à la dimension temporelle du récit et au bouleversement des rapports entre la *fabula* et le *syuzhet*, l'approche modale de Marie-Laure Ryan part de l'interrogation sur la possibilité ontologique des mondes fictionnel à l'intérieur d'une œuvre pour ensuite proposer une définition d'univers narratif comme constellation de mondes possibles ayant de différents types de relations entre eux.

D'abord dans son article « The Modal Structure of Narrative Universes » (1985), Ryan propose un système modal d'univers narratifs, en y spécifiant deux composantes : au centre d'un texte narratif, il y aurait des mondes avec une existence absolue et autonome (correspondant aux domaines du factuel, y compris l'actuel et le passé, et de l'actualisable, dans le futur) ; autour de ce centre, graviteraient les mondes dits relatifs, correspondants aux domaines privés des personnages (comprenant non seulement les mondes des croyances, des hypothèses, des désirs, des obligations et des intentions des personnages, mais aussi les mondes des projections imaginatives, des rêves utopiques, des fantaisies et des hallucinations). Cette distinction entre les mondes factuels au centre du texte et les mondes relatifs situés dans la périphérie est à la base de la définition d'intrigue narrative proposée par Ryan dans un autre article de 2006, « Des mondes possibles aux univers parallèles » : « au cours d'un récit, écrite, la distance entre les mondes – c'est-à-dire leur degré d'incompatibilité – est sujette à de constantes fluctuations » qui reflètent « l'effort des personnages de rendre leurs mondes privés compatibles avec le monde actuel » (Ryan, 2006).

En abordant la question des relations entre les mondes possibles qui composent les univers narratifs, Ryan met l'accent sur les critères d'accessibilité et sur la nécessité de compatibilité entre ces mondes. Son approche est encore plus utile dans la mesure où elle envisage aussi d'autres types de relations entre les mondes privés des personnages qui sont plus complexes et ambiguës qu'une simple condition d'accessibilité au monde actuel. Telles relations peuvent se traduire soit dans des univers fictionnels « acentrés » (où il est impossible de définir un point de repère solide), soit dans des univers qui ont

plusieurs niveaux ontologiques (hiérarchiquement organisés ou emboîtés les uns dans les autres), soit dans des univers disposant d'une ubiquité maximale absorbant tous les mondes possibles concevables (comme le labyrinthe borgésien), soit encore des univers fantastiques (qui sont beaucoup plus perméables et disposent de critères ontologiques plus flexibles).

En tout cas, l'approche modulaire et l'approche modale semblent toutes les deux partager l'idée selon laquelle un univers fictionnel peut être composé de plusieurs niveaux narratifs, qu'ils soient des blocs temporels alternatifs ou des mondes de fiction possibles. Ces approches affirment en outre l'idée qu'entre ces niveaux l'on peut concevoir des relations de différentes natures, qu'elles se définissent par les rapports entre les événements qui composent l'histoire et la façon dont ils sont structurés, racontés et représentés, ou qu'elles soient définies par les relations de (in)compossibilité selon la théorie des mondes possibles et les relations d'accessibilité d'après la logique modale.

Il y a encore un autre type de rapport entre les mondes possibles d'un univers fictionnel qui ne concerne pas nécessairement les conditions qui permettraient l'actualisation d'un monde en entier, mais porte plutôt sur des situations où seuls certains éléments ou entités appartenant à l'un des mondes possibles disposent d'un potentiel transgressif qui leur donne le pouvoir de dépasser les barrières ontologiques entre les mondes et de se déplacer d'un niveau narratif donné vers un autre niveau (supérieur ou inférieur). Ces cas précis sont d'autant plus problématiques du fait qu'ils rendent compte d'une tendance disruptive qui implique non seulement la confusion des frontières conventionnelles entre le monde de la narration et le monde narré, mais force aussi la communication et la coexistence d'entités appartenant à des mondes censés être impossibles, pouvant même provoquer un « court-circuit » dans l'univers fictionnel. Tel est l'enjeu de la métalepse narrative, dont on va s'occuper dans le chapitre suivant.

TRANSGRESSIONS MÉTALEPTIQUES AU CINÉMA | FILM 3 | *La Rose pourpre du Caire*

LA METALEPSE narrative, telle que la définit Gérard Genette, consiste dans le passage d'un niveau narratif donné à un autre avec une forte valeur de transgression : « toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.), ou inversement (...), produit un effet de bizarrerie soit bouffonne (...) soit fantastique. » (Genette, 1972, p. 244).

En tant que « dispositif expérimental qui explore les frontières de l'acte représentationnel, [la métalepse] nous apprend du même coup beaucoup sur les conditions de fonctionnement normal de la représentation » (Pier et Schaeffer, 2005, p.11), et elle constitue aussi un outil théorique fondamental pour mieux comprendre la portée de

la théorie des mondes possibles dans le domaine fictionnel, comme le suggère la définition plus générale proposée par Werner Wolf, d'après qui la métalepse consiste dans « une transgression ou confusion, d'habitude délibérément paradoxale, entre des sub-mondes et/ou niveaux (onto)logiquement distincts qui existent, ou sont présumés, dans les représentations des mondes possibles. » (Wolf, 2005, p. 91).

Ainsi, la métalepse étant à la base un outil narratologique rattaché à l'analyse du récit littéraire de fiction, on a pu vérifier dans les dernières décennies un élargissement de la portée du concept de métalepse à d'autres domaines artistiques, théâtrales, picturales ou cinématographiques. En dehors du champ de la narration, c'est donc tout le domaine de la représentation qui est impliqué, de sorte que la métalepse devient un moyen de mettre en avant le décalage entre les formes d'expression et ce qui est représenté. Les auteurs qui ont étudié la métalepse (Genette, 1972 ; McHale, 1987 ; Ryan, 2004, 2006 ; Pier et Schaeffer, 2005 ; Wolf, 2005) ont proposé des terminologies distinctes pour nommer les différents types, modalités et degrés de ce phénomène¹⁵, mais tous se rejoignent sur les points principaux de la définition genettienne, à savoir que la métalepse désigne d'abord un déplacement entre des niveaux narratifs dont les frontières sont pourtant par principe inviolables, et que ce déplacement est aussi généralement transgressif, puisque la métalepse est toujours symptôme d'un potentiel disruptif, non seulement des frontières formelles et discursives du système représentationnel en question, mais aussi des frontières « ontologiques » qui sont censés séparer les différents niveaux narratifs d'un univers fictionnel.

Dans ce dernier cas, la métalepse a une portée ontologique, se présentant comme un nouvel enjeu des relations entre les mondes fictionnels. En reprenant l'idée d'un univers fictionnel composé de plusieurs mondes possibles, tout en ouvrant l'hypothèse que leurs frontières ne soient pas si imperméables que l'on le pense, la notion de métalepse ontologique telle que McHale (1987) et Ryan (2004) la formulent est utile pour réfléchir sur les conséquences qui découleraient d'un tel transvasement d'éléments d'un niveau narratif à un autre qui était censé lui être impossible.

¹⁵ Pier, 2014. L'une des approches théoriques la plus prégnantes est celle de Marie-Laure Ryan (2006), qui propose deux variantes principales de la métalepse, à savoir la *métalepse rhétorique* (Genette) et la *métalepse ontologique* (McHale). D'après Ryan, ce qui distingue les deux types est la nature de la frontière franchie et l'ampleur de l'effet produit : dans le premier, la métalepse opère à un niveau plus superficiel comme une figure de discours, où la « frontière mouvante mais sacrée entre deux mondes : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte » (Genette, 1972, p. 244-245) est provisoirement mise en cause, souvent à travers un acte de communication (par exemple, si l'auteur s'immisce dans son œuvre ou si les personnages interpellent le narrataire) ; dans le deuxième type, McHale (1987) s'est inspiré de la théorie des mondes possibles pour interpréter les niveaux narratifs de Genette en termes de niveaux ontologiques, à fin de rendre compte des cas où la métalepse fait ressortir des paradoxes qui résultent de l'enchâssement de niveaux narratifs, pouvant conduire à un « court-circuit » dans la narration ou même à une complète destruction de l'univers fictionnel.

Tel est le cas des univers fictionnels dont les structures présentent des fissures ou des points-aveugles laissant entrevoir l'« autre rive », des surfaces spéculaires réfléchissant la fragilité de leur construction narrative, ou bien comprenant à leur intérieur des micro-cosmos qui mettent en évidence leur fragmentation interne. En ce sens, la métalepse joue un rôle important dans l'élaboration de stratégies de narration et de représentation permettant de saisir le fonctionnement des univers fictionnels complexes en termes de mondes possibles, qu'ils soient littéraires ou cinématographiques. Ainsi le cinéma, à la fois système de narration et de représentation disposant de processus imageants et narratifs qui lui sont propres, apparaît-il depuis ses origines comme l'un des domaines par excellence où la figure de la métalepse peut opérer « la violation des niveaux narratifs » et le brisement du « pacte représentationnel » (Pier et Schaeffer, 2005, p. 12).

En effet, le cinéma semble muni d'une panoplie de formes imagétiques, de stratégies de mise-en-scène et de techniques de montage qui invitent à des effets métaleptiques réfléchissant les dynamiques narratives des univers fictionnels des films. Ces effets métaleptiques se trouvent d'ailleurs dans tous les genres cinématographiques et tout au long de l'histoire du cinéma¹⁶, quoiqu'on observe une prévalence dans les genres qui abordent des univers narratifs de structure complexe à plusieurs niveaux, comme le fantastique et la science-fiction, ou des époques où le cinéma a été plus expérimental, disruptif ou réflexif, comme les Nouvelles Vagues européennes.

Même si la métalepse peut se produire dans n'importe quel système de représentation, il me semble qu'elle a tendance à s'attacher aux moyens d'expression propres au *médium* dans lequel elle se réalise, d'une façon réflexive, voire méta-réflexive. En plus, s'il est vrai que dans le domaine de la littérature l'on trouve plusieurs exemples de métalepses opérées par des entités appartenant à un monde intradiégétique de genèse littéraire (soit l'auteur d'un livre entre dans la fiction dont il est créateur, soit des personnages communiquent avec l'auteur réel en train d'écrire leur histoire, soit le lecteur-narrataire se découvre aussi personnage de la fiction qu'il est en train de lire), il en va de même pour le cinéma, où toutes ces situations ont leurs équivalents cinématographiques, pour autant que l'on remplace les personnages du livre à l'intérieur de l'œuvre littéraire par les personnages d'un film à l'intérieur d'un film, l'écrivain-narrateur par le réalisateur, le lecteur par le spectateur.

Dans son article sur la métalepse dans le cinéma populaire contemporain, Willis affirme l'importance de discerner la métalepse

¹⁶ Voir Willis, 2011, p. 68. Cet auteur affirme que la présence de la métalepse dans le cinéma est presque aussi vieille que le cinéma lui-même et il fait remonter son origine au cinéma muet, plus précisément aux premières expérimentations avec des récits enchâssés et des interpellations des personnages aux spectateurs. Il y reconnaît également deux vocations de la métalepse au cinéma : l'effet comique qui se manifeste plus souvent au sein du cinéma burlesque et de la comédie, et l'usage expérimental typique d'un cinéma avant-gardiste, plus radical et en rupture avec les principes narratifs du cinéma classique.

d'autres phénomènes liés à la réflexivité et à la mise-en-abyme, mais suggère aussi que « tout en impliquant plus activement le spectateur, les films présentant plusieurs niveaux narratifs se contaminant par le biais de métalepses ontologiques permettent fréquemment au cinéma une forme de réflexivité. » (Willis, 2011, p. 78-79).

En effet, la formule du film dans le film (*film within a film*) est souvent l'occasion pour la mise-en-place de dispositifs autoréflexifs portant sur l'activité de création cinématographique (des films qui montrent des tournages) et de réception filmique (des films qui montrent des projections d'autres films, et donc où il y a un dédoublement de la figure du spectateur) ; pourtant, pour qu'une métalepse se produise, il ne suffit pas qu'un film *aborde*, en la reflétant, la « machine » du cinéma ; il faut que le film la *déborde*, c'est-à-dire que des éléments appartenant au récit du film emboîté (métadiégétique) *transvasent* vers la réalité (intradiegétique), ou l'inverse.

Il est curieux que la définition du cinéma elle-même véhicule déjà la présomption de deux barrières physiques, celle de l'objectif de la caméra dans le tournage et celle de l'écran de projection dans la salle de cinéma. Toutes les deux invitent à la réflexivité mais, à l'instar de ce qui se passe lorsque l'on s'observe dans un miroir, elles présupposent un regard unidirectionnel (soit le regard créateur, l'œil de la caméra dirigeant la scène en train d'être filmée, soit le regard du spectateur pendant le visionnage du film, qui est donné comme un objet achevé). Nous partons donc du principe que le réel est « derrière la caméra » et « devant l'écran », et nous assistons au film comme à la représentation d'une fiction dans laquelle on ne peut pas intervenir.

Pour l'analyse qui suit, je vais considérer seulement la deuxième de ces barrières du cinéma, à savoir celle qui met en jeu la réception filmique, dans le but de réfléchir sur les effets d'une forme métaleptique découlant de la traversée de l'écran, dans les deux directions possibles : soit entrer dans la fiction, soit sortir vers le réel. Mon idée est précisément que le débordement de la frontière physique inviolable de l'écran, qui sépare les personnages appartenant au monde fictionnel du film du monde actuel des spectateurs *réels* dans la salle de cinéma, configure ce que l'on peut définir comme *la plus cinématographique des métalepses cinématographiques*.

On peut trouver le motif de la traversée de l'écran cinématographique dans des films remontant aux origines du cinéma. L'un des exemples les plus célèbres surgit dans une scène du film muet *Sherlock Junior* (1924), une comédie réalisée par Buster Keaton, où le personnage principal, un projectionniste de cinéma, interprété par Buster Keaton lui-même, s'endort pendant une séance de cinéma et rêve d'entrer dans la fiction à l'écran pour venir y jouer le rôle d'un détective, alors que lui-même avait été accusé à tort d'un vol. Le passage du personnage endormi dans la salle de projection à l'intérieur du film projeté dans la salle de cinéma est mis en place grâce à un effet de montage par la superposition de deux images : à l'intérieur d'un même plan, on voit un double du protagoniste « sortir » de son corps endormi, qui reste immobile lorsqu'il, assumant une allure

transparente, se dirige vers la salle de cinéma, court vers l'écran et entre dans le film ; à l'intérieur du film dans le film, le corps du personnage regagne son opacité et il peut interagir avec les autres personnages (même si son statut dans l'univers métafilmique n'est pas tout de suite assuré, comme le suggère une séquence où il se voit surpris à chaque fois que le plan et la scène changent, ce qui est l'occasion de multiples chutes et d'autres effets comiques).

Un exemple encore plus ancien du dispositif du film dans le film est le court-métrage *The Countryman and the Cinematograph*¹⁷, réalisé par l'anglais R.W. Paul en 1901, qui malheureusement n'est pas parvenu jusqu'à nous. L'idée de ce film était de montrer les réactions d'un spectateur naïf qui se met devant l'écran et essaie d'interagir avec les scènes projetées. Bien qu'aucun de ces films ne comporte une véritable métalepse (puisque le film dans le film de Keaton est encadré et justifié par le contexte du rêve, et que dans le film de R.W. Paul le personnage ne traverse pas physiquement l'écran), il faut reconnaître leur caractère innovateur et inaugurateur. Dans les deux cas la relation qui s'établit suit une seule direction, à savoir celle de l'entrée d'un élément du monde réel dans le monde métafilmique. Bien qu'ils soient plus rares, des exemples d'un mouvement inverse, où la métalepse produit une sorte de *transvase* bidirectionnelle du monde fictionnel métafilmique dans le monde censément réel (et vice-versa), ne peuvent pas être ignorés dans une réflexion comme la mienne.

L'exemple filmique qui me permettra d'analyser la traversée de l'écran dans les deux directions est le film de 1985 *La Rose pourpre du Caire* de Woody Allen : un film où le potentiel d'évasion normalement accordé au cinéma est mené aux dernières conséquences. En fait, cette fantaisie d'une évasion permise par le cinéma ne doit pas être prise à la lettre. Certes, lorsque l'on assiste à un film on peut se sentir plus détaché de notre vie réelle : il suffit de rappeler le fait que pendant la Grande Dépression des années 30 aux États-Unis les gens allaient régulièrement au cinéma pour oublier les difficultés économiques de leurs vies quotidiennes. Cependant, ce sentiment n'est qu'une des dimensions de l'activité d'imagination projective qui fait partie du pacte d'immersion fictionnelle ; jamais l'idée d'un cinéma d'évasion (*escapist cinema*, selon l'expression anglaise) n'a présupposé que le spectateur pouvait effectivement se déplacer vers l'univers fictionnel du film et interagir avec les personnages dans la fiction à l'écran.

¹⁷ Une version annotée de *The Countryman and the Cinematograph* est disponible sur Youtube, ajoutant aux images existantes le texte suivant, que je traduis ici : « Malheureusement, ce film, qui est l'un des premiers exemples d'un film à l'intérieur d'un film [*film within a film*] – plus précisément, trois films à l'intérieur d'un seul film – survit seulement dans les fragments que l'on voit ici. (...) Le film qui donne le cadre principal [*framing film*] porte sur un campagnard qui va au cinéma pour la première fois. Il est tellement stupéfait par ce qu'il voit qu'il saute sur le plateau devant l'écran et commence à pantomimer ses réactions aux actions qui se déroulent dans chaque film de la séance (...). Le deuxième film de la séance est une référence évidente à *l'Arrivée d'un train en gare à la Ciotat* des frères Lumières, et montre la panique des spectateurs naïfs. Ce segment du film reste intact. » Consulter le lien : <https://www.youtube.com/watch?v=MjufyLPKsEw>.

La référence à la Grande Dépression n'est pas innocente, puisqu'elle sert de toile de fond au film de Woody Allen : le personnage principal du film, *Cecilia* (Mia Farrow) est une jeune serveuse dont le mari violent et infidèle est au chômage. Bien qu'elle essaie de le quitter à de nombreuses reprises, elle finit toujours par retourner chez elle ; son seul réconfort est le cinéma *Jewel*, où elle va toutes les soirées pour voir des films romantiques qui la font rêver d'autres mondes. *La Rose pourpre du Caire* est, en fait, le titre du film à l'affiche, dont l'histoire présente tout ce qui manque à *Cecilia* : le luxe de la vie de haute société à Manhattan, l'exotisme d'une aventure en Egypte, le romance au style d'un film musical. Or, un incident étonnant se produit à la cinquième fois que *Cecilia* vient revoir ce film : l'un des personnages, l'aventurier *Tom Baxter* (Jeff Daniels), l'interpelle, s'échappe de l'écran et s'enfuit avec elle, devant l'incrédulité du public ainsi que des autres personnages du film.

L'évasion métaphorique que *Cecilia* cherchait dans le cinéma trouve ainsi sa concrétisation impossible dans l'évasion physique du personnage échappé du film : elle cherchait dans le cinéma une possibilité de fuite de la dure réalité, mais c'est sa fantaisie qui *transvase* du cinéma et contamine le réel. La métalepse opérée commence par être rhétorique lorsque le personnage du film dans le film se dirige vers la femme dans la salle de cinéma, en brisant le « quatrième mur », mais elle devient tout de suite ontologique, lorsqu'il accomplit son passage du film à la réalité. En fait, seules *Tom* et *Cecilia* sont capables de traverser la barrière physique de l'écran dans les deux directions (plus tard, c'est *Cecilia* qui entre dans le film accompagnée par *Tom*), mais leur traversée n'est pas sans conséquence pour les autres personnages, le public ou les producteurs du film : en traversant l'écran, *Tom* met les deux mondes en communication, dans une espèce de continuité épistémologique, de sorte que le public et les personnages peuvent désormais discuter entre eux, ou même, dans le cas des derniers, prendre conscience des spectateurs qui les regardent et de leur propre statut fictionnel de « prisonniers » dans une fiction sur laquelle ils n'ont aucune autorité.

La possibilité d'une communication entre le monde diégétique principal et le monde meta-diégétique du film dans le film est d'ailleurs l'occasion pour Woody Allen de parodier le cinéma hollywoodien : tandis que, dans le monde *réel*, *Tom* et *Cecilia* tombent amoureux (par exemple, lorsqu'ils s'embrassent *Tom* s'étonne qu'il n'y ait pas de *fade out* de l'image), le film dans le film ne peut pas continuer, les personnages à l'écran restant dans leurs positions en attendant la reprise de l'action ; les péripéties à l'écran et les réactions dans la salle reflètent de façon presque absurde les effets de la métalepse, soit chez les personnages confus qui ne savent plus comment réagir, soit chez les spectateurs révoltés qui demandent être remboursés parce que le film n'a pas d'histoire, soit encore chez les producteurs qui cherchent partout le personnage en fuite pour empêcher que l'événement ne se reproduise dans d'autres salles de cinéma ; finalement, même les personnages se rebellent contre le système de Hollywood, en s'insurgeant contre « la dictature du scénario ».

D'après moi, on peut signaler deux traits qui font de la métalepse de *La Rose pourpre du Caire* un dispositif exclusivement cinématographique, c'est-à-dire une métalepse que seule l'image en mouvement et le montage peuvent accomplir. Le premier c'est le fait que, lorsque *Tom* sort du film en noir et blanc, il gagne les couleurs du monde réel (ou l'inverse, quand c'est *Cecilia* qui entre dans le film, elle aussi perd ses couleurs pour être incorporée dans la fiction à l'écran) : cet effet se produit à l'intérieur du même plan, par superposition d'images, contribuant à l'impression d'une continuité entre les deux mondes. À ce sujet, certains auteurs ont affirmé que la barrière de l'écran dans la salle de cinéma fonctionne comme un passage emboîté à l'intérieur du cadre, et que cette traversée « implique un changement de couleur (au moins au niveau de la représentation) et attire l'attention sur le fait qu'une représentation en noir et blanc suppose une *disanalogie* par rapport à la couleur manquante » (Feyersinger, 2012, p. 192 – je traduis)¹⁸. Le deuxième aspect se vérifie lorsque *Gil Shepherd*, l'acteur *réel* qui jouait *Tom*, vient revendiquer son autorité sur le personnage dont il avait été le créateur : naturellement, c'est le même acteur qui joue les deux rôles, ce qui fait que les deux doubles d'un même individu sont mis face-à-face à l'écran, tout en gardant leurs identités séparées.

Pour mieux saisir les implications de l'effet métaleptique dans *La Rose pourpre du Caire*, il est peut-être utile d'évoquer l'article de Keyvan Sarkhosh « Metalepsis in Popular Comedy Film » (2011), où l'auteur utilise le film de Woody Allen comme exemple pour identifier les trois aspects de la métalepse les plus récurrents dans la comédie : d'abord, la dimension presque fantastique du film, dans la mesure où la transgression métaleptique est inattendue, sans intermédiaire et non motivée ; ensuite, le fait que le film affirme l'existence indépendante du personnage fictionnel par rapport à l'acteur réel ; enfin, le caractère autoréflexif du procédé métaleptique, illustrant par le biais du montage et d'une structure d'emboîtement du type « film within a film » les différences ontologiques entre le monde réel devant l'écran et le monde fictionnel du film dans le film.

En ce qui concerne l'autoréflexivité de *La Rose pourpre du Caire*, j'ajouterai encore qu'elle ne se limite ni à la structure d'emboîtement métanarratif du film dans le film, ni à l'inclusion de l'encadrement de l'écran de projection (en noir et blanc) dans certains des plans où on voit la salle de cinéma (toujours en couleurs) ; son caractère

¹⁸ Voir Feyersinger, 2012, p. 192. L'auteur évoque aussi le film *Pleasantville* (1999) de Gary Ross comme un autre exemple de l'emploi de ce procédé de changement de couleur, cette fois-ci pour signaler la traversée d'un écran de télévision et l'entrée dans le monde d'une série télévisée en noir et blanc. Dans ce film, le déplacement est aussi temporel, puisque ce sont des membres d'une famille typique des années 1990 qui se trouvent à l'intérieur d'une série datant des années 50 ; mais l'effet de métalepse est encore plus prégnant par le fait qu'elle marque non seulement l'opposition des deux mondes, mais aussi l'invasion d'un de ces mondes par l'autre dont les valeurs ne sont pas les mêmes : lorsque les personnages réels commencent à provoquer des changements dans les comportements des personnages de la série, tout le monde métafilmmique en noir et blanc commence à être envahi par des éclats de couleur, symbolisant la violation de la morale sociale des années 60 par les mauvaises habitudes de la vie moderne.

autoréflexif porte encore sur le redoublement de l'expérience de réception métafilmmique (celle de *Cecilia*) dans l'expérience de réception filmique réelle (qui est l'analogue de la nôtre). Je crois que c'est précisément ici que réside l'aspect le plus complexe et innovateur du film de Woody Allen : voilà pourquoi il est important que le protagoniste du film soit *Cecilia*, et pas le personnage fictif évadé.

Lorsque *Tom* et *Gil* tombent amoureux de *Cecilia*, un choix entre deux alternatives impossibles s'impose : soit elle choisit de traverser à nouveau l'écran avec le héros fictionnel pour poursuivre une vie de fantaisie dans l'univers du film, soit elle décide de rester avec l'acteur célèbre et de partir à Hollywood pour une vie de *glamour* ; en ce sens, le choix romantique comporte en même temps le choix de son destin personnel et le choix d'un dénouement pour les deux *Roses pourpres du Caire* (le film dans le film et le film de Woody Allen).

Cependant, ces alternatives ne sont pas seulement impossibles l'une par rapport à l'autre, elles sont aussi impossibles avec le monde réel de *Cecilia* : tout comme la résolution d'une fiction filmique ne peut pas être déterminée par son spectateur, la poursuite de la fantaisie métaleptique (on doit rappeler que la rencontre avec *Gil* n'aurait eu lieu sans la fuite de *Tom*) n'est compatible avec aucune des décisions de *Cecilia*. En choisissant, elle rompt définitivement la métalepse : *Tom* rentre dans l'écran, *Gil* retourne à Hollywood, et c'est comme si ni la fuite de *Tom* ni le triangle amoureux n'avaient jamais existé. De retour à la désolation de sa réalité quotidienne, *Cecilia* ne peut que se consoler comme avant en regardant des films d'évasion romantique : c'est ainsi que *La Rose pourpre du Caire* se clôt avec *Cecilia* en larmes devant l'écran où est projetée une séquence musicale du film *Le Danseur du dessus* (1935) de Mark Sandrich, interprétée par Fred Astaire et Ginger Rogers.

Le dispositif autoréflexif de redoublement de l'expérience spectatorielle contribue, dans un premier moment, à l'identification du spectateur avec le personnage principal, en soulignant l'idée que tout cela est arrivé à une spectatrice commune, qui n'a rien fait de spécial à part d'être restée assise dans une salle de cinéma en regardant des films pendant des heures, avec une attitude de complète immersion fictionnelle et de suspension volontaire de l'incrédulité (justement comme nous devant *La Rose pourpre du Caire* de Woody Allen). Pourtant, dans un deuxième moment, c'est précisément la prise de conscience de cet effet de redoublement de l'expérience spectatorielle qui va provoquer la césure et la distanciation entre l'expérience de la spectatrice intradiégétique et l'expérience des spectateurs réels extradiégétiques, lorsque l'on comprend que ce qui arrive à *Cecilia* se produit seulement parce qu'elle a un statut aussi fictionnel que les autres personnages, c'est-à-dire qu'à la limite elle est une création de l'imaginaire de Woody Allen au même degré que tous les autres personnages du film. De ce fait, on ne saurait nier la valeur métaleptique engendrée par cette dimension autoréflexive de l'expérience spectatorielle redoublée : c'est comme si le cinéaste mettait en communication les deux côtés d'un miroir – le film que l'on regarde et ceux qui regardent le film, ceux-ci ayant comme seul

intermédiaire la surface inviolable, et pourtant violée, de l'écran de projection ; néanmoins, dans l'univers fictionnel de *La Rose pourpre du Caire*, il n'y a pas de dehors, et tout, même ce qui au premier abord semblerait appartenir à *un* réel, n'est que cinéma.

LA TRANSMONDIALITÉ DU FILM MUSICAL | FILM 4 | *Un Américain à Paris*

J'AI COMMENCE par suggérer que dans le film de Woody Allen l'on retrouvait *la plus cinématographique des métalepses cinématographiques* : on a pu voir qu'il s'agissait d'une métalepse essentiellement cinématographique non seulement parce qu'elle se jouait à l'intérieur d'un film avec une forte dimension d'autoréflexivité, mais aussi parce que l'effet métaleptique était engendré par le franchissement de l'écran de projection dans la salle le cinéma, qui est justement la barrière physique qui impose le cadre pragmatique de l'expérience de réception d'une fiction filmique.

La scène du *Danseur du Dessus* de Mark Sandrich, que Woody Allen place à la fin de son film, invite à faire un détour vers le genre du film musical classique et à présenter ce qui me paraît être l'une des *moins cinématographiques des métalepses cinématographiques*. Il ne faut pas prendre trop au sérieux mes mots. En fait, la particularité de l'exemple de métalepse que je vais aborder est moins le fait qu'il soit *le moins* cinématographique que l'idée que dans les films musicaux les effets métaleptiques dépassent le domaine du cinéma et sont intimement liés à d'autres *médias* : ils invoquent souvent les arts du spectacle ou les arts picturaux pour dévoiler l'illusion des dispositifs cinématographiques qui les sous-tendent. Ainsi, mon hypothèse est que la vocation métaleptique du musical est par principe non seulement autoréflexive mais aussi *intermédiaire*, dans la mesure où elle est basée sur la rencontre entre différents arts, affectant la dimension du récit ainsi que celle de la représentation. Par ailleurs, dans le genre musical, il ne s'agit plus d'un cinéma qui *transvase* vers le réel en l'englobant, mais plutôt d'un cinéma qui est envahi par les autres arts, et où les transgressions entre les niveaux narratifs sont accomplies par la contamination de différents *médias*, souvent aboutissant dans un monde où tout est illusion et spectacle en train de se faire (d'où la fameuse citation de *Tous en scène !* (1953) de Vincente Minnelli : « le monde est une scène, la scène est un monde »).

La séquence filmique que je vais analyser appartient à un autre film de Minnelli réalisé en 1951, qui est probablement l'un des *musicaux intégrés* les plus importants de l'histoire du cinéma : il s'agit du ballet de seize minutes qui clôt le film *Un Américain à Paris*. Son analyse me permettra de montrer comment la dimension fortement esthétique et formelle qui caractérise le genre musical trouve dans le développement de récits portant sur des mondes possibles la motivation pour explorer une sorte d'intermédialité métaleptique, qui dialogue avec les thèmes narratifs et fusionne avec eux au niveau de la représentation, en produisant ce qu'on pourrait appeler un effet de *transmondialité*.

Historiquement dans l'évolution du genre musical, on identifie deux tendances majeures en ce qui concerne l'insertion des numéros de danse et de musique dans le récit filmique principal ¹⁹ : le *backstage musical*, selon la formule du *show-business story*, si l'histoire se déroule dans les coulisses de la production d'un spectacle, motivant l'inclusion des numéros musicaux encadrés dans un dispositif théâtral réaliste ; le *musical intégré*, si les séquences de musique et de danse surgissent spontanément dans le récit, suspendant la progression narrative avec des moments de nature lyrique et poétique pour explorer des univers parallèles de fantaisie romantique et onirique. Tandis que *Le Danseur du dessus* appartient à la première tendance, *Un Américain à Paris* correspond plutôt au musical intégré.

L'idée que le cinéma a maintes liaisons avec d'autres arts et d'autres médias a également toujours fait partie de l'éventail des problèmes dont se sont occupés les études théoriques sur le cinéma dès ses premiers temps, mais c'est la théorie de l'intermédialité²⁰ qui a mis en vedette les manifestations complexes de ces interactions à l'intérieur du cinéma, en insistant sur la manière dont les images en mouvement peuvent non seulement intégrer les formes et les caractéristiques d'autres médias, mais aussi promouvoir de vrais dialogues entre des arts et des formes d'expression très distincts. Le musical étant un genre où la rencontre entre différents arts est présumée, thématisée ou même miroitée au niveau du récit par l'idée d'une rencontre entre deux mondes narratifs ontologiquement impossibles (un monde quotidien, réel, vraisemblable, et un monde artistique, fantastique, illusoire), il s'affirme donc comme un genre fortement autoréflexif où l'intermédialité propre au cinéma peut trouver de nouvelles façons de s'exprimer.

On a beaucoup écrit sur la dualité des mondes que les films musicaux abordent, une dualité qui est basée sur des dichotomies formelles ainsi que thématiques : cette dualité s'exprime d'abord dans la structure

¹⁹ Plusieurs des théoriciens ayant réfléchi sur les principes de fonctionnement du musical classique ont identifié de différents sous-genres pour ce genre et ont attribué une importance déterminante aux rapports intermédiaires et autoréflexifs : Rick Altman (2009) a proposé une taxonomie pour définir trois sous-genres principaux, à savoir le *show musical*, le *fairy-tale musical* et le *folk musical* ; Jane Feuer (1995) a défendu l'idée que tous les films musicaux sont autoréflexifs, le genre ayant évolué vers des degrés d'autoréflexivité de plus en plus élevés ; Thomas Schatz (1981) a souligné le fait que les films de ce genre travaillent souvent les mêmes dichotomies thématiques (*high art* vs. *low art*, fantaisie vs. réalité, amour vs. carrière) ; Peter Fraser (1987) a défini le mode du musical comme un état de tension entre la dimension de la musique et la dimension du récit, évoluant vers un état d'équilibre qui est atteint lorsqu'elles coïncident dans une intégration productive.

²⁰ Voir Wolf, 2010, p. 361-366. Le concept d'*intermédialité* est parfois confondu avec celui d'*intertextualité*, surtout si « texte » est utilisé dans son sens plus générique pour couvrir tous les systèmes sémiotiques et pas seulement les textes verbaux. Toutefois, il faut distinguer les deux concepts : l'*intertextualité* est une variante de l'*intramédialité* se référant exclusivement aux relations « homomédiales » entre des systèmes de textes verbaux, tandis que, dans son sens plus large, l'intermédialité s'applique à toute transgression des frontières entre des médias, concernant donc les relations « heteromédiales » ou *inter-arts*, entre différents complexes sémiotiques.

narrative des films musicaux, qui acceptent l'inclusion de numéros de musique et de danse interrompant la progression linéaire du récit principal, et aussi à travers des dichotomies thématiques explorant toujours des oppositions concernant soit le monde du spectacle et de la production artistique, soit les rapports plus complexes entre la réalité, l'art et le rêve, dans le cadre d'un récit qui porte le plus généralement sur une intrigue romantique. Cependant, dans le musical intégré non seulement les passages de la réalité quotidienne à la fantaisie musicale sont toujours justifiés par le récit et motivés par les conventions du genre, mais aussi, en règle générale, à la fin de ces films, on assiste à une fusion des mondes qui est positive et productive d'un état d'équilibre : les oppositions thématiques se résolvent, les éléments plus fantastiques sont intégrés dans le monde réel, et le récit principal retrouve son ordre conventionnel. C'est pourquoi il me semble que, surtout dans le musical intégré, on ne peut pas accorder aux mondes narratifs explorés exactement le même sens que l'on accordait jusqu'ici, car la notion même d'impossibilité présuppose qu'elle soit disruptive, et donc qu'elle ne doive jamais être une convention de genre.

En revanche, le fait qu'on ne puisse pas exactement parler d'impossibilité n'empêche pas que l'on reconnaisse que le genre musical fait avancer l'enjeu de l'intermédialité esthétique vers un mode métaleptique du récit filmique qui s'approche de la conception d'univers fictionnel de mondes possibles telle qu'on l'a abordée. Si le concept de *transmondialité* me semble le plus juste ici, c'est parce qu'il souligne le caractère prolifique de la communication et de la circulation des personnages de mondes différents, qui interagissent sans tenir compte des lois spécifiques et concourantes qui les régissent, dans le but de célébrer une fusion intégrant des éléments issus de mondes opposés. Pourtant, on ne peut pas non plus ne pas reconnaître que l'inclusion des numéros musicaux dans ces films a encore le caractère transgressif que Genette accordait à la métalepse : d'une part, il y a le brisement de la continuité du récit avec des moments de suspension narrative, souvent par le biais d'une stratégie d'emboîtement d'un métarécit dans l'histoire principale ; d'autre part, les numéros musicaux sont souvent l'occasion pour l'exploration stylistique des frontières de la représentation elle-même, à travers l'emploi d'effets visuels et cinétiques qui mettent en avant la dimension de spectacle, d'illusion et de fantaisie des films.

Ces deux derniers aspects sont particulièrement bien mis en œuvre dans *Un Américain à Paris*. Par ailleurs, il s'agit d'un musical avec une forte dimension de rêverie : même si les personnages ne dépassent jamais totalement la frontière entre la réalité quotidienne et l'illusion romantique, tout au long du film ils se laissent contaminer par un état de rêverie constant, une attitude spontanée et joyeuse face à la vie, et une tendance naturelle à l'intégration des moments de célébration musicale dans le quotidien, jusqu'à la séquence du ballet où tout cela fusionne de façon notable ; à la fin, il semble que ce n'est pas la réalité qui intègre les éléments de fantaisie, mais plutôt le monde de la rêverie musicale qui reprend et développe des éléments du récit pour lui donner un dénouement.

L'histoire principale du film tourne autour de *Jerry Mulligan* (Gene Kelly), un soldat américain vétéran, expatrié à Paris pour poursuivre le rêve de devenir peintre ; son talent est repéré par *Milo Roberts* (Nino Foch), une femme de la haute société qui veut promouvoir l'exposition de l'œuvre de *Jerry* ; ses camarades sont un pauvre pianiste américain et un chanteur français réputé, qui est le fiancé de la jeune fille française, aspirante danseuse, *Lise Bouvier* (Leslie Caron), de qui *Jerry* va tomber amoureux. Et puisqu'*Un Américain à Paris* est une comédie musicale romantique et un produit du cinéma hollywoodien, on sait d'ores et déjà que malgré les obstacles il obtiendra l'amour de la fille. Ce qui est curieux c'est que, presque à la fin du film, il semble que les deux amoureux se sont quittés, ce qui fait que *Jerry*, déprimé, plonge dans un état de rêverie où il s'imagine une autre fin pour leur romance, *Jerry* et *Lisa* ne se réunissant pour de bon qu'après ce « détour imaginaire ». Ce moment correspond précisément au ballet, que l'on peut considérer comme une reprise de l'histoire d'amour, revécue imaginativement par le héros et racontée par des images de l'univers qui l'inspirent en tant qu'artiste ; enfin, tout se passe comme si le récit principal nous préparait pour le moment de fusion suprême entre cinéma, musique, danse et peinture que le ballet vient accomplir.

Il faut remarquer que cet usage du ballet d'*Un Américain à Paris* s'éloigne des intentions que son créateur George Gershwin avait lorsqu'il l'avait composé à la fin des années 20. Après son séjour à Paris, Gershwin a voulu créer un poème symphonique qui célébrait l'énergie triomphante émanant de cette ville dans les années 20 et qui soulignait une certaine nostalgie de l'Amérique qu'il avait sentie à l'époque. Ce à quoi il ne s'attendait pas, c'était que son idée de l'atmosphère française était juxtaposée à une iconographie appartenant à la peinture impressionniste développée en France dans la seconde moitié du XIX^e siècle. En fait, la mise-en-scène de Vincente Minnelli et la chorégraphie de Gene Kelly suppriment une dimension de la communication (à savoir le discours verbal, qui était très présent dans les autres numéros musicaux chantés), pour sublimer non seulement la musique de Gershwin, mais aussi la multiplicité des formes, le dynamisme des mouvements et la symbolique des couleurs, qui sont appelés à revêtir cette pièce musicale de la dimension visuelle qui lui manquait. Voyons comment cela se passe dans le film.

Le début du ballet présente un moment de transition métaleptique qui mérite une attention particulière. Le passage du niveau diégétique principal au niveau métanarratif est déclenché lorsque, poussées par le vent, les deux moitiés déchirées d'un dessin au charbon (la porte d'un boulevard, allusive au tableau « La Grille » de Raoul Dufy) se rassemblent sur le sol ; dans un gros plan assez long, *Jerry* lève ses yeux rêveurs comme s'il regardait directement la caméra²¹ ; un fondu

²¹ Le regard direct de *Jerry* vers la caméra est la première attaque dans cette séquence aux frontières de la narration et de la représentation cinématographiques. On a vraiment l'impression que l'on est devant la présence de Gene Kelly, l'acteur-danseur-chorégraphe du ballet, et non plus de *Jerry*, le personnage qui est aussi le narrateur de l'histoire. On peut considérer que cet effet fait partie d'une stratégie métaleptique si on l'envisage comme étant une « apparition » de la *persona* de Gene

enchaîné transporte l'acteur sur une autre scène dont le fond est le même paysage qui était représenté sur le dessin, mais on est encore sur le seuil qui sépare l'espace réel de l'espace imaginaire, ce dernier n'étant pas encore pleinement composé (le scénario est bidimensionnel, le corps est translucide et il manque de la couleur) ; finalement, on voit Gene Kelly gagner de la « corporalité » au fur et à mesure qu'il avance et ramène du sol une fleur rouge. Tout à coup, l'image commence à se remplir de fortes couleurs : *Jerry* est effrayé de tous ces bleus, rouges et blancs primaires empruntés à l'art de Dufy et il s'enfuit tandis que plusieurs femmes le poursuivent et que d'autres personnages parmi la foule lui bloquent le passage. Dans un plan plein d'artifices techniques, on voit la lumière s'éteindre soudainement et la caméra faire un *zoom* en avant sur lui ; aux couleurs fortes s'ajoutent donc des fumées colorées et des lumières agressives en *spotlight*, la caméra tenue à la main pourchassant le personnage à travers les décors ésotériques et spectaculaires.

La première partie du ballet se termine lorsque le personnage de Leslie Caron apparaît. C'est elle qui guide Gene Kelly vers d'autres ambiances moins hostiles, également exotiques mais de plus en plus romantiques et idéalistes, tout en dansant à travers des décors parisiens inspirés des tableaux impressionnistes. Le fait que les différents décors soient enchaînés par des fondus de l'image ou des coupes franches dissimulées par des fumées et des éclats de lumières colorées contribue à exposer l'artificialité de la mise-en-scène du ballet. Dans chaque partie de la séquence, les couleurs et les formes se renouvellent selon le style artistique évoqué et les personnages changent de vêtement pour mieux s'intégrer dans la polychromie du paysage : ils circulent parmi des ambiances champêtres et florales de Pierre-Auguste Renoir, des paysages urbains et géométriques de Maurice Utrillo, des forêts tropicales d'Henri Rousseau, et des intérieurs des cabarets bohèmes d'Henri-Toulouse Lautrec ; Leslie Caron est à la fois la femme-fleur de Renoir, la gitane de Rousseau et la *Jane Avril* de Lautrec ; et même *Jerry* se métamorphose sur l'esquisse de *Chocolat dansant dans un bar* de Lautrec en l'exotique figure du danseur noir.

Ceci est l'un des moments forts du ballet par le fait qu'il accomplit la relation entre le cinéma et la peinture en lui donnant une toute nouvelle dimension : c'est comme si, à travers une simple technique de trucage, le cinéma arrivait à donner mouvement à un objet pictural. En ce sens, lorsque les figures fixes et bidimensionnelles des tableaux gagnent de la corporalité et se mettent en mouvement dans un espace imaginaire (qui est d'abord celui du cinéma), on peut dire que l'on est en présence d'une véritable fusion de langages artistiques qui consolide l'idée d'intermédialité : ce à quoi on assiste pendant le ballet est plus qu'une scène d'un film, c'est plutôt la mise-en-scène d'un spectacle de tous les arts, qui se joue dans un lieu de fantaisie où l'histoire de la peinture n'est plus accrochée, immobile, sur les murs

Kelly, qui sort du personnage fictionnel pour intervenir dans le film en tant qu'artiste et danseur.

des musées, mais se met à danser et entraîne avec elle une série de riches combinaisons intertextuelles.

Vers la fin du ballet, on retourne à la grande place parisienne, mais maintenant le personnage ne craint plus les couleurs, et il peut danser heureux parmi la foule. Le ballet se termine comme il avait commencé : avec *Jerry* devant son dessin qui progressivement perd les couleurs, retrouvant la rose rouge à ses pieds et la tendant vers la caméra, qui la filme en gros plan juste avant de passer, par un fondu enchaîné, de nouveau au gros plan de *Jerry* à la sortie du bal, c'est-à-dire à la sortie de son rêve. L'impression qu'apparemment rien ne s'est passé au niveau narratif pointe vers l'idée que le ballet fonctionne comme un simple résumé coupé de la chaîne causale du récit principal. Pourtant, il me semble que l'on devrait plutôt l'envisager comme une projection « enchaînée » des émotions et des désirs du protagoniste dans un univers imaginaire nourri des éléments narratifs et des références artistiques qui l'inspirent. À la limite, on pourrait dire que *Jerry* n'arrive à agir que par le biais d'une projection imaginative, utopique et stylisée, ce qui revient à dire que, s'il y a un effet métaleptique dans le film, il réside dans le fait que le conflit réel de *Jerry*, au lieu de se résoudre au niveau diégétique principal, ne trouve sa résolution que dans le métarécit enchâssé du ballet²².

Effectivement, le ballet introduit dans le film une autre chronologie thématique à travers la juxtaposition dans la scène théâtrale des ambiances inspirées des œuvres des principaux peintres impressionnistes français, en même temps qu'il récapitule l'histoire du film et préannonce son dénouement heureux : on (re)voit le personnage *Jerry* tombant amoureux de *Lisa*, lui faisant la cour, rencontrant d'autres personnes sur son chemin qui sont des obstacles à leur réunion... Cela m'amène à suggérer que l'univers du ballet symbolise pour *Jerry* « le meilleur des mondes possibles », un monde où son incapacité d'agir peut être finalement dépassée à travers la célébration simultanée de ses deux passions, le romance et la peinture.

Cette analyse m'a permis de montrer comment l'intermédialité et la métanarrativité du ballet d'*Un Américain à Paris* travaillent ensemble pour engendrer la transmondialité du film : si le protagoniste est un peintre, alors le ballet va approfondir le dialogue entre le mouvement dynamique de la danse et le « faire tableau »

²² Le critique de cinéma Andrew Sarris (1973, xi) a remarqué que ce ballet opère une « rupture émotionnelle fatale » atypique dans le musical *hollywoodien* lorsque, dans la suite de la scène du Bal « Noir et Blanc » des Beaux Arts, entourée de l'atmosphère sombre associée au départ imminent de *Lisa*, éclate sur l'écran une célébration euphorique et polychromique. On peut se demander pourquoi cette célébration surgit au moment le plus critique du film et pourquoi, après le ballet, le dénouement se précipite si vite, mais ce qui m'intrigue le plus est le fait que *Jerry* n'essaie pas d'empêcher *Lisa* de partir et, au lieu d'agir, il se laisse immerger dans l'univers imaginaire du ballet ; et, une fois que le ballet se termine, il se retrouve seul et désolé sur le balcon du bal, juste pour, toute de suite, voir *Lisa* revenir pour le rejoindre : encore une fois, notre héros n'agit pas. Le film se clôt soudainement avec la réunion des amants, mais on reste sans savoir si *Jerry* aura du succès en tant que peintre à Paris.

statique de la peinture ; la séquence du ballet étant un moment d'illusion vécu par *Jerry*, elle se revêt de la matière-même de son imaginaire, d'où la rencontre possible entre les codes de la peinture impressionniste française et ceux de la culture musicale américaine ; finalement, la reprise dans le ballet des éléments narratifs appartenant au récit principal et des éléments picturaux figurant dans les tableaux induisent à une narrativité qui est manifestement autoréflexive, surtout dans les moments de début et de fin de la séquence musicale, où les effets métaeptiques sont le plus évidents.

Dans son analyse de l'œuvre de Vincente Minnelli, Gilles Deleuze affirme que la principale découverte du cinéaste a été la pluralité des mondes, que Minnelli a explorée à travers son usage particulier de la couleur et de la danse. Deleuze remarque ainsi que le fait que les musicaux présentent tant de scènes fonctionnant comme des « rêves ou de pseudo-rêves à métamorphoses » souligne l'idée selon laquelle ces films sont « un gigantesque rêve, mais un rêve impliqué, et qui implique lui-même le passage d'une réalité supposée au rêve » (Deleuze, 1985a, p. 84) ; en ce sens, ce serait le statut de « rêve impliqué » d'*Un Américain à Paris*, renforcé précisément par la façon dont Minnelli fait son travail de la couleur dialoguer avec le langage de la danse, qui permettrait à la fois le passage du monde narratif au monde spectaculaire et la création de l'effet d'une transmondialité :

Il revenait à Minnelli de découvrir que la danse ne donne pas seulement un monde fluide aux images, mais qu'il y a autant de mondes que d'images : « chaque image, disait Sartre, s'entoure d'une atmosphère de monde ». (...) Mais alors comment passer d'un monde à l'autre ? Et c'est la seconde découverte : la danse n'est plus seulement mouvement de monde, mais passage d'un monde à un autre, entrée dans un autre monde, effraction et exploration. Il ne s'agit plus de passer d'un monde réel en général aux mondes onirique particuliers, puisque le monde réel supposerait déjà ces passerelles que les mondes du rêve semblent nous interdire. (...) La couleur est rêve non pas parce que le rêve est en couleurs, mais parce que les couleurs chez Minnelli acquièrent une haute valeur absorbante, presque dévoratrice. (...) La danse n'est plus le mouvement de rêve qui trace un monde, mais elle s'approfondit, redouble en devenant le seul moyen d'entrer dans un autre monde. (Ibid., p. 85-86) ■

Pour un parcours-inventaire de l'impossibilité au cinéma

LA VOIE DU RÊVE | Des univers fictionnels fantastiques

APRES AVOIR présenté les principales typologies du récit filmique de l'impossible à l'aide de concepts empruntés à la narratologie, à savoir la métalepse et l'intermédialité, dans le but de déplacer la théorie des mondes possibles du champ de la fiction littéraire vers le domaine du cinéma, je me propose d'identifier quelques uns des dispositifs cinématographiques les plus importants qui ont été employés par plusieurs cinéastes dans leurs films portant sur des univers fictionnels de mondes possibles. Les analyses filmiques qui suivent permettront non seulement de forger un inventaire des formes proprement cinématographiques de l'impossible, mais aussi de tracer un parcours à multiples voies, selon des degrés de plus en plus complexes. La liste des exemples n'est pas exhaustive, mais elle permet malgré tout d'illustrer comment, depuis ses origines, un certain courant du cinéma a avancé à tâtons vers la notion d'impossibilité.

Il me semble que le premier degré de l'impossibilité au cinéma n'est que le rêve de quelque chose d'incroyable, voire fantastique, que le cinéma pourra accomplir grâce à sa capacité à rendre les images du monde réel non seulement visibles, mais aussi capables de faire apparaître d'autres mondes possibles. Pendant les premières décennies du XXe siècle, le cinéma développe sa grammaire spécifique et les stratégies de montage qui lui permettront de mettre en rapport des images issues de différentes origines ; cette volonté d'expérimentation avec les pouvoirs du montage, mis au service du cinéma de fiction naissant, révèle la conscience que le cinéma pourra ouvrir le chemin à des mondes lointains et imaginaires, nourris de rêves et d'illusions.

C'est le cinéaste-magicien français Georges Méliès qui d'abord, entre 1896 et 1913, explore une panoplie d'effets spéciaux de trucage et de collage pour mettre en scène les illusions fantastiques qui composent ses films féériques montrant les premiers voyages « interplanétaires » dans l'univers de la fiction filmique, comme c'est le cas du court-métrage *Le Voyage dans la Lune* (1902). D'autres cinéastes comme D.W. Griffith développent des stratégies de découpage mises au service de structures narratives de plus en plus complexes visant à mettre en rapport plusieurs lignes d'action, à savoir le *montage*

alterné, lorsqu'il s'agit d'exprimer la succession d'images qui ont une liaison de simultanéité temporelle, conduisant à une convergence de différentes actions dans l'espace, et le *montage parallèle*, lorsque l'association des plans ne présuppose pas la simultanéité, mais cherche à produire un rapport métaphorique (ce que Griffith emploie dans *Intolérance* (1916) pour alterner quatre histoires se déroulant dans des lieux et des temps déconnectés avec une thématique commune). Finalement, on reconnaît dans certains films du expressionnisme allemand des années 20 l'embryon d'une logique d'emboîtement narratif, à travers l'introduction dans l'intrigue principale de scènes de rêve ou d'hallucination vécues par des personnages psychologiquement perturbés, à l'instar de ce qui arrive dans *Le Cabinet du docteur Caligari* (1920), de Robert Weine.

En réalité, jusqu'à la fin de la période du cinéma classique, l'incompossibilité telle qu'on l'a définie n'est envisagée que comme un cheminement déroutant vers un lieu de rêve ou de fantaisie, d'illusion ou d'hallucination mensongères. Plusieurs genres classiques, comme les films musicaux, les drames psychologiques et les *films noirs* des années 40-50, ont flirté avec l'idée de la pluralité de mondes possibles, dans la mesure où, dans ces films, l'inclusion dans le récit principal de séquences oniriques, hallucinatoires ou de *flashback*, est justifiée par les conventions du genre, pourvu qu'elles soient brèves et révèlent aussitôt leur caractère faux et illusoire. Dans ces films, l'effet de la prise de conscience de la machination ou de l'illusion du rêve est souvent un événement perturbant pour les personnages qui l'éprouvent, mais il y a aussi des cas où la dimension de rêverie peut en revanche renforcer leur croyance et leur place dans la réalité. Ceci est d'ailleurs un effet paradigmatique du film musical que ma réflexion sur *Un Américain à Paris* m'a permis de saisir, à savoir le fait que le musical intégré constitue un cas limite dans le cinéma classique *hollywoodien* où les passages du monde réel à la rêverie sont prolifiques, car ces séquences musicales, si irréelles ou fantastiques qu'elles soient, préparent déjà la célébration de la résolution des conflits réels de nature romantique ou artistique des personnages au niveau du récit principal.

Différemment des cas particuliers des genres cinématographiques mentionnés ci-dessus, la tendance dominante jusqu'à nos jours, héritière de la tradition féerique de Georges Méliès et décalquée de genres littéraires comme le fantastique-merveilleux tel qu'il est défini par Tzevtan Todorov et Roger Caillois, est celle où des mondes *surnaturels* dominant pour l'entier l'univers fictionnel où ils sont intégrés. Même si on ne va pas beaucoup approfondir la notion du fantastique littéraire, elle me semble utile pour mieux saisir les principes du genre cinématographique correspondant.

Ainsi, dans le deuxième chapitre de l'essai *Introduction à littérature fantastique*, paru en 1970, Tzevtan Todorov propose une définition du genre fantastique littéraire qui peut aussi bien s'appliquer au cinéma : l'auteur part de l'hypothèse que dans notre monde familier il peut se produire un événement inusité qui ne s'expliquerait pas par les lois de ce même monde (actuel), et il envisage l'hypothèse selon laquelle on devrait avoir recours à d'autres lois pour le comprendre, ce qui pointe vers l'idée de l'existence d'autres mondes possibles. En suggérant qu'il

y aurait deux façons possibles d'interpréter cet événement extraordinaire, l'auteur définit les deux pôles du genre fantastique, à savoir le fantastique étrange et le fantastique merveilleux, qu'il explicite comme suit : « ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous » ; et il ajoute encore l'idée que « le fantastique occupe le temps de cette incertitude, (...) c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel » (Todorov, 1970, p. 28). Les films de fiction scientifique ou d'univers merveilleux appartiennent donc au deuxième type identifié par Todorov, dont la définition peut être complémenté avec l'approche de Caillois :

Le féérique est un univers merveilleux qui s'oppose au monde réel sans en détruire la cohérence. Le fantastique, au contraire, manifeste un scandale, une déchirure, une irruption insolite, presque insupportable dans le monde réel. (...) La féerie est un récit situé dès le début dans l'univers fictif des enchanteurs et des génies. (...) L'imagination les exile dans un monde lointain (...) sans rapport ni communication avec la réalité de chaque jour où l'esprit n'accepte guère qu'ils puissent faire irruption. (Caillois, 1966)

Il en découle en outre que, à l'instar de la littérature du genre fantastique merveilleux, dans les films de ce genre, le monde considéré comme l'actuel est radicalement différent du nôtre, étant régi par des principes logiques et des lois naturelles différentes de celles qu'on connaît, mais qui lui garantissent sa cohérence et son unité propres. Au fond, ici il n'est jamais question d'impossibilité, parce que ces mondes fantastiques sont souvent des réalités alternatives complètement isolées, coupées de tout rapport avec la réalité, et fermées sur elles-mêmes.

L'effet de renforcement positif de la réalité par le détour imaginaire, voire onirique, que l'on a identifié dans le film musical, est aussi présent dans d'autres films classiques appartenant plus essentiellement au genre fantastique-merveilleux, comme, par exemple, *Le Magicien d'Oz* (Victor Fleming, 1939), *La vie est belle* (Frank Capra, 1946), ou *Une question de vie ou de mort* (Michael Powell et Emeric Pressburger, 1946). Si ces films opposent au monde réel habité par les protagonistes de véritables mondes alternatifs, c'est pour qu'à la fin l'ancrage de leurs récits dans le monde actuel soit confirmé : c'est d'ailleurs cette prémisse que développe le film de Capra, lorsque l'ange-gardien du déprimé *George Bailey* (James Stewart) lui montre comment aurait été la vie des gens qui l'entourent s'il n'était jamais né ; dans *Le Magicien d'Oz*, qui est aussi un film musical, la protagoniste *Dorothy* (Judy Garland) est accusée d'avoir une imagination trop fertile, jusqu'au jour où elle voit sa maison au Kansas être emportée par une tornade et atterrir dans un pays habité par des êtres fantastiques, où elle vit des aventures fabuleuses qui la font réaliser que « Rien ne vaut son chez soi » (« *There's no place like home* ») ; dans *Une question de Vie ou de Mort*, l'autre monde est une espèce de Tribunal Célestial vers lequel se dirige l'âme du

commandant britannique *Peter Carter* (David Niven), à la suite d'un accident d'aviation censé lui avoir été mortel, pour contester sa destinée et demander une nouvelle opportunité de vie, en arguant que le fait d'être récemment tombé amoureux constitue un « engagement terrestre » plus fort que n'importe quelle décision du Tribunal Céleste. Ainsi, tandis qu'à la fin de *Le Magicien d'Oz*, *Dorothy* se réveille dans sa chambre et découvre que tout ce qui s'est passé à Oz n'avait été qu'un rêve, dans *Une question de vie et de mort* le pilote est sauvé de l'accident et reprend la conscience après une opération chirurgicale.

En ce qui concerne ces deux derniers films, il faut noter qu'ils emploient le même dispositif de changement de couleurs pour exprimer l'opposition entre des mondes (ce qui exclut *La vie est belle*, qui est encore en noir et blanc), bien qu'ils n'accordent pas la même valeur à la couleur. On avait déjà signalé des effets similaires dans *La Rose pourpre du Caire*, où la dominante sépia de la réalité de la Grande Dépression s'opposait à l'aura de glamour en noir et blanc des films hollywoodiens des années 30, ainsi que dans le ballet d'*Un Américain à Paris*, où le décor dessiné au charbon se remplissait de fortes couleurs et donnait lieu à la succession des paysages impressionnistes. En revanche, dans *Le Magicien d'Oz* et dans *Une question de vie et de mort*, les différences de couleur servent plutôt à déréaliser l'un des mondes, souvent en contrariant les attentes du spectateur : on a du mal à accepter les couleurs fortement saturées du féerique pays d'Oz, lorsqu'elles viennent rompre avec la monochromie sépia, « couleur de terre », du Kansas désenchanté ; aussi dans *Une question de vie et de mort*, c'est le monde réel qui est valorisé par l'usage du Technicolor, ce qui rend la vie sur la Terre beaucoup plus attirante que l'après vie dans l'Autre Monde, comme l'a remarqué Michael Powell, en affirmant qu'« on sait tous que notre monde réel est en couleurs »²³.

Ces exemples sont importants parce qu'ils permettent de proposer la première stratégie spécifiquement cinématographique qui fera partie de mon inventaire de l'impossibilité au cinéma : l'usage expressif que seul le cinéma peut faire des couleurs et du noir et blanc pour exprimer un rapport entre des mondes fictionnels avec un statut ontologique distinct. Cette stratégie peut servir tout simplement à signaler une dichotomique thématique à travers l'opposition de deux régimes d'images qui ne communiquent pas, mais, le plus souvent, elle est employée pour encourager et « colorer » (avec des émotions, des croyances, des désirs) la rencontre effective entre les deux mondes fictionnels auxquels les différents types d'image se réfèrent.

²³ À mon avis, la conséquence la plus importante de l'emploi du noir et blanc pour représenter l'Autre Monde dans le film de Powell et Pressburger est moins une question de plausibilité vis-à-vis les attentes du spectateur, qu'une façon de renforcer la valeur de la vie dans la Terre. C'est d'ailleurs une stratégie que l'on retrouve dans *Les Ailes du désir* (1987) de Wim Wenders : les anges de Wenders vivent pour toujours, mais leur existence est monotone et dépassionnée parce que leur perception du monde sensible est très limitée ; ils ne peuvent que voir le monde en noir et blanc, ce qui fait qu'ils se sentent attirés par la polychromie et les sensations du monde humain, préférant l'idée d'une vie brève mais *colorée* d'émotions à l'idée d'une vie éternelle.

Finalement, ce qui donne à cet usage de la couleur un caractère proprement cinématographique c'est que le passage de l'image en couleurs au noir et blanc, ou vice-versa, s'accompli à l'intérieur du même plan (les éclats de couleurs qui teignent le décor au début du ballet d'*Un Américain à Paris*), par un encadrement du type « cadre dans le cadre » (l'écran de projection en noir et blanc dans la salle de cinéma de *La Rose pourpre du Caire*), ou dans une continuité organique, soit par un mouvement de la caméra ou d'un personnage associé à une manipulation progressive des couleurs (l'entrée de *Dorothy* au pays d'Oz), soit par un effet de trucage ou de fondu presque imperceptible, centré sur un objet dont les couleurs changent de façon graduelle (comme la rose qui sert de preuve de l'amour vécu par le protagoniste pour le Tribunal Célestial dans *Une question de vie et de mort*).

Si d'une part les films du genre fantastique-merveilleux présupposent des mondes alternatifs qui fonctionnent comme des univers indépendants et autosuffisants, et si d'autre part l'inclusion dans des films classiques de séquences oniriques ne fait que renforcer la croyance et la suprématie du monde réel, ces deux constats m'amènent à dire que, finalement, le détour du cinéma classique par la voie de la fantaisie échoue encore à rendre compte du potentiel du cinéma pour explorer à fond l'impossibilité. Un univers filmique pluriel implique la multitude de relations, l'ouverture à plusieurs sens, et même l'acceptation de l'ambiguïté et de l'indiscernabilité comme quelque chose qui peut être véritablement productif : autrement dit, il faut qu'on arrive à croire simultanément en plusieurs mondes impossibles, ou tout simplement que l'on accepte qu'on ne peut plus croire en aucun d'eux. Pour que cela – l'impossibilité – soit possible, il faudra donc envisager un cinéma plus courageux et plus ambitieux, un cinéma qui soit capable de risquer sa cohérence interne, de violer les conventions de genre et de plonger dans les dangers d'un univers narratif multiple : enfin, un cinéma qui ne craigne ni l'incertitude ni le vertige qui peuvent l'affecter s'il joue avec la confusion de mondes possibles qu'il peut abriter à son intérieur.

LA VOIE DU JEU VERTIGINEUX | [FILM 5](#) | *Sueurs froides* | [FILM 6](#) | *Céline et Julie vont en bateau*

À L'INSTANT des films du genre fantastique merveilleux, et même de certains films musicaux plus oniriques, les *films noirs* et les drames psychologiques de tendance expressionniste des années 40-50 ne sont pas encore l'accomplissement de la promesse d'un cinéma de l'impossible mais, dans la mesure où ils pointent vers le pôle du genre fantastique étrange défini par Todorov, ils permettent d'avancer quelques hypothèses sur ce qu'impliquerait pour la logique de l'univers fictionnel filmique l'expérience d'une méfiance, d'une hésitation ou d'un malaise éprouvés par les personnages dans leur rapport avec le monde dans lequel ils se meuvent comme des jouets.

On revient à la définition du fantastique selon Todorov : « le fantastique occupe le temps de cette incertitude (...) c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel. » (Todorov, 1970, p. 28). Les personnages peuvent donc avoir deux réponses différentes face à des événements surnaturels, chacune conduisant vers l'une des variantes du genre fantastique : tandis que, dans le fantastique merveilleux, on accepte le surnaturel comme appartenant à un monde distinct régi par des lois autres que celles que régissent le nôtre, dans le fantastique étrange, le surnaturel est clarifié par des explications rationnelles ramenant « l'inexplicable à des faits connus, à une expérience préalable, et par-là au passé » (*Ibid.*, p. 47). En ce sens, la transition du fantastique à la catégorie de l'étrange est souvent accompagnée de la réalisation du fait que l'on avait une compréhension déformée de la réalité, soit parce que nos perceptions découlaient d'une illusion, soit parce que l'on avait été dupé ou pris dans une piège. De même, dans ces films d'allure sombre et pessimiste, voire existentialiste, l'apparition d'éléments aléatoires, mystiques et surnaturels, peut momentanément perturber la logique du récit, mais ils sont aussitôt neutralisés par des explications rationnelles, qui prennent la forme de mécanismes de *flashback* ou d'emboîtement narratif justifiant après coup l'état d'illusion ou d'hallucination subi par les personnages, ce qui n'empêche pas que le goût final des films soit souvent ambigu et amer²⁴. Effectivement, ce qui est tout à fait curieux est que, à force de nous immerger dans un espace fictionnel à la fois obscur, insolite et séduisant, on sent toujours une certaine difficulté à accepter les explications plausibles données par le récit, parce que la réalité prévalant à la fin du film se révèle d'autant plus effrayante ou accablante que l'on préférerait rester dans le doute ou dans le leurre initial.

Si le sentiment d'inquiétante étrangeté domine le rapport du personnage avec son monde, et par là toute la logique de l'univers fictionnel, deux effets déterminants pour le déroulement du récit peuvent se produire : soit le personnage accepte d'éprouver la fatalité du vertige de l'ambiguïté en risquant de tomber dans l'abîme, soit il refuse d'être oppressé par ce monde incertain et y entre dans une relation ludique où c'est lui qui pose les règles du jeu pour maîtriser l'univers fictionnel dans lequel il se trouvait attrapé. Le point en commun entre les deux hypothèses avancées est que, de la même manière que l'on ne peut pas rester des spectateurs d'un jeu pendant longtemps, parce qu'on a envie de jouer aussitôt que l'on croit avoir

²⁴ Plusieurs des *films noirs* et des drames psychologiques des années 40-50 présentent de telles situations, avec ces séquences de rêve ou d'hallucination qui pointent vers l'idée d'un leurre ou d'un trauma causé par un événement passé et provoquent l'expérience d'une malaise somatique, d'une inquiétante étrangeté ou d'un sentiment d'inadaptation au réel. De plus, ce sont souvent des films dont les récits développent des perspectives contradictoires sur les mêmes événements, soit parce qu'ils sont narrés par des personnages qui n'ont pas de souvenir ou de connaissance complète de ce qui s'est passé, et donc qui ne peuvent qu'en faire un récit fragmentaire (*Citizen Kane*, 1941, d'Orson Welles), soit parce qu'ils sont vécus par des personnages psychologiquement troublés, qui se trouvent attrapés dans des pièges déviantes ou dans des états hallucinatoires qui leur font provisoirement croire à des fantômes et à des fantaisies d'autres mondes (*La Femme au Portrait*, 1944, de Fritz Lang).

compris les règles, on ne peut pas rester longtemps à regarder vers l'abysse sans se sentir attiré par lui, même si on sait que c'est dangereux.

Deux films complètement différents me permettront de mieux illustrer ces hypothèses par des voies elles aussi distinctes : la voie du vertige, avec *Sueurs froides* (1958) d'Alfred Hitchcock, et la voie du jeu, avec *Céline et Julie vont en bateau* (1974) de Jacques Rivette. Il peut paraître forcé d'envisager une approche conjointe de deux œuvres si lointaines, mais on ne peut pas s'empêcher de remarquer qu'elles sont toutes les deux des films qui flirtent avec le côté le plus étrange du *film noir* et qui nous séduisent avec des êtres fantomatiques ; en d'autres mots, ils sont des films qui nous *mènent en bateau*, pour reprendre l'expression du titre de Rivette. Dans l'un comme dans l'autre, l'expérience des protagonistes commence par être similaire à celle de spectateurs passifs qui assistent à une histoire fictive qui ne leur appartient pas et sur laquelle ils ne doivent pas intervenir, mais, lorsque des éléments moins crédibles commencent à contaminer leur rapport au réel, les personnages essaient d'y forcer leur participation, en finissant par déstabiliser ou par scinder l'univers fictionnel du film.

Dans *Sueurs froides*, cette scission est d'abord celle de la distinction des deux côtés d'un miroir, sans que le film ne nous révèle de quel côté se trouve le sujet réel et de quel côté se projette l'image de sa fascination. Le film d'Hitchcock présente une composition bipartite pour aborder une variation du thème de l'éternel retour, chaque partie reprenant les mêmes motifs dans une structure analogue avec une fin identique²⁵. Aussi le récit a-t-il de multiples facettes, alliant l'intrigue policière avec l'histoire d'amour, le récit traumatique avec le récit de résurrection, la mise-en-marche d'une machination humaine avec une intervention *deus ex machina* d'ordre exotérique. On va ensuite présenter un synopsis du film, même si ce qui nous intéresse est moins la complexité thématique du récit que les dispositifs et les motifs visuels employés pour représenter l'emmêlement de toutes ces dimensions dans une atmosphère de cauchemar découlant d'une expérience malade du temps.

L'ouverture de *Sueurs froides* nous donne les informations pour comprendre la situation de son protagoniste dans le début du film : *John* « *Scottie* » *Ferguson* (James Stewart) est un policier éloigné de son métier suite à un épisode d'acrophobie qui a causé la mort d'un collègue lors d'une poursuite sur les toits de San Francisco. La première partie du film comprend l'investigation de *Scottie* autour d'une femme, *Madeleine* (Kim Novak), l'épouse d'un ancien camarade, *Gavin Elster* (Tom Helmore) qui avait demandé à *Scottie* de la surveiller sous prétexte qu'elle était possédée par l'âme de son ancêtre *Carlotta Valdès*. Quoique réticent, *Scottie* accepte la mission: il commence par observer *Madeleine* de loin comme dans un état d'hypnose, puis il devient de plus en plus fasciné par son côté mystique et il finit par tomber amoureux ; pourtant, à la fin de la première partie

²⁵ Le scénario de *Sueurs Froides*, dont le titre originel est *Vertigo*, a été adapté d'un roman policier écrit par Boileau et Narcejac, paru en 1954 sous le titre *D'entre les morts*. Contrairement au livre, qui se déroule en France pendant la Seconde Guerre Mondiale, on trouve le protagoniste du film dans les années 50 à San Francisco.

du film, il n'arrive pas à l'empêcher de se suicider en se jetant du haut d'une tour d'église.

La deuxième partie du film correspond donc aux efforts de *Scottie* pour se rédimer de n'avoir pas pu éviter la mort de *Madeleine* : sa dépression devenue obsession, voire névrose psychotique, lui amène à la chercher en chaque femme et à retracer son parcours par les endroits du passé, jusqu'au jour où il croise par hasard sa sosie, *Judy* (aussi Kim Novak). Le spectateur comprendra ce qui se passe avant *Scottie*, à travers un *flashback* de *Judy* qui révèle sa vraie identité : elle était la complice d'*Elster*, engagée pour jouer le rôle de l'épouse suicidaire, la vraie femme étant déjà morte au moment où *Elster* jette son corps du haut de l'église ; *Elster* croit en effet avoir commis le crime parfait, parce qu'il savait que l'acrophobie de *Scottie* l'empêcherait d'intervenir et de témoigner ; ce à quoi il ne s'attendait pas c'était que *Judy* tombait, elle aussi, amoureuse de *Scottie*. C'est d'ailleurs cet amour qui la fait accepter de se soumettre aux changements que *Scottie* lui impose pour la rendre identique à *Madeleine*. Le couple s'accorde une deuxième opportunité pour aimer, mais ils restent tous les deux hantés par le passé – *Judy* parce qu'elle ne peut pas le dévoiler, *Scottie* parce qu'il ne veut pas l'oublier. Le destin finit par les attraper et le cercle de fatalité se ferme le jour où *Scottie* découvre tout : dans le but de la faire avouer, il conduit *Judy* à l'église où elle avait simulé le suicide de *Madeleine*, mais ils sont surpris par l'apparition d'une nonne, provoquant cette fois-ci la mort accidentelle de *Judy*.

D'abord, *Sueurs froides* est un film qui insiste sur le regard de désir d'un homme sur une femme, la perception vertigineuse qui en découle et l'effet de ricochet que cette contemplation bouleversée et obsessionnelle déclenche en eux. Ce vertige d'un regard qui produit l'objet de sa perception entraîne aussi un sentiment similaire à une dissonance cognitive : même si *Scottie* pressent que quelque chose cloche quelque part, même si rationnellement il a du mal à croire au récit de réincarnation qu'*Elster* lui raconte, il ne peut pas s'empêcher de sentir le désir pulsionnel qui le tire vers l'énigmatique femme qui semble n'exister que pour être perçue par lui. Ainsi, pendant la première partie du film, on assiste à l'entreprise voyeuriste de *Scottie* : on est restreint à son point de vue sur *Madeleine* et notre attention est dirigée vers les traces qui l'associent à *Carlotta Valdès* et qui soutiennent le récit de la possession-réincarnation.

Le *flashback* de *Judy* marque à la fois la césure entre les deux parties du film et le moment où le spectateur se libère de cette perception obtuse déterminée par l'obsession de *Scottie*. Pendant toute la deuxième partie on s'attend au moment où il découvrira tout, mais il semble vouloir continuer à alimenter ses propres traumatismes et à essayer à tout prix de ramener à la vie les fantômes qui le hantent. L'effet est encore plus vertigineux lorsque *Scottie* essaie d'imposer son regard possessif sur *Judy*, en l'obligeant à changer ses vêtements et sa coiffure pour la transformer en *Madeleine*. Le problème est non seulement que *Scottie* faille à voir que les identités de *Madeleine* et de *Carlotta* sont impossibles comme les deux faces d'un miroir, mais aussi qu'il

continue à croire à l'existence de la femme du côté erroné du miroir, c'est-à-dire du côté de l'illusion. C'est dans ce sens qu'on peut dire que *Sueurs froides* est un film sur le vertige de la contemplation et que son récit est aussi le récit de la transgression du regard de *Scottie*.

Voilà donc la deuxième entrée constituant mon inventaire de l'impossibilité au cinéma : la transgression des frontières entre des mondes impossibles prenant la forme et le mouvement d'un vertige du regard (d'un personnage ainsi que de la caméra). *Sueurs froides* m'aidera donc à comprendre comment le cinéma peut donner à voir cette puissance paradoxale du vertige, qui est lui-même un mouvement vers l'anéantissement. Je vais analyser les trois stratégies qu'Hitchcock emploie dans *Sueurs froides* pour représenter le vertige, à savoir la récurrence du motif visuel de la spirale et les deux mouvements de caméra simulant la sensation de vertige, projetée dans la perception de l'espace et dans la perception du temps.

Commençons par la spirale parce que c'est le motif qui ouvre le générique du film : figure de l'illusion visuelle par excellence, la spirale se distingue de la forme circulaire en ce que ses deux bouts ne se rejoignent jamais, suggérant à la fois une rotation vers l'extérieur et vers l'intérieur ; cette impression d'un mouvement circulaire et contradictoire se traduit plutôt dans la combinaison entre un effet centrifuge (la sensation de s'éloigner d'un centre) et une force centripète (qui tend à rapprocher du centre de la rotation)²⁶. À cet égard, Jacques Rancière initie son livre *Les Écarts du Cinéma* précisément par une réflexion sur les prestiges de l'image en mouvement mise au service de la logique de « dévoilement par retournement » qui, selon lui, caractérise l'intrigue de *Sueurs froides*. L'auteur parle en particulier du générique de Saul Bass, en suggérant que le jeu de spirales fait coïncider trois formes de rapport à la réalité avec les trois types de vertige mis en place par le film :

Ce générique donne la formule visuelle de la logique narrative qui fera coïncider trois vertiges : l'acrophobie de *Scottie*, la manipulation montée par l'assassin pour faire croire à la pulsion suicidaire de sa femme, et enfin la fascination éprouvée par *Scottie* pour la fausse *Madeleine*. Tout le dispositif visuel semble orienté pour servir dans un premier temps le jeu de la machination, dans un deuxième celui de sa révélation. (...) La fascination visuelle menée jusqu'au bout conduit à la révélation de la machination intellectuelle. (Rancière, 2011)

En entourant les spirales en néon animées d'un fond noir qui fait converger le regard sur le trou au milieu de chaque figure, le générique de Saul Bass associe ce motif à la fois à l'œil humain (le trouble de la

²⁶ Voir Marker, 1994. L'auteur décrit le double mouvement de la spirale relié au temps de la façon suivante : « La spirale du temps n'arrête pas d'avalir le présent et d'élargir les contours du passé, comme la spirale de Saul Bass dans l'œil du générique », et aussi, je me permets d'ajouter, comme le tronc du séquoia où *Madeleine* signale les moments de sa naissance et de sa mort (il faut noter que Marker repris cette scène dans son court-métrage de 1962 *La Jetée*). En effet, les cercles concentriques dessinés sur le tronc marquent les plusieurs « âges » de cet arbre millénaire, les couches plus récentes enveloppant les plus anciennes, qui ne cessent de nourrir l'arbre à partir de son noyau.

perception), au visage d'une femme (le danger du désir sexuel), et à l'appel du vide. Les apparitions du *leitmotiv* de la spirale se multiplient au long du film sous plusieurs formes, souvent pour conduire notre attention vers un certain objet symbolique²⁷. C'est un effet similaire à la force de la spirale qui se produit lorsque *Scottie* suit *Madeleine* dans sa visite au musée où elle va observer le portrait de *Carlotta Valdès* : le regard de *Scottie* est canalisé d'abord vers le chignon et le bouquet que *Madeleine* porte avec elle, puis vers ceux, identiques, qui figurent dans le tableau ; le dernier objet sur lequel son regard se fixe est le collier de *Carlotta*, le seul qui reste sans double dans la scène (presque à la fin, *Scottie* le reconnaîtra au cou de *Judy*, comprenant ainsi qu'elle l'avait trompé).

À l'instar de la spirale, tourbillon qui veut à la fois engloutir et expulser tout ce qui ose s'approcher de lui, le vertige n'est pas non plus la simple peur de la chute, mais le fait que l'on se sent irrationnellement attiré par l'abîme. La forme la plus littérale de vertige que le film présente est l'expérience somatique du vertige en tant que trouble de la perception visuelle qui paralyse tout le corps, thématisé à travers l'acrophobie de *Scottie*, qui est déclenchée à chaque fois qu'il se trouve dans une situation de hauteur où il est susceptible de tomber. Aussi Hitchcock a-t-il réussi à créer l'équivalent cinématographique de cette sensation de vertige par la combinaison dans le même plan subjectif de deux mouvements de la caméra, un travelling-arrière et un zoom-avant.

D'ailleurs, dans un article sur les mouvements de caméra dans *Sueurs froides*²⁸, Richard Allen suggère qu'une partie significative du film est structurée dans la base d'une alternance entre des mouvements en avant (*forward-tracking shot*) et en arrière (*backward-tracking*

²⁷ Jean-Luc Lacuve énumère plusieurs éléments qui concourent à affirmer le *leitmotiv* de la spirale : « C'est le chignon de Carlotta Valdès et de Madeleine. C'est le parcours de la voiture de Madeleine se rendant chez Scottie en prenant comme repère la Coit Tower sur Telegraph Hill. C'est le tronc du séquoia du Big Basin State Park où Madeleine pointe sa propre mort avec un gant noir. L'escalier en colimaçon qui grimpe en haut du clocher de la Mission San Juan Baptista est une autre figure de la spirale. Et ce d'autant plus qu'Hitchcock combine le travelling-arrière et le zoom-avant sur son décor (le clocher de la mission, beaucoup moins haut, est reconstruit et filmé en studio) pour produire l'effet de vertige. » (Lacuve, 2012).

²⁸ Voir Allen, 2007. L'auteur identifie les trois mouvements de caméra les plus importants dans *Sueurs Froides* : la scène dans le restaurant d'*Ernie* qui initie la poursuite de *Madeleine* par *Scottie*, le mouvement *zoom in/track out* qui représente l'acrophobie de *Scottie* et le plan circulaire de 360° degrés dans la célèbre scène où il embrasse *Judy-Madeleine* sur un fond de décors en mutation. En ce qui concerne la scène chez *Ernie*, il est important de remarquer que la caméra enchaîne dans un seul plan un mouvement d'éloignement de *Scottie* attendant au bar, vers la gauche, encadrant toute la salle, et ensuite s'approchant de la table au fond où *Madeleine* est assise, avant même que *Scottie* sache qui elle est. Dans son analyse, Allen explique comment la caméra « retrace de manière objective la structure que le reste du film retracera subjectivement. *Scottie* ne voit pas *Madeleine* directement, c'est plutôt la caméra elle-même qui établit la connexion entre *Scottie* et l'objet de son regard. Puisque *Scottie* ne voit pas littéralement *Madeleine*, la caméra ne se place pas sur son point de vue. Au contraire, la caméra met en scène la relation entre celui qui regarde et l'objet du regard, créant une structure subjective de prise de vue, sans la subjectivité du sujet. » (Allen, 2007 – je traduis).

reaction shot), souvent à l'aide d'un *travelling* de la caméra qui fait converger le regard du sujet dans des objets symboliques, ces mouvements suggérant « le sentiment du personnage à la fois poursuivant et étant attiré par son objet » (Allen, 2007 – je traduis). Pourtant, l'apport d'Hitchcock ne se résume pas à l'invention d'une technique simulant la sensation physique du vertige à travers des mouvements de la caméra, s'étendant aussi à une réflexion sur le temps et son rapport avec la perception du réel, la mémoire et l'illusion. Effectivement, tout comme le vertige dans l'espace, le vertige du temps n'est rien d'autre que la combinaison de deux mouvements qui tendraient à s'annuler, le mouvement en avant (du présent vers le futur) et le mouvement en arrière (du présent vers le passé), mais là où le film pouvait tomber dans « la tentative démente, maniaque, effrayante de nier de temps » (Marker, 1994), Hitchcock renforce plutôt l'idée du pouvoir irréversible que le Temps a sur les hommes. Impossible de ne pas évoquer les mots du cinéaste français Chris Marker à cet égard :

Le vertige dont il est question ici ne concerne pas la chute dans l'espace. Il est la métaphore, évidente, saisissable et spectaculaire, d'un autre vertige, plus difficile à représenter, le vertige du Temps. (...) *Scottie* transposera le vertige au sommet de l'utopie humaine : vaincre le Temps là où ses blessures sont le plus irréparables, faire revivre un amour mort. (Marker, 1994)

C'est donc sur l'espace géographique de San Francisco, chargé de souvenirs comme s'il était peuplé de fantômes, que ce va-et-vient du temps démoniaque est d'abord mis en scène : après la première mort de *Madeleine*, *Scottie* parcourt « en marche arrière », presque dans l'ordre inverse de la première partie, les endroits où il l'avait suivie auparavant (la rue où sa voiture était stationnée, le restaurant d'Ernie, le musée, le fleuriste). Son parcours est aussi méticuleux qu'il est obsessionnel, et on ne saura jamais dire s'il rencontre *Judy* par hasard ou par pure obstination à rechercher celle qu'il aimait au-delà de toute logique. Finalement, la dernière et la plus accomplie forme de mise-en-scène du vertige qu'Hitchcock réalise est aussi la plus romantique et spectaculaire : Hitchcock nous montre *Scottie*, les deux femmes et tout le temps qui les séparent contenus dans une seule étreinte.

Cette étreinte est filmée dans un seul plan devenu célèbre : il s'agit du plan circulaire de 360° autour des amants *Scottie* et *Judy*, après la transformation physique de celle-ci en *Madeleine*. Le mouvement de la caméra évoque le tournoiement d'une hélice ou d'un vortex : en même temps que la caméra tourne autour du couple dans un *travelling* vers la gauche, le plateau mobile sur lequel les acteurs sont placés tourne vers la droite. Aussi le décor, construit spécialement pour cette scène, se métamorphose-t-il en même temps que la caméra exécute son mouvement : en passant des murs de la chambre où *Scottie* embrasse *Judy* à un fond noir, puis au décor de l'église où il avait embrassé *Madeleine* pour la dernière fois, puis à un nouveau fond noir, et finalement de retour à la chambre, stylisée par une lumière néon verte, où *Scottie* se retrouve avec *Judy-Madeleine* dans

ses bras²⁹. Ce complexe mouvement accompli dans l'espace suggère un autre mouvement réalisé à un niveau plus conceptuel, comme si à ce moment-là l'espace réel de la chambre coïncidait avec l'espace de l'imaginaire du personnage (ses souvenirs libérés cherchant à quoi s'accrocher dans la réalité mais finissant par faire ricochet sur les murs de la chambre) ; à la fin du mouvement, c'est le désir et l'imaginaire de *Scottie* qui prévalent, faisant coïncider l'image des deux femmes dans une seule image idéale et surmontant l'opposition entre le passé et le présent dans un moment de sublime transcendance.

Le film aurait pu se terminer ici, enveloppé de cette image idéale, bien qu'illusoire, de l'accomplissement de l'amour impossible d'un humain avec une morte ; mais il ne se termine que lorsque *Scottie*, devenu fou par la découverte de la machination, conduit *Judy* à l'église, et, par conséquent, à sa mort. Ce dénouement a une explication logique, même si cette explication renvoie à la folie momentanée ou à la pulsion de mort des personnages, auxquelles s'ajoute un coup de grâce hasardeux, nous rappelant que les hommes ne peuvent rien contre le destin. Ainsi, la lecture la plus simple, la plus raisonnable, mais aussi la moins passionnante, de l'intrigue du film nous assure qu'il n'y a rien de fantastique, rien d'impossible dans *Sueurs froides* : pourtant, on a contemplé l'abîme et on a pu sonder les conséquences dévastatrices d'un univers où le monde des vivants (présent, réalité et vérité) côtoie le monde des morts (passé, mémoire et illusion). En revanche, si l'on essaie de contempler la profondeur du sens du film, on peut considérer que le principal « crime » de *Scottie* n'a pas été sa croyance passive à ce qu'il regardait, mais le fait qu'il s'est accordé le pouvoir surhumain de construire le monde qu'il percevait, en jugeant aussi qu'il pouvait renverser le temps pour changer la fin de l'histoire. *Scottie* devient alors le seul *responsable* du leurre insensé dans lequel il s'enfonce de plus en plus, et les mouvements de la caméra d'Hitchcock servent d'avertissements constants sur les périls de cet appel fatidique de l'abîme, auquel le personnage ne résistera pas. Selon cette interprétation, c'est enfin la tyrannie du regard (de *Scottie*, d'un côté, et de la camera, de l'autre) qui provoque l'apparition vertigineuse de l'impossibilité dans *Sueurs froides*.

Pour Chris Marker, qui a écrit sur *Sueurs froides* à partir de l'idée de « *free replay* », c'est aussi le désir de *Scottie* d'avoir une seconde opportunité de vie qui provoque la dissolution de la réalité³⁰ :

²⁹ Selon Žižek, le passage en continu d'un décor à l'autre produit l'effet d'une synchronie mystérieuse des dimensions spatio-temporelles : « Une fois opérée la complète transformation de Judy en Madeleine, le couple s'embrasse passionnément ; pendant que la caméra fait un cercle complet autour d'eux, la scène s'assombrit et le fond qui indique le lieu (la chambre d'hôtel de Judy) laisse apparaître l'endroit de la dernière étreinte de Scottie et Madeleine (la grange de la Mission San Juan Baptista), pour revenir ensuite à la chambre d'hôtel, comme si la caméra pouvait passer sans discontinuité d'un lieu à l'autre, dessinant ainsi un espace onirique, un paysage de rêve indéfini qui laisse émerger de l'obscurité des scènes individuelles. » (Žižek, 2005, p. 133)

³⁰ En suggérant que le statut des personnages est pareil à celui des joueurs, on se rapproche de l'une des modalités des récits de mondes possibles, où les personnages peuvent répéter leurs mouvements et concrétiser à chaque fois de nouvelles versions de soi, en bénéficiant des connaissances acquises au cours de l'expérience précédente

« *You're my second chance!* » crie Scottie traînant Judy dans l'escalier de la tour. Personne ici n'a plus envie de prendre ces mots au sens premier du vertige surmonté : il s'agit bien de retrouver un moment englouti dans le passé, de le ramener à la vie – mais pour le perdre à nouveau. On ne ressuscite pas les morts, on ne dévisage pas Eurydice. *Scottie* aura reçu le plus grand bonheur qu'un homme puisse imaginer, une deuxième vie, en échange de son plus grand malheur, une deuxième mort. Qu'est-ce que nous proposent les jeux vidéo (...) ? Pas l'argent ni la gloire : une nouvelle partie. La possibilité de recommencer à jouer. Une seconde chance. *A free replay*. (Marker, 1994)

Scottie voulait une nouvelle opportunité pour rejouer sa vie, mais il a échoué à comprendre qu'en répétant les mêmes mouvements il allait inévitablement obtenir les mêmes résultats : toujours une chute, soit dans l'espace vide (pour les deux femmes qu'il aimait), soit dans l'abîme de ses souvenirs (pour lui). *Sueurs froides* illustre donc la situation perverse d'un jeu fictionnel du type d'une machination calculée et obsessionnelle dans laquelle le personnage-joueur se trouve piégé et obligé de jouer selon les règles d'autrui ; mais on peut aussi penser à un autre type de jeu fictionnel diamétralement opposé à *Sueurs froides* et plus proche de la feintise ludique, un jeu où les intervenants se croient maîtres des règles du jeu qu'ils jouent.

Tel est le cas de *Céline et Julie vont en bateau*, réalisé par Jacques Rivette en 1974 : il s'agit d'une œuvre d'« autocréation »³¹ où les événements du film se produisent selon un mode ludique qui mène la réflexivité filmique à un autre niveau, du fait que la structure du film présente deux dimensions narratives interdépendantes, organisées selon une logique d'emboîtement narratif où la fiction « emboîtée » serait produite par les personnages qui la jouent au moment même où on la regarde. Le récit de *Céline et Julie vont en bateau* travaille des dichotomies thématiques qui se reflètent et se subvertissent systématiquement, dont la plus importante est la dichotomie entre

et de la possibilité d'une rédemption : on peut dire qu'un personnage qui échoue dans sa mission n'est qu'une version ratée d'un « je » possible qui s'est sacrifié pour qu'un autre « je » ait sa deuxième chance dans le jeu. Pourtant, l'idée de *free replay* porte toujours la menace de la disruption de l'univers du sujet lors qu'il prend conscience de son identité scindée ou lorsqu'il rencontre son double. Pour illustrer cette idée, Žižek évoque une fameuse scène d'*Alien, la Résurrection*, de Jean-Pierre Jeunet : « Cette étrange dimension de l'entredeux se retrouve dans le cinéma hollywoodien populaire, par exemple dans la scène probablement la plus aboutie du film *Alien 4. La résurrection* : Ripley (Sigourney Weaver) pénètre dans le laboratoire où sont exposés les résultats des sept tentatives ratées de clonage de sa propre personne. Elle se trouve alors face à des versions ontologiquement déficientes d'elle-même, notamment devant un clone presque réussi qui arbore son propre visage mais possède des membres tellement difformes qu'ils ressemblent à ceux de la Chose extraterrestre. » (Žižek, 2005, p. 41-42).

³¹ Pour Julie Levinson, les récits d'autocréation (*self-creating narratives*) sont « essentiellement réflexifs dans la mesure où ils ne sont pas seulement des fictions sur la création fictionnelle en général, mais sont aussi des fictions sur l'expérience même de cette création » (Levinson, 1991, p. 236 - je traduis). Ces œuvres défient la perception d'une fiction comme étant un *stimulus* unidirectionnel, lui opposant l'idée d'un processus dynamique et partagé qui engage aussi les récepteurs de la fiction dans sa création.

réalité et fiction, au sein de laquelle les autres se logent. Quoique l'univers fictionnel du film s'appuie sur le principe d'une rencontre impossible entre deux mondes fictionnels qui n'ont pas le même statut ontologique, ces mondes se révèlent pourtant perméables l'un à l'autre.

Ce qui permet cette perméabilité entre les mondes de l'univers filmique est le pouvoir accordé par le cinéaste aux deux héroïnes, *Céline* (Juliet Berto) et *Julie* (Dominique Labourier), elles aussi interchangeables et assimilant à la fois les fonctions de créatrices, actrices et spectatrices de l'univers fictionnel duquel elles font partie, comme si elles étaient tombées dans une intrigue fictionnelle directement sortie de leurs imaginaires. On ne sait pas grand chose sur ces deux femmes : *Julie* est une bibliothécaire qui mène une vie rangée et sans histoires ; *Céline* est une prestidigitatrice de cabaret un rien mythomane, qui travaille en même temps comme nounou dans une mystérieuse maison. Elles rappellent deux *Alices*³² aussi enfantines et naïves, toujours curieuses et crédules, créant depuis le début du film un climat d'intimité féminine, puéril, léger et spontané. Pour que le film démarre il faut juste que les destins des deux femmes inconnues se croisent, leur rencontre inaugurale fonctionnant comme nid pour la vraie histoire du film. Mon hypothèse est donc que la rencontre rivettienne en mode de jeu ludique est un autre des dispositifs proprement cinématographiques capables de rendre l'impossibilité possible.

Dans un article sur *Céline et Julie vont en bateau*, Emmanuel Siety développe la formule suivante, « Jacques Rivette cinéaste de la rencontre comme *big bang* du film » / « Jacques Rivette cinéaste de l'interdit de la rencontre » (Siety, 2007), pour expliquer la fonction de la rencontre en tant que déclencheur de la fiction dans les films de ce cinéaste. Siety a bien compris que la rencontre fortuite chez Rivette non seulement fonctionne comme un choc fondateur de l'univers filmique, mais aussi se fonde sur un principe d'interdiction qui installe une contradiction énergisante dans la dynamique fictionnelle. En ce sens, il n'est pas difficile de voir comment l'articulation du postulat de la rencontre entre des mondes fictionnels distincts avec le postulat de l'interdiction de cette même rencontre peut être une autre façon de penser la genèse d'un univers fictionnel multiple dans le cadre de la théorie des mondes possibles.

Céline et Julie vont en bateau n'est pas une exception dans la filmographie de Rivette : le récit du film s'ouvre précisément par une

³² Ma référence à *Alice au Pays des Merveilles* et à *Alice de l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll n'est pas innocente : en fait, dans un article sur le film, le critique Jonathan Rosenbaum note que Rivette lui-même est le premier à admettre l'influence des livres sur son film : « On voulait que l'apparition de Julie devant Dominique dans le parc rappelât un peu celle du Lapin Blanc. L'idée était de faire en sorte que Dominique allât la chasser et qu'elles fussent tous les deux tombées, non pas dans le trou du lapin, mais *dans la fiction*. » (Rosenbaum, 1974 - je traduis). *Céline* et *Julie* rappellent en outre les protagonistes de l'un des films les plus importants de la Nouvelle Vague tchécoslovaque des années 60, à savoir *Les Petites Marguerites*, réalisé par Věra Chytilová en 1966, qui a également inspiré Rivette.

rencontre fortuite, mais pas nécessairement interdite, entre les deux protagonistes, rencontre sans laquelle il n'y aurait pas de film. Au vrai, entre *Céline* et *Julie* il n'y a rien d'essentiellement impossible : elles appartiennent au même monde réel et leurs personnalités sont si compatibles qu'elles peuvent échanger d'identité, comme si l'une était le double de l'autre. Par conséquent, on peut suggérer que, s'il y a de l'impossibilité dans le film, elle doit donc être cherchée ailleurs que dans la rencontre initiale ou que dans les scènes qui suivent la séquence initiale.

Il est utile de remarquer que l'enchaînement des scènes de la séquence d'ouverture, celle-ci délimitée par deux intertitres, échappe à tout rapport causal, et on peut aller jusqu'à affirmer que le démarrage annoncé dans le premier intertitre (« Le plus souvent, ça commençait comme ça ») est un faux début qui ne sert qu'à mettre les deux femmes inconnues face à face, en les défiant de prendre l'incitative d'agir, ce n'étant qu'après le second intertitre (« Mais, le lendemain matin »), lorsque les deux femmes ont déménagé ensemble, que l'histoire peut finalement commencer. Effectivement, pendant les quinze premières minutes du film, rien de spécialement important ne se passe hormis le fait que *Céline* croise le chemin de *Julie* et que les deux femmes se pourchassent à travers les rues de Montmartre, comme si elles jouaient au chat et à la souris. Cette poursuite folle, ponctuée de jeux de rôle et de faire-semblant, de performances burlesques et d'improvisations, sert à installer le mode ludique, inconséquent, arbitraire, voire surréaliste, dans lequel la suite du film va se jouer, et dont le spectateur n'arrive pas à comprendre les règles³³.

Il faut comprendre que la tendance des héroïnes à l'improvisation spontanée et à la feintise ludique, leur imagination sans bornes et leur plasticité identitaire sont difficilement conciliables avec l'idée qu'elles sont avant tout des créations fictives dans un film qui est une œuvre achevée présupposant une certaine cohérence au niveau des identités des personnages. Leur caractère de personnages d'une fiction est moins évident dans les scènes de la réalité quotidienne, qui admettent que leurs actions soient imprévues et extravagantes, mais lorsque *Céline* et *Julie* sont confrontées à des formes fictionnelles closes où elles sont censées interagir avec d'autres personnages dans leurs rôles fixes, la cohésion de l'univers filmique semble être perturbée. En ce sens, il est approprié de suggérer que c'est dans la rencontre avec la fiction que les héroïnes révèlent leur pouvoir de faire apparaître l'impossibilité dans l'univers fictionnel du film. Au vrai, la rencontre qui engendre le deuxième monde fictionnel advient juste après que *Céline* et *Julie* ont déménagé ensemble, lorsqu'elles

³³ Cette idée va à la rencontre de la remarque de Siety lorsqu'il dit que la « fonction de *big bang* assignée à la rencontre est aussi repérable chez Rivette comme méthode de tournage – méthode dont on sait qu'elle laisse aux comédiens une importante marge de manœuvre » (Siety, 2007, p. 14). On sait en outre que la répétition et l'improvisation théâtrale occupent une place chère dans la mise-en-scène rivettienne, en dépit de l'écriture d'un scénario classique. Bien que *Céline et Julie vont en bateau* semble plus écrit que la plupart des films de Rivette, le scénario reste le résultat d'un travail d'équipe basé sur l'écriture des rêves des nuits précédentes et sur l'improvisation de plusieurs dialogues au moment du tournage.

s'apprêtent à partager leurs souvenirs passés et leurs imaginaires en devenir, et que leur curiosité est dirigée vers les habitants d'une énigmatique maison victorienne dans la rue du Nadir-aux-Pommes. Elles décident donc d'enquêter ce qui se passe dans cette maison, devenant ainsi complices dans la reconstruction d'une intrigue familiale obscure se déroulant à l'intérieur.

Ce qu'elles découvrent en investiguant la maison est le récit emboîté dans *Céline et Julie vont en bateau*, lequel est présenté dans le générique d'ouverture avec un titre spécifique, *Phantom Ladies Over Paris* (en anglais dans l'original). Quoique les scènes qui permettent de reconstruire cette autre histoire soient fragmentées et répétitives, elles renvoient à l'imaginaire du *film noir* et du genre du mélodrame hollywoodien des années 40-50, et suggèrent une esquisse de récit classique et linéaire : il s'agit d'un mélodrame victorien inspiré de deux romans d'Henry James, *The Other House* (1896) et *The Romance of Certain Old Clothes* (1898), sur deux femmes (Bulle Ogier et Marie-France Pisier) qui envisagent la mort de la petite *Madlyn*, à fin de se marier avec son père (Barbet Schroeder) qui avait promis à son épouse décédée de ne pas se marier tandis que leur fille était vivante. Il faut souligner qu'au niveau formel le monde fictionnel de *Phantom Ladies Over Paris* est très stylisé : la mise-en-scène est rigide, la composition du cadre est le plus souvent fixe, et l'interprétation des acteurs est artificielle, donnant l'impression qu'ils sont des spectres fantomatiques ressemblant à des statues de cire et agissant comme des automates dans une histoire figée dans le temps.

On peut d'ailleurs considérer que la maison de la rue du Nadir-aux-Pommes est une sorte de *maison de la fiction*, et que le rapport de *Céline et Julie* avec l'intrigue fictionnelle s'y déroulant comprend deux moments distincts. Le premier correspond à l'approximation et à la reconstruction rétrospective des événements qui forment l'intrigue de la maison : cela comporte plus d'échecs que de victoires, puisqu'à chaque fois que *Céline* ou *Julie* essayent d'entrer dans la maison, elles sont tout de suite jetées à la rue sans mémoire de ce qui leur est arrivé, ayant comme seule preuve du fait que quelque chose s'est réellement passé des dragées magiquement apparues dans leurs bouches. Rapidement elles découvrent qu'en savourant les dragées elles peuvent renverser leur état amnésique pour rétablir la séquence des événements : ainsi comprennent-elles que les actions à l'intérieur de la maison se répètent toujours de la même façon sans aboutir à aucun dénouement, les mêmes répliques étant à chaque fois mécaniquement reproduites par les personnages, pourtant sans que cela les décourage de vouloir découvrir la suite de l'intrigue.

Pourtant, ce qui est présenté dans le film comme étant des souvenirs passés des protagonistes procède en fait d'une activité de production imaginaire à laquelle elles s'adonnent dans le présent, ce qui fait que leurs efforts mnésiques pour reconstruire la suite des événements résulte dans une activité de mise en récit dont la véracité est discutable. Cette dimension falsifiante du récit est particulièrement évidente lorsqu'on pense à la maison de la rue du Nadir-aux-Pommes : c'est d'abord *Céline* qui parle de la maison, disant qu'elle y aurait

supposément travaillé en tant que femme de ménage et nounou, mais, quelques scènes après, on découvre parmi les affaires de *Julie* une ancienne photo de la façade de la maison, suggérant qu'elle y aurait vécu pendant son enfance.

Il est important de remarquer que, lorsque *Céline* et *Julie* revisitent imaginairement à l'aide des dragées proustiennes les scènes jouées dans la maison, Rivette les filme face à la caméra comme des spectatrices assistant à des scènes d'un film, leurs réactions se confondant avec celles des spectateurs extradiégétiques regardant le *vrai* film ; on les voit donc assises dans le fauteuil de chez *Julie*, réagissant avec enthousiasme aux scènes, pointant vers ce qui serait l'écran, c'est-à-dire pointant vers *nous*, les vrais spectateurs, « nous regardant en train de les regarder » (Levinson, 1991, p. 242 – je traduis)³⁴. Pourtant, elles se distinguent des spectateurs communs sur un trait fondamental, à savoir leur pouvoir de participer activement, comme des personnages intervenants, dans la fiction à laquelle elles assistent. La maîtrise de Rivette réside précisément dans la façon dont il transforme l'écran de cinéma dans un miroir à deux faces pour préparer le passage des personnages-spectatrices au deuxième monde fictionnel où elles agiront en tant qu'héroïnes.

Le deuxième moment consiste quant à lui dans la participation de *Céline* et *Julie* dans la fiction de la maison, non plus comme des spectatrices mais comme des héroïnes qui agissent pour résoudre l'intrigue, s'engageant à exécuter un plan pour le sauvetage de *Madlyn*. Pour ce faire, elles doivent entrer en même temps dans la maison, jouer à la fois le rôle de la femme de ménage *Mademoiselle Angèle*, et agir de façon à rompre avec le cycle répétitif de l'intrigue dramatique. Les péripéties s'enchaînent selon une causalité faible, entourées d'une allure surréaliste et morbide d'inquiétante étrangeté où *Céline* et *Julie* instillent leur énergie ludique pour débloquer la fiction figée laquelle, sans leur intervention, était condamnée à se reproduire infiniment. Même si on ne comprend pas très bien comment cela se passe, elles ont du succès dans leur entreprise : en fait, elles ne se rendent compte qu'elles ont réussi à sauver la petite *Madlyn* que le lendemain matin, lorsqu'elles la découvrent, saine et sauve, cachée dans la maison de *Julie* ; finalement, tous les trois décident d'aller faire la promenade en bateau que le titre du film promettait.

Céline et Julie vont en bateau aurait pu se terminer ici ; pourtant, Rivette fait son coup de maître en nous donnant une finale en deux scènes également ambiguës : dans la première, on aperçoit dans le lac

³⁴ D'après Levinson, il est important de noter que *Céline* et *Julie* commencent par avoir le même rapport aux scènes de la fiction dans la maison que les spectateurs extradiégétiques qui regardent le film de Rivette, même si plus tard elles rompent avec cette distance imposée par le dispositif spectatorial. L'auteur ajoute encore qu'« [é]tant donné la confusion dans le film sur ce qui est le réel et ce qui est l'illusion, il est impossible de dire si les scènes dans la maison de la fiction sont des *mindscreens* d'un ou des deux personnages, des *flashbacks* des scènes dont ils ont été témoins, ou des films étant en quelque sorte projetés devant eux » (Levinson, 1991, p. 242 – je traduis).

où *Céline*, *Julie* et *Madlyn* font leur promenade une deuxième embarcation où se trouvent le père et les deux amantes, glissant sur les eaux calmes dans une immobilité sinistre ; dans la seconde, on assiste à une reprise de la rencontre initiale, mais cette fois-ci c'est *Julie* qui laisse tomber ses affaires devant *Céline* qui la suit. Les deux scènes de clôture lancent ainsi le film dans un paradoxe irrésoluble, l'ouvrant à une folle circularité qui oblige le spectateur à se poser plusieurs questions : d'une part, si l'on considère la première scène comme se déroulant déjà dans le monde réel, on doit se poser la double hypothèse selon laquelle soit la fiction de la maison de la rue du Nadir-aux-Pommes a transvasé vers la réalité, soit les limites de la fiction se sont dilatées de façon à inclure aussi le monde réel de *Céline* et *Julie*, les attrapant dans le jeu dont elles se croyaient maîtres ; d'autre part, si l'on tient à la symétrie des scènes de début et de fin du film, cette dernière scène déclenchant la nouvelle poursuite nous rappelle le fait que *Céline* et *Julie* sont encore et toujours des personnages manipulés par le metteur-en-scène, et donc que leur caractère de joueurs en mode de libre-arbitre était aussi fictionnel que l'automatisme des personnages dans la maison.

Comme je l'ai noté plus haut, c'est la rencontre de *Céline* et *Julie* avec la maison de la fiction qui exerce la fonction de rencontre interdite capable de réaliser l'impossibilité ; plus exactement, ce qui était interdit était leur prétention de pouvoir changer de rôle dans la fiction selon leur volonté, étant à la fois créatrices et personnages, spectatrices et comédiennes, maîtresses du jeu et joueuses. Néanmoins, bien qu'en rompant l'interdit de la rencontre avec la fiction et qu'en circulant librement entre les deux niveaux de l'univers filmique elles aient provoqué l'engloutissement du monde réel par la fiction, les deux héroïnes ne semblent pas trop perturbées, parce que pour elles tout est jeu, et parce que dans le jeu tout est possible. Toutefois, un spectateur qui a assisté à leur aventure ne pourra pas s'empêcher de sentir, une fois de plus, le vertige du soupçon que sa vie soit aussi une fiction insondable et infinie dans laquelle il n'est qu'un jouet manipulé et aliéné de sa liberté...

LA VOIE DE LA MISE-EN-ABYME | [FILM 7](#) | *La Double vie de Véronique* | [FILM 8](#) | *Mulholland Drive*

CELINE ET JULIE vont en bateau a inspiré plusieurs réalisateurs des décennies suivantes à reprendre dans leurs films des structures narratives duales, cycliques et réflexives, souvent centrées sur une paire de personnages féminins ayant un rapport de complicité hors du commun et fonctionnant comme des doubles l'une de l'autre, emprisonnés à l'intérieur d'une fiction qui s'entoure d'une atmosphère ésotérique de mystère *noir*³⁵. Le degré de complexité ou

³⁵ Rivette lui-même a réalisé, dans les quatre ans après la sortie de *Céline et Julie vont en bateau*, trois autres films qui présentent plusieurs traits en commun avec celui-ci, à savoir *Duelle* (1976), *Noroît* (1976) et *Merry-go-round* (1978), destinés

de profondeur accordé aux univers narratifs complexes qui suivent cette tendance peut varier énormément selon les films et les cinéastes, allant des cas les plus simples présentant des histoires ludiques et inconséquentes (suivant le modèle des fictions rivettiennes, où les personnages « restent à flot » dans leur bateau surréaliste malgré l'incongruité de l'ensemble du film et l'ambiguïté inattendue créée à la fin), à des cas plus complexes et intrigants, où la cohérence filmique présumée est tout d'un coup engloutie et dominée par des « vagues » vertigineuses et inexplicables (rendant les personnages impuissants lorsqu'ils comprennent qu'il y a une entité plus forte qu'eux à manipuler leurs vies), ou encore à des cas extrêmes où l'univers filmique est à tel point mis en abîme qu'il devient insoutenable, provoquant son implosion irréversible (lorsque les personnages « plongent » dans l'impossibilité la plus profonde, se trouvant dans un monde sans fond ni sortie).

Les deux films que je vais analyser ensuite s'inscrivent de façon préminente dans ces dernières catégories, prolongeant l'héritage de *Céline et Julie vont en bateau* tout en prenant plus au sérieux les formes d'emboîtement narratif explorées et les problématiques soulevées : il s'agit du film franco-polonais *La Double vie de Véronique* (1991) de Krzysztof Kieslowski, et de *Mulholland Drive* (2001) du cinéaste américain David Lynch. Dans le premier film, on verra comment la structure narrative fondée sur le principe de circularité entre deux mondes narratifs parallèles, mis en contact par la figure du double, permet de réfléchir sur la liberté humaine à travers l'exploration du thème narratif des deuxièmes chances et d'une mise-en-scène fortement autoréflexive ; dans le deuxième, on essaiera de débrouiller l'architecture inextricable de l'univers lynchien, dépassant la lecture onirique dominante du film en faveur de l'hypothèse d'une multiplicité de logiques travaillant pour la création d'un univers de l'ordre de l'hyperréalité, replié sur lui-même comme un ruban de Möbius, en même temps que l'on va réfléchir à la façon dont le cinéaste explore les images du cinéma et leur rapport avec la mémoire, visant à provoquer chez le spectateur l'effet d'une inquiétante étrangeté.

Commençons par *La Double vie de Véronique* : dans ce film, Kieslowski met en place une réflexion sur la contingence de l'action humaine à partir de la figure du personnage double dont le cinéaste se sert pour aborder à la fois la dichotomie du sujet *actif-passif* et le couple *acte-regard* à travers une mise-en-scène autoréflexive qui articule la grammaire spéculaire des plans avec des effets d'illusion optique et de manipulation de l'image. Cette grammaire spéculaire est particulièrement notoire dans la composition des plans avec des objets, tels que des fenêtres et des vitres, qui créent des cadres à l'intérieur du plan, reflétant l'image à la façon de miroirs pour souligner le caractère autoréflexif du film. Aussi les objets d'illusion optique et les « petites images » produites par leur usage, ainsi que l'emploi de filtres associé

à composer une série de quatre films sous le titre *Scènes d'une vie parallèle*. Tout au long de sa carrière il est retourné de temps en temps à des univers ludiques et surréalistes, mais il s'est éloigné des formes fictionnelles ayant un scénario narratif achevé, pour se rapprocher de la réalisation d'œuvres expérimentales de plus en plus basées sur l'improvisation des acteurs.

à des effets de distorsion, créent-ils des compositions imagétiques qui renvoient à des idées de confinement et de manipulation.

Peut-être que les stratégies visuelles de Kieslowski illustrent de façon trop directe la réflexion philosophique à laquelle le film invite³⁶, mais c'est justement cela qui fait de ce film un cas d'étude enrichissant pour mon inventaire des formes et des dispositifs de l'impossibilité au cinéma. Pour expliquer dans quelle mesure les options formelles du cinéaste traduisent les principes de circularité, de miroitement et de confinement sous-jacents à l'univers narratif du film, il va d'abord falloir présenter un synopsis de *La Double vie de Véronique*, puis analyser les motifs visuels et les dispositifs cinématographiques les plus récurrents dans le film.

La première partie du film est précédée d'une séquence de prologue ; dans ce début, on est informé de la naissance simultanée de deux filles identiques à la fin des années 1960 : *Weronika* en Pologne, *Véronique* en France ; la passion pour la musique les unit, mais elles suivent des parcours de vie distincts et, sans qu'elles arrivent jamais à se connaître, la mort de l'une apportera de grands changements dans la vie de l'autre. Après une ellipse de plusieurs décennies, le récit du film reprend en 1990, lorsque *Weronika* adulte s'enfuit à Cracovie dans le but de faire carrière comme chanteuse soprano. Avant de partir, elle avoue à son père avoir le sentiment qu'elle « n'est pas seule au monde », mais omet le fait que, récemment, elle a eu des crises respiratoires et cardiaques. Un jour, sur le chemin pour aller se présenter en audition pour un chœur, en traversant la place principale de Cracovie où se déroule une manifestation politique, *Weronika* se sent troublée en apercevant dans la foule une femme identique à elle, qui photographie les manifestants dans un bus touristique. Son audition est un succès, mais en concert le soir-même, elle meurt sur scène d'une crise cardiaque. Les dernières images en Pologne sont celles de l'enterrement de *Weronika*.

Ici commence la deuxième partie du film, nous transportant à Paris, où *Véronique* vient de faire l'amour quand elle se sent assaillie par un sentiment de deuil sans explication ; plus tard, elle aussi dira à son père que récemment elle a commencé à se sentir plus seule. Le lendemain, elle rend visite à un vieil homme (que l'on suppose être son maître de chant), à qui elle dit qu'elle va abandonner sa carrière. On la retrouve peu de temps après, à l'école où maintenant elle enseigne de la musique. Tandis qu'elle regarde un spectacle de marionnettes avec ses étudiants, le sentiment de mélancolie revient et elle se sent observée par le marionnettiste. Cette nuit-là, elle commence à recevoir des appels

³⁶ Loin de se ranger du côté du déterminisme ou du libre-arbitre, Kieslowski semble défendre dans ses films l'idée d'une illusion de liberté de choix : souvent il soumet ses personnages à des situations de prise de décision où ils se rendent compte que leurs destins sont soit manipulés par des forces supérieures, soit influencés par les plus petits incidents, mais où ils sont quand même toujours censés agir. Les thèmes de la contingence de la liberté humaine, des vies alternatives et du choix illusoire (qui est souvent un choix éthique entre une vie sans ambitions mais aussi sans risques, ou une vie de passions, suivant l'appel d'une vocation ou d'une mission) est très présent non seulement dans *La Double vie de Véronique*, mais aussi dans d'autres de ses films, comme *Le Hasard* (1981), la série *Le Décalogue* (1987) et la trilogie *Trois Couleurs* (1993-1994).

anonymes (on entend un morceau de la musique de Van den Budenmayer³⁷ que *Weronika* chantait au moment de sa mort) et des colis bizarres (tels qu'un lacet qu'elle compare à son dernier électrocardiogramme révélant une problème cardiaque, et une cassette avec un enregistrement audio qui est une sorte de carte sonore la menant à la Gare Saint-Lazare). Là, elle est attendue par *Alexandre Fabri*, le marionnettiste et auteur de contes, qui lui dit qu'il est en train d'écrire un nouveau livre qui la concerne, dont le thème est la manipulation d'une femme par un homme inconnu.

Bien que *Véronique* se sente poursuivie et essaye de s'enfuir, *Alexandre* la retrouve et ils couchent ensemble. Le lendemain matin, il voit les photos qu'elle avait prises lors d'un voyage récent en Pologne et, sur l'une d'elles, il remarque la présence d'une femme identique à *Véronique* : c'est *Weronika*, au moment où leurs regards se sont presque croisés, au milieu de la place principale de Cracovie. Plus tard, *Véronique* découvre qu'il est en train de construire une paire de poupées à son image, qui seront les personnages de sa nouvelle histoire, dont le récit est identique à celui du film. Sans plus d'explications, *Véronique* le quitte et retourne à la maison de son père – la maison que *Weronika* avait abandonnée au début du film pour poursuivre le rêve qui la tua.

Si l'on essaie d'analyser l'histoire de *La Double vie de Véronique* en tenant en compte que l'apparente structure bipartite du film suggère en réalité un récit cyclique, on comprend à quel point le mot « double » dans le titre³⁸ renvoie à l'idée d'un seul personnage menant deux vies parallèles, comme les deux faces d'un miroir mises en communication. Dans son ouvrage sur Kieslowski, Annette Insdorf a précisément souligné ce caractère d'(auto)réflexivité :

[*La Double vie de Véronique*] est un film superbement réfléchi, dans tous les sens du terme. Les reflets sur des surfaces vitrées sont légion, ce qui convient parfaitement à l'histoire de deux jeunes femmes qui mènent des existences parallèles (...). Comme beaucoup des œuvres précédentes de Kieslowski, il s'agit d'une réflexion sur l'acte de regarder et sur celui de raconter une histoire – et, en un mot, sur le cinéma. (Insdorf, 2001, p. 114)

L'idée d'un circuit interdit entre les deux côtés du miroir suggère donc une invitation de la part de Kieslowski, adressée à ses protagonistes, à l'acte de regarder la façon dont leur image s'inscrit dans le monde. En même temps, il pose des obstacles à la possibilité de *(sa)voir* à travers l'expérience du regard, d'où l'importance accordée dans le film à certains ustensiles optiques qui fonctionnent comme des prothèses de

³⁷ H. Van den Budenmayer est un pseudonyme attribué à un compositeur fictif prétendument néerlandais du XIIIe siècle, qui apparaît crédité comme l'auteur des bandes originales de quelques films de Kieslowski.

³⁸ Si l'on prend le titre du film à la lettre, on comprend que Kieslowski ne parle pas de deux personnages identiques, mais des deux vies d'un seul personnage, comme si *Véronique* avait eu la chance de se sauver en renversant un choix qui *lui* (à *Weronika*) avait été fatal. Cependant, pour que la réflexion sur le film soit plus facile à suivre, on parlera de *deux Véroniques*, en distinguant la fille polonaise de la française.

la vision humaine³⁹. Le plus important de ces objets optiques est, bien sûr, l'objectif de la caméra de Véronique avec laquelle elle prend la photo sur la place principale de Cracovie où plus tard elle apercevra la figure de *Weronika*.

Le moment-clé de la prise photographique est exalté par la virtuosité technique remarquable avec laquelle le cinéaste manipule la caméra en exécutant un vertigineux travelling circulaire qui marque l'instant où les deux protagonistes sont presque englouties par la prise de conscience d'« être sur le point d'avoir une rencontre impossible avec son double », comme le décrit Zizek :

Cette rencontre est rendue dans un plan circulaire vertigineux, qui n'est pas sans rappeler le fameux plan à 360 degrés de *Sueurs froides* (...), comme s'il annonçait la proximité de la « fin du monde », comme dans de nombreux films de science-fiction qui mettent en scène le passage d'un univers à un autre sous la forme d'un vortex primitif terrifiant, menaçant d'avaler toute réalité consistante. Le mouvement circulaire de la caméra indique ainsi que nous sommes au bord du vortex dans lequel les différentes réalités s'enchevêtrent (...). Il suffirait d'un pas de plus (autrement dit, que les Véronique se trouvent effectivement face à face et se reconnaissent) pour que la réalité se désintègre, parce que la rencontre d'une personne avec son double, avec elle-même telle qu'elle existe dans un autre espace-temps, est a priori exclue par la structure même de l'univers. (Zizek, 2005, p. 26).

Même si les mondes parallèles des deux *Véroniques* ne se croisent jamais, le simple fait qu'elles se « pressentent » plusieurs fois au cours du film installe l'impression d'une tension ésotérique qui dans l'instant de la prise photographique prend la forme d'un chaos imminent du vertige : autrement dit, au moment du plan circulaire sur la place de Cracovie, on est vraiment devant un événement qui se produit sur le seuil entre deux mondes qui ne doivent pas communiquer. L'idée d'un vertige capable de désintégrer la réalité dont Zizek parle ouvre l'inquiétante hypothèse selon laquelle la seule possibilité de liberté serait l'abandon à l'anarchie provoquée par la rupture des barrières entre les mondes, portant en même temps la menace de la dissolution du sujet lorsqu'il se rend compte de son existence double⁴⁰.

³⁹ Ce qui est commun à ces petits objets optiques créant des effets de distorsion et d'inversion des images est le fait qu'on doit les manipuler avec nos mains et les tenir près des yeux pour saisir ce que l'on veut voir. On peut énumérer quelques-uns de ces objets: la loupe qu'*Alexandre* utilise pour voir la photo, une balle de plastique que *Weronika* porte toujours et sur laquelle elle voit des images inversées du monde (on découvrira plus tard que *Véronique* a une balle pareille), ou encore une bague d'or que *Véronique* met devant son œil quand elle a besoin de se calmer.

⁴⁰ Parallèlement à l'attention sur les détails des images, on peut constater une pareille fascination pour le (seul) visage des protagonistes, que le cinéaste n'hésite pas à exhiber en gros plan, souvent miroité. En revoyant le film, j'ai remarqué un moment où le rapport action-regard est explicitement énoncé : quand le père de *Véronique* lui dit, en parlant de son enfance, qu'« il fallait qu'[il la] tienne par la main ». Cette idée s'applique aussi bien à l'ensemble du film : tout ce passe comme si, pour que la protagoniste puisse saisir sa présence dans le monde, il faut à la fois qu'elle le touche et le regarde, c'est-à-dire qu'elle doit agir dans le monde pour qu'une image unifiée de soi s'y inscrive.

En ce qui concerne les options stylistiques de Kieslowski, il faut encore considérer la récurrence des plans où figurent des fenêtres, imposant le cadre de la prise de vue et façonnant des compositions du type *frame within a frame* où les personnages sont à la fois ceux qui voient et ceux qui sont vus. En effet, si on peut parler d'autoréflexivité à propos des fonctions des fenêtres dans la grammaire du film, c'est parce que ce qu'elles mettent en avant est beaucoup moins leur ouverture vers le monde que leur capacité à se tourner vers l'intérieur du sujet, à le contenir en soi tout en le réfléchissant et en le fragmentant. Ainsi, non seulement on assiste à plusieurs plans où les deux *Véroniques* regardent par la fenêtre le paysage ou des événements banals dans la rue, mais aussi à des moments où tout simplement elles touchent les vitres comme si elles voulaient s'assurer de leur présence physique dans le monde ; il n'est pas rare de voir à partir de l'extérieur les personnages yeux fermés devant la fenêtre, appuyant la main ou le visage contre la vitre ; et on peut encore penser à certains plans où l'une des héroïnes regarde l'extérieur mais ce que le spectateur voit est le personnage et son reflet. Il en découle que les fenêtres deviennent plutôt un lieu pour être vu que pour voir et que, par des effets optiques de miroitement, elles s'affirment aussi souvent comme le lieu par excellence de la figure du double.

L'impression de confinement explorée par l'encadrement du sujet à travers les fenêtres est d'ailleurs renforcée par l'emploi de filtres verts et jaunes dans la caméra, contribuant à l'atmosphère mélancolique et claustrophobique du film: d'après Kieslowski, même si « le vert est censé être la couleur du Printemps, la couleur de l'espoir (...), si vous appliquez un filtre vert sur la caméra, le monde devient beaucoup plus cruel, plus ennuyeux, plus vide » (Kieslowski cité par Žižek, 2011 – je traduis). L'usage des filtres s'associe aussi dans certaines scènes à des effets de distorsion optique comme les phénomènes de réfraction de la lumière dans les vitres, rendant l'image moins réaliste, voire mystique et métaphorique. Ainsi le statut de ces images devient-il ambigu : alors que la plupart des événements dans le film est vécue par les *Véroniques*, ici on ne peut pas savoir avec certitude *qui* voit ces images, *qui* leur impose ces filtres ou quelle est la vraie image du monde qu'elles cachent.

Enfin, on peut encore avancer quelques hypothèses sur la dimension métafictionnelle de *La Double vie de Véronique*, en suggérant que le film s'approche beaucoup plus de l'idée d'une machination ou manipulation du type de *Sueurs froides*, que de la disposition ludique de *Céline et Julie vont en bateau*. Il n'est pas non plus sans importance qu'*Alexandre* soit à la fois marionnettiste et écrivain, c'est-à-dire qu'il ne se limite pas à raconter des histoires, mais qu'il puisse vraiment fabriquer ses poupées, les manipuler et décider quant à leurs destins :

Même le travail d'*Alexandre* exige deux marionnettes du même personnage. Chez lui, *Véronique* découvre qu'il en fabrique une à son effigie. « Pourquoi deux ? », lui demande-t-elle. « Parce que je les manipule beaucoup, pendant le spectacle, et l'une d'elles pourrait être abîmée. » (...) Il est évident que la question centrale du film est d'ordre

métaphysique : est-il possible que, dans le grand spectacle dont Dieu tire les ficelles (...), chacun ait un double qui prépare notre survie ? Est-il possible que certains de nous soient des doubles, qui préparent la scène pour que d'autres vivent plus sagement ? (Insdorf, p. 118-119)

Les micro-récits du spectacle de marionnettes et du conte qu'*Alexandre* écrit établissent avec le récit principal des rapports intertextuels qui épaississent l'autoréflexivité du film, du fait qu'ils permettent à *Véronique* de prendre conscience non seulement de son identité scindée mais aussi de l'état de manque de liberté auquel *Alexandre* veut la soumettre. Finalement, c'est la révolte de se sentir manipulée comme une marionnette qui pousse *Véronique* à s'éloigner d'*Alexandre* et à retourner à la maison de son père, et même si l'on ne sait pas ce qui lui arrivera après, son choix est assez clair : *Véronique* a refusé de mener la vie de son double *Weronika* ainsi que la vie qu'*Alexandre* concevait pour elle, le retour à la maison parentale étant le retour à un *chez soi* qui lui permettra, sinon de retrouver la plénitude de son identité perdue, au moins de se redéfinir en tant que sujet actif.

J'ai affirmé plus haut que la grammaire spéculaire et autoréflexive de ce film rendait compte d'une réflexion sur la façon dont l'image des *Véroniques* s'inscrivait dans le monde : ce constat suggère dans un premier moment l'idée qu'il s'agirait d'une image double projetée à l'intérieur d'un monde, mais l'impression qui demeure à la fin donne plutôt l'idée que l'on a affaire à un seul personnage, donc à une seule image miroitée dans deux mondes distincts. Il serait plus juste de dire que les stratégies de mise-en-scène employées par Kieslowski renforcent la façon dont l'identité double de la protagoniste se concrétise dans les deux mondes qui forment l'univers du film, et arrive à survivre (à *revivre*) dans un seul des deux, même après qu'elle a pris connaissance de son autre existence ratée. Tout se passe comme si le récit du film s'articulait autour d'un centre fonctionnant comme une surface spéculaire à la fois enfermant et projetant le sujet et son image, comme les deux faces d'un miroir qui ne devaient pas communiquer, mais qui arrivaient quand même à le faire. Cette réflexivité qui donne au sujet la possibilité la plus extrême de l'autoconnaissance, à savoir la reconnaissance de l'impossible en soi, finit par être presque libératrice pour *Véronique*, mais elle peut s'avérer intolérable et dévastatrice dans une autre configuration. Tel est le cas du film suivant.

Mon choix de *Mulholland Drive* pour donner suite à cette analyse des dispositifs et des formes cinématographiques de l'impossibilité tient beaucoup au fait que le film en question présente maintes similitudes avec les trois derniers films dont on s'est occupé et permet d'établir des rapports qui dépassent la simple division structurelle de l'univers filmique en deux mondes diamétralement opposés, tout en se distinguant par la spécificité de l'atmosphère lynchienne. On peut dire que *Mulholland Drive* reprend de *Sueurs froides* les thèmes du désir et de la fascination morbides ; de *Céline et Julie vont en bateau*, l'exploration de l'esthétique du film noir *hollywoodien* ; et de *La Double vie de Véronique*, le leitmotiv des identités doubles. On peut encore ajouter que Lynch s'inspire de l'idée de *free replay* formulée par Chris

Marker dans son texte sur *Sueurs froides* pour concevoir les héroïnes de son film comme des joueuses « spectatrices émancipées », qui violent les bords de la fiction à laquelle elles devaient se soumettre, provoquant le bouleversement des frontières entre les dimensions du réel et de l'irréel, imposant dans l'univers du film l'impression d'une hyperréalité troublante.

Pour essayer de saisir l'architecture de *Mulholland Drive*, il faudra mettre entre parenthèses l'impression d'indiscernabilité entre réel et irréel que les films de Lynch impliquent souvent et adopter provisoirement l'interprétation qui s'est imposée comme la dominante, sachant que rien n'assure qu'elle soit la seule vraie explication et qu'on peut considérer d'autres interprétations aussi valables. En réalité, si quelqu'un a la clé pour résoudre le *puzzle* inextricable qu'est *Mulholland Drive*, c'est David Lynch, qui a pourtant décidé de ne pas s'avancer beaucoup sur ses intentions de réalisation, laissant le sens général des événements narratifs à l'interprétation des spectateurs⁴¹.

Le refus de Lynch de donner une seule explication au récit ne veut pas dire que l'univers du film soit complètement aléatoire ni illogique : ce que le cinéaste refuse est seulement l'idée qu'il y ait une seule vérité, une seule logique, univoque et close sur elle-même, à l'aune de laquelle interpréter son film ; en ce sens, son invitation à l'ouverture interprétative dans le rapport avec le spectateur motive l'ouverture à une multiplicité de logiques prévalant et concourant à l'imbrication du sens filmique, comme s'il s'agissait d'un jeu interactif. Néanmoins, Lynch a quand même chargé son film de motifs puissants qui semblent converger vers une explication narrative privilégiée, fondée sur une logique onirique et psychologique, et qui affirment la puissance d'illusion des images du cinéma, de façon à rendre un récit cohérent appuyé sur une dichotomie structurelle entre les dimensions du rêve et de la réalité. C'est cette lecture que je vais adopter dans la présentation de la synopsis et dans l'analyse filmique qui suit.

La première partie de *Mulholland Drive* concerne l'histoire de deux femmes, *Betty* (Naomi Watts), une blonde naïve aspirant à devenir

⁴¹ Le refus de David Lynch de donner une seule explication pour le récit de *Mulholland Drive* a entraîné depuis sa sortie en 2001 une véritable fièvre de décryptage chez les spectateurs, comme le prouvent les plusieurs *websites* de fans où encore aujourd'hui se spéculent les théories les plus diverses pour expliquer le sens du film. Le culte qui a émergé autour du film est en partie dû à une tendance croissante à des films complexes qui défient le rapport des spectateurs avec les modèles narratifs et esthétiques du cinéma conventionnel, en installant, d'une part, la fascination pour la notion d'interactivité et de réalité virtuelle (on peut citer comme exemple des films tels que *The Game*, 1997, de David Fincher, ou *eXistenZ*, 1999, de David Cronenberg), et, d'autre part, l'exploration des thèmes des identités fragmentées et des alter-egos (*Fight Club*, 1999, aussi de Fincher), ainsi que des troubles pathologiques liés à la mémoire comme fondement pour manipuler la chronologie narrative linéaire (pensons au récit « à l'envers » de *Memento*, 2000, de Christopher Nolan). En tant que film de culte, *Mulholland Drive* surgit parfaitement intégré dans ce contexte et aussi dans la filmographie de David Lynch : non seulement développe il une atmosphère de mystère similaire à celle de la série *Twin Peaks*, laquelle dix ans avant avait fasciné tant de gens, comme aussi il reprend plusieurs traits du dernier film de Lynch, *Lost Highway* (1997), lequel avait déjà provoqué des réactions similaires chez les spectateurs lors de sa sortie.

actrice, frais venue à Hollywood, et une énigmatique brune amnésique qui, à la vue d'une affiche du film *Gilda*, décide de se faire appeler *Rita* (Laura Harring). Elles se rencontrent suite à l'accident en voiture qui a causé la perte de mémoire de *Rita*, après ce que celle-ci vient trouver refuge dans une maison vide appartenant à la tante de *Betty*. Découvrant l'inconnue à son arrivée, *Betty* accepte de l'aider à récupérer sa mémoire et progressivement elles deviennent intimes, la quête de l'identité de *Rita* se poursuivant appuyée sur deux indices qui surgissent inexplicablement dans le récit du film : une clé bleue trouvée dans son sac et le nom *Diane Selwyn*, qui les conduit à un appartement où elles trouvent le cadavre d'une femme.

Cet événement traumatique les rapproche encore plus et elles couchent ensemble, le film basculant après la scène érotique, lorsqu'en plein milieu de la nuit elles décident d'aller dans le mystérieux *Club Silencio*, où elles assistent à une performance bouleversante qui se révèle entièrement enregistrée et jouée en *playback*. À l'issue du spectacle, *Betty* découvre dans son sac une boîte de la même couleur bleue que la clé trouvée par *Rita* et, en utilisant la clé pour ouvrir la boîte, les héroïnes sont précipitamment avalées dans l'intérieur noir de la boîte, de laquelle on « ressort » avec une nouvelle et inattendue configuration des personnages.

La deuxième partie du film commence donc avec le réveil de *Betty*, désormais *Diane*, allongée dans le même lit où l'on avait aperçu le corps en décomposition, à côté duquel il y a déjà une clé bleue (ce qu'on comprendra plus tard signifier que *Rita*, désormais nommée *Camilla*, a été tuée). Les scènes qui suivent exposent à l'aide de *flashbacks* les événements qui ont conduit *Diane* à la situation extrême qui a entraîné sa mort préfigurée dans le rêve, à mesure qu'elle est devenue de plus en plus jalouse, obsédée et délirante : *Diane* et *Camilla* sont actrices mais seule *Camilla* a du succès, et elles sont (ou ont été) amantes, étant évident que *Camilla* n'aime plus *Betty* et qu'elle ne lui cache pas qu'elle est dans une liaison amoureuse avec le réalisateur *Adam Keshner* (Justin Theroux). À l'invitation de *Camilla*, *Diane* va à une fête dans la maison d'*Adam*, où elle est humiliée par l'échec de sa carrière et par son amour trahi, la situation devenant trop insupportable et la rendant folle de jalousie. Plus tard, on voit *Diane* dans un rendez-vous avec un homme à qui elle commande le meurtre de *Camilla*, et qui lui dit que lorsque le service sera terminé, elle trouvera une clé bleue. Le *flashback* se termine ici et on retourne au temps présent, à la maison de *Diane*, pour assister à ses derniers moments : visiblement en détresse, elle fixe la clé et commence à avoir des hallucinations, puis se jette sur le lit et se tire un coup de pistolet dans la bouche – le même lit où, dans la première partie du film, les deux protagonistes avaient trouvé le cadavre en décomposition.

Selon cette lecture onirique de *Mulholland Drive*, au début du film on est déjà bien plongé dans le monde du rêve, toute la première partie se déroulant dans le subconscient de *Diane*, ce qui fait des personnages *Betty/Rita* des créations mentales, ontologiquement impossibles avec leurs versions réelles *Diane/Camilla*. Le rêve de *Diane* est en fait un bricolage de souvenirs, de situations et de personnages réels que son

subconscient a transfigurés de façon à rendre acceptables ses traumas, et à lui cacher le fait intolérable d'avoir été la coupable de la mort de la femme qu'elle aimait.

La question du trauma invite à une approche lacanienne du récit du film, comme celle qui propose Todd MacGowan dans son article où il essaie d'expliquer la construction dichotomique de *Mulholland Drive* dans les termes d'une opposition entre l'expérience de la fantaisie (l'Imaginaire) et l'expérience du désir (le Symbolique)⁴². L'auteur justifie par là la décision de Lynch de rendre la première partie du film de façon beaucoup plus plausible et ordonnée que la deuxième partie, dans la mesure où c'est la fantaisie d'une relation idyllique entre *Betty* et *Rita* qui permet à *Diane* de provisoirement compenser l'échec de sa relation réelle et de contrôler ses pulsions de mort. Il suggère encore que la division structurelle que Lynch opère sur l'univers de son film n'est pas simplement fonctionnelle, représentant plutôt la dynamique essentielle des mondes qui le composent : « C'est parce que Lynch refuse de mélanger les niveaux de la fantaisie et du réel qu'il peut les confronter d'une manière qui révèle le Réel traumatique existant dans leur intersection » (*Ibid.*, p. 80 – je traduis).

Cela nous permet en outre de comprendre pourquoi le monde du rêve de *Diane* dans la première partie du film semble beaucoup plus vraisemblable que le monde réel de la deuxième partie, se présentant visuellement organisé et stylisé selon les conventions de la mise-en-scène classique, le mystère *noir* de la quête identitaire donnant la base au développement d'un récit apparemment régi par une logique causale et une chronologie linéaire. Ainsi, de même que la première partie du film correspond à l'effort imaginaire de la part de *Diane* pour se déculpabiliser de la mort de *Camilla*, l'atroce vérité qu'elle veut refouler, de même aussi, au moment du réveil, *Diane* est déjà déprimée et suicidaire, son état de désintégration identitaire portant le potentiel d'instabilité, de distorsion et de fragmentation qui définissent l'atmosphère visuelle et narrative dans la deuxième partie.

Il est important de noter que le fait que la dimension du réel semble plus fabuleuse, ponctuée d'images inexplicables et effrayantes, et marquée par un sentiment de *déjà vu* ou d'une inquiétante étrangeté que l'on peut rapprocher de l'*Unheimlich* freudien, est aussi une conséquence de l'ordre dans lequel Lynch choisit de donner à voir les scènes du film au spectateur, ce qui fait que lorsque l'on assiste à la deuxième partie on a déjà adhéré à la logique du rêve et on a tendance à interpréter les événements du monde réel sous l'influence des croyances et des attentes que le monde du rêve nous a imposées. Cela explique en outre pourquoi les personnages qui surgissent dans leurs nouvelles configurations paraissent étrangement familiers, et pourquoi les situations réelles montrées telles qu'elles se sont passées (avant d'être travesties et normalisées par le rêve) semblent plutôt des souvenirs falsifiées.

⁴² L'auteur dit que « la fantaisie ne doit pas être opposée à la réalité, puisque c'est la fantaisie qui soutient ce que l'on éprouve comme étant réel » (MacGowan, 2004, p. 68 – je traduis), et donc que la fantaisie renforce notre expérience du Réel, en neutralisant les points de tension qui menacent de rompre avec l'ordre apparent.

La plongée dans la boîte bleue qui marque la sortie du monde du rêve vers le monde réel fonctionne ainsi comme une clé du sens filmique : il faut comprendre que l'on sort du rêve avec une reconfiguration des personnages, ainsi qu'avec une reconfiguration du récit qui oblige à mettre en question tout ce qu'on a vu jusqu'à ce moment, nous engageant à défaire les traductions opérées par le rêve, à reconnaître les variations significatives dans les répétitions, et à réinterpréter rétrospectivement et à l'envers les scènes vues. En ce sens, on peut dire que *Mulholland Drive* est le « film emboité » par excellence : on ne découvre que l'on était dans le niveau le plus interne de sa structure narrative que lorsque l'on a été expulsé de son intérieur ; en même temps, le mouvement paradoxal par lequel on est lancé dans le monde narratif extérieur tout en étant « ingurgité » à l'intérieur d'une autre dimension est représenté par une plongée de la caméra dans les ténèbres qui souligne l'impression contradictoire d'à la fois *sortir vers l'intérieur* et *entrer dans l'extérieur*.

À ce sujet, certains critiques ont même suggéré que la boîte bleue était une sorte de boîte de Pandore dont l'ouverture libérait tous les maux dans le monde, ce qui justifierait le basculement du monde idyllique de la première partie dans une réalité plus cruelle, corrompue et enflammée, comme si « pour nous mettre en garde contre une vision trop idéalisée du monde, [Lynch] nous [plongeait] au cœur d'une expérience sensitive où, comme dans un rêve, les désirs se cachent dans une série de déplacements » (Lacuve, 2002). D'autres encore ont à leur tour affirmé que la boîte était un objet allégorique de la conception lynchienne du dispositif cinématographique, conçu à la fois en tant que *camera obscura*, en tant que souvenir hanté par les images offertes à la contemplation réflexive du spectateur, ou même en tant que « lieu de passage dans la fiction (...), ouverture sur les possibilités imaginaires de l'esprit, de l'image (...), emboitement de la pensée dans elle-même afin de l'ouvrir sur une expérience troublante de la déraison » (Achemchame, 2010).

Il est vrai qu'on ne peut pas comprendre l'architecture de *Mulholland Drive* si l'on ignore que les deux mondes qui le composent sont fondés sur cette forme extrême et paradoxale d'emboitement narratif qui est à la fois son principe de construction narrative et le motif visuel plus prégnant du film, ce qui fait que la structure servant de récipient au film demeure cachée dans la boîte qui est figurée visuellement toujours accouplée à la clé qui est censée l'ouvrir et qui symbolise le secret de ce qui y est contenu. Cependant, bien que ces idées corroborent la lecture onirique, on doit ne pas trop la simplifier en estimant que la boîte contient le film tout entier ; je crois plutôt qu'il faut essayer de saisir si à la limite le cinéma de Lynch n'est pas hanté par une forme d'imbrication encore plus complexe et méta-réflexive, que l'on pourrait résumer par l'idée de la partie avalant le tout qui l'englobe, à la façon d'un ruban de Möbius. En fait, malgré la division structurelle bien marquée, tout au long du film Lynch donne à voir quelques scènes et quelques images qui brouillent les frontières entre les deux dimensions du récit et qui semblent plaider pour la possibilité d'une

troisième logique opérant de façon à dévoiler les points d'intersection entre les logiques du rêve et du réel⁴³.

Mon hypothèse est donc qu'il y a un troisième monde possible dans l'univers filmique de *Mulholland Drive*, indépendant des deux autres tout en se nourrissant d'eux, un monde régi par une logique surnaturelle ou de l'ordre de l'hyperréalité, non plus nécessairement narrative mais fondée sur la dynamique des images pures ou archétypales. Selon cette idée, ce serait la façon dont les images surnaturelles et foncièrement virtuelles se juxtaposent aux images des deux autres mondes fictionnels qui ferait de l'architecture cosmologique de *Mulholland Drive* l'une des formes les plus accomplies de l'impossibilité cinématographique, celle où la contradiction ou l'exclusion donnent lieu à une ouverture à la multiplicité des possibles. Trois exemples me permettraient de soutenir mon hypothèse d'une logique surnaturelle plus puissante qui opère de façon à rendre possible l'apparente impossibilité de *Mulholland Drive* : il s'agit des deux séquences de montage qui servent d'épilogue et de prologue au film, des scènes du café *Winkie's*, et de la scène de la performance dans le club *Silencio*.

Avant d'analyser des trois ensembles de scènes indiqués, il faut cependant expliquer en quel sens les concepts d'hyperréalité et de surnaturel doivent être entendus, ainsi que reconnaître dans quelle mesure la démarche de Lynch est simultanément narrative et expérimentale, travaillant de façon à pousser la matière même du cinéma et les conventions du langage cinématographique vers leurs points de rupture, sans pour autant les rejeter complètement.

Il est important de rappeler que, même si le bouleversement des frontières entre les deux mondes fictionnels du film n'est jamais vraiment destructif (car à l'origine il n'y a rien pour détruire, du fait que, comme on l'a constaté, jamais Lynch n'a le but d'imposer une seule vérité logique dans le film), c'est la violation de l'imperméabilité des frontières qui crée l'effet d'hyperréalité⁴⁴ qui soutient le film au bord

⁴³ Selon l'auteur de l'article « An Oneiric Fugue : The Various Logics of Mulholland Drive », ce qui définit l'essence de l'univers lynchien est la logique surnaturelle, légitimant les lectures psychologique et onirique de *Mulholland Drive* (ainsi que de *Dune* et de *Twin Peaks*), dans la mesure où les rêves dans ses films fonctionnent comme des « portails » donnant accès à d'autres dimensions qui semblent aussi vraies que la dimension du réel. Il affirme en outre l'idée selon laquelle la principale réalisation lynchienne doit être « un film qui accepte la possibilité que l'inconscient soit un conduit pour une réalité alternative valable ou que des alternatives ontologiques de quelque sorte puissent coexister » (Andrews, 2004, 33 – je traduis).

⁴⁴ Le concept d'« hyperréalité » a été forgé par Jean Baudrillard dans *Simulacres et Simulation* (1981) pour définir la création d'une représentation ou d'un symbole qui n'ont pas de référent original et qui visent représenter quelque chose qui n'existe pas dans la réalité, mais qu'on prend pour la chose réelle. L'hyperréalité définit aussi une condition produite par certains phénomènes des sociétés post-modernes comme les technologies numériques et les jeux-vidéo de réalités virtuelles. Dans le cadre de ma réflexion c'est aussi intéressant de considérer l'approche de Umberto Eco dans *La Guerre du Faux* (1985), pour qui l'hyperréalité désigne l'opération de fabrication d'un « faux authentique » répondant à une tentative d'accomplissement de nos désirs, l'hyperréalité pouvant paraître non seulement plus réelle, mais aussi plus parfaite que le réel. Selon cette hypothèse, le rêve de *Diane* dans *Mulholland Drive* produirait

de l'implosion. Trois pistes aident à comprendre comment l'effet d'inquiétante étrangeté mentionné plus haut contribue à l'effet surnaturel : premièrement, Lynch explore les limites des distorsions picturales et des métamorphoses formelles provoquant chez le spectateur l'effet d'une vision hallucinatoire ou fantasmagorique à partir de la manipulation des images les plus banales ; secondairement, il reprend et élargit le répertoire d'images du cinéma classique dans un réseau de relations intertextuelles et inter-arts, en défiant les attentes du spectateur par rapport à ses expériences filmiques préalables ; finalement, il creuse le tissu du film de motifs visuels et sonores prégnants, plusieurs fois répétés avec quelques variations, développant le potentiel des réverbérations de sens dans la durée (ce qui explique pourquoi souvent Lynch filme des plans très courts et inexplicables qui restent quand même pendant longtemps dans la mémoire des spectateurs, comme s'ils attendaient qu'un sens leur soit accordé).

Pour ce qui concerne les séquences de montage au début et à la fin du film, elles sont importantes pour comprendre le dispositif qui donne le cadre le plus extérieur dans lequel le récit de *Mulholland Drive* s'ancre. Le film s'ouvre par une séquence surréaliste, montrant une scène d'un concours de *jitterbug* où l'on voit d'abord une foule de corps dansant sur un fond pourpre bidimensionnel, puis les visages diaphanes d'un couple âgé et d'une jeune femme blonde souriante (c'est la première fois qu'on voit *Diane*) ; ensuite, on passe à travers un fondu enchaîné à des images floues d'un lit sur lequel on entend une respiration (on reconnaîtra plus tard la couleur carmin du linge de lit de *Diane*), mais la caméra de Lynch fait un *zoom-in* qui bloque la vision et qui plonge dans le noir ; seulement après surgit dans l'écran le titre du film, sous la forme d'un panneau lumineux sur une route sinueuse et sombre, annonçant l'arrivée à *Mulholland Drive* d'une voiture (c'est la voiture de *Rita*, quelques moments avant l'accident). La juxtaposition de ces deux plans – le lit de *Diane* et la route de *Mulholland Drive* – renvoie à deux espaces-temps qui sont non seulement incommunicables mais aussi ontologiquement impossibles, marquant ainsi le moment précis du début du rêve et du démarrage du récit. Malgré le caractère surréaliste de la séquence d'ouverture, les scènes du film s'enchaînent selon une logique qui se présente si efficace et fascinante que rapidement le spectateur oublie l'effet de bizarrerie initial et le cadre du rêve qui lui avait été dévoilé au début du film, adhérant pour l'essentiel à l'ensemble du récit jusqu'à que le sens du film s'effondre dans la scène du *Club Silencio*.

Une séquence similaire surgit quelques moments avant la fin du film, lorsque *Diane* commence à avoir des hallucinations avec le couple âgé du début, qui lui apparaît chez elle comme des fantômes la hantant, la poursuivant et la poussant vers le suicide. Une dernière séquence de montage suit la scène de la mort de *Diane*, juxtaposant par des fondus enchaînés et des fumées bleues quelques plans assez courts d'images reprises d'autres scènes, telles que le visage effrayant d'un clochard vu

précisément l'effet d'une hyperréalité, plus parfaite que le réel du fait qu'elle réaliserait les désirs qui lui étaient encore inaccessibles dans sa vie réelle.

dans l'arrière du café *Winkie's*, la scène du *Club Silencio*, le ciel nocturne de Los Angeles, les visages souriants de *Betty* et *Rita*, et de nouveau le *Club Silencio*, où une voix susurre un dernier mot : « *Silencio* ». Puisque *Diane* est déjà morte, on ne sait pas à qui appartiennent ces images ou dans quelle dimension du film elles se situent, leur statut ambigu jetant le film dans une boucle repliée sur elle-même et bondée de questions qui demeurent sans réponse : est-ce que ces images sont les dernières projections du cerveau mourant de *Diane*, ou sont-elles des images de l'après vie qui réaffirment le refus du film de toute forme de clôture narrative, ou tout simplement sont-elles des images pures produites par la machine onirique du cinéma ?

Les scènes du café *Winkie's*, à leur tour, illustrent bien le pouvoir qu'à la fois le rêve et le cinéma ont de produire de telles images capables de fasciner ou de hanter. La première des scènes surgit assez tôt dans la première partie : on assiste à la discussion de deux hommes à l'intérieur du café *Winkie's*, l'un d'eux racontant un cauchemar récurrent dans lequel il est obsédé par la crainte que, dans l'arrière du bâtiment où il se trouve, se cache un homme horrible ; ils décident donc de sortir pour voir ce qu'il y a derrière le bâtiment, et soudainement l'homme meurt à la vue du monstre dont il avait rêvé. Quoique cette scène dispose d'une certaine autonomie, car elle contient des éléments qui ne sont pas liés à l'histoire de *Betty/Rita*, elle appartient quand même au rêve de *Diane*, étant une transposition de la scène passée au même endroit qui, dans la deuxième partie, correspond au rendez-vous avec l'homme auquel *Diane* paie pour tuer *Camilla*. Chronologiquement, la scène réelle dans le *Winkie's* précède le rêve et contient plusieurs éléments qui n'acquièrent du sens qu'*a posteriori*, leur prégnance dans le rêve étant justifiée par le fait que dans la réalité ils ont fortement brisé la psychologie de *Diane*.

La question se complique encore plus lorsqu'on pense à la scène qui surgit entre la scène réelle dans le *Winkie's* et le début du délire final de *Diane* : de nouveau Lynch nous donne à voir l'homme dans l'arrière du café, on comprend que, finalement, il n'est qu'un vieux clochard, très sale mais pas si monstrueux, mais il nous le montre en train de faire bizarrement tourner un cube bleu dans ses mains, puis le mettre dans un sac de papier d'où sortent inexplicablement les miniatures du couple âgé qui vont poursuivre *Diane* jusqu'à sa folie. Ainsi, même si l'on peut estimer que la première scène dans le *Winkie's* a une fonction de rappel ou de prémonition que l'inconscient de *Diane* produit pour lui avertir que le rêve n'est qu'une échappatoire provisoire à la dure réalité qui va bientôt l'attraper, on ne sait pas vraiment quel statut attribuer à la deuxième apparition du clochard lequel, comme la boîte-cube bleue, est un élément indéchiffrable du rêve qui pour une fois vient peupler le réel... Ou peut-être n'est-on jamais sorti du rêve et est-on encore à l'intérieur de la « boîte » que le clochard, demiurge démoniaque, a le pouvoir de contrôler.

L'architecture de *Mulholland Drive* prouve que, si cohérent qu'un monde du rêve se présente, il n'est jamais totalement dissocié de la réalité, et que même le rêveur le plus engagé dans son illusion finit par

s'éveiller quand les éléments refoulés commencent à monter à la conscience ou, autrement dit, quand les images interdites dans le monde réel commencent à s'immiscer dans l'espace de l'imaginaire et rompent son équilibre précaire. La scène du *Club Silencio* a cette fonction de révélation de l'illusion : après que les deux femmes se sont endormis, main dans la main, *Rita* s'éveille inexplicablement en répétant à voix haute « *Silencio, no hay banda* ». Ensuite, elle amène *Betty* au club *Silencio*, où un magicien répète les mêmes mots – « *No hay banda, il n'y a pas d'orchestre, tout est un enregistrement, ceci n'est qu'une illusion* » – et, pour une fois, on doit prendre ce qui est dit dans le film à la lettre⁴⁵. La performance reprend lorsque monte sur scène la chanteuse Rebekah Del Rio pour chanter « *Crying* » de Roy Orbison, mais elle se termine quelques moments après, lorsque la chanteuse s'évanouit sur la scène. Ici aussi la chanson continue à être entendue, révélant qu'il s'agissait encore d'un enregistrement.

Il faut comprendre que ce passage initiatique n'est pas seulement une prise de conscience de l'émergence progressive de la réalité vers la fin du sommeil de *Diane*, mais aussi le moment où Lynch fait son coup de maître, en dévoilant aux personnages et aux spectateurs que tout ce qu'on vient de voir n'est qu'une illusion. Cette scène fonctionne donc comme le nœud essentiel qui réunit tous les sens possibles du film et la fissure par laquelle tout sens s'enfuit. En plus, dans la mesure où *Betty* et *Rita* occupent la place de spectatrices dans le *Club Silencio*, cette scène a le rôle essentiel d'affirmer le pouvoir de l'art, et plus particulièrement du cinéma lui-même, d'être « le lieu privilégié où l'on peut connaître les deux faces du monde, la vérité et le mensonge » (Lacuve, 2002).

Tel est le rôle des trois ensembles de séquences choisies pour exemplifier l'émergence de la logique surnaturelle lynchienne : travailler le potentiel d'autoréflexivité du film de sorte à dévoiler aux personnages (et aux spectateurs) l'incompossible à leur porte, auquel peut-être seul le cinéma, seul l'art, peut donner accès⁴⁶. Ainsi, d'une part, les séquences de montage du début et de la fin simulent le fonctionnement de l'inconscient humain produisant des hallucinations à partir d'éléments refoulés et d'images archétypales ; d'autre part, les visions du clochard dans le *Winkie's* suggèrent la

⁴⁵ D'autres phrases dites au long du film fonctionnent comme des attestations ouvertes de l'état de rêve : par exemple, quand *Betty* dit à *Rita* qu'elle se sent dans un rêve (« *I'm in this dream place* »), elle ne se réfère pas simplement à Hollywood ; c'est plutôt un message de l'inconscient de *Diane*, aussi adressé au spectateur, avertissant que les événements que l'on croit réels se déroulent au vrai « dans la tête » du personnage.

⁴⁶ Écrivant sur l'autoréflexivité dans *Mulholland Drive*, l'auteur dit : « Le cinématographe est un art soumis à la contradiction et au paradoxe : la salle de cinéma, entre deux espace-temps insaisissables (celui de la prise de vue et celui de la projection), laisse le spectateur dans un lieu flottant, entre l'image et sa trace psychique insaisissable au fond de son œil ou de sa mémoire. (...) L'esthétique lynchienne, par le biais de la réflexivité, cherche à rendre visible cette oscillation. Il faut tantôt être face à l'image (être un spectateur comme dans la séquence du *Silencio*), tantôt faire partie de l'image, immerger en elle totalement (lorsque la caméra s'avance vers la créature derrière le mur du *Winkie's*, par exemple) » (Achemchame, 2010, p. 375).

possibilité de l'existence d'une force démiurgique qui serait en charge d'installer le chaos dans le récit ; finalement, la séquence de la performance dans le *Club Silencio* non seulement ouvre des fissures dans la surface du récit de rêve, mais surtout fracture définitivement l'architecture sur laquelle l'expérience filmique se fonde, en dévoilant l'état d'illusion auquel on ne peut pourtant pas échapper.

La circularité dans laquelle *Mulholland Drive* se jette et nous jette est la plus inquiétante forme d'emprisonnement, parce qu'elle est criblée de points de tension où, comme le personnage de *Diane* lorsqu'elle se trouve dans le rêve, on a presque conscience de notre condition, juste pour être aussitôt perdu dans l'indiscernabilité. C'est dans ce sens que l'on peut évoquer la figure topologique de la bande de Möbius pour expliquer l'architecture si unique des films de Lynch, et en particulier de *Mulholland Drive*⁴⁷ : tout effort pour séparer le rêve et la réalité, faisant de sorte que chacun occupe l'une des faces du ruban, se révèle vain, puisque dans la bande de Möbius on peut passer d'une face à l'autre sans qu'il soit nécessaire de franchir aucune limite physique ; ainsi, si l'intérieur est déjà l'extérieur, et vice-versa, on réalise que peut-être aussi le rêve est déjà la réalité, et que la réalité est encore et toujours une illusion dans laquelle on sera attrapé... Enfin, on conclut que c'est dans la forme de la bande de Möbius qui s'inscrit l'univers d'hypperréalité lynchien par lequel le cinéma a à la fois accompli et désarmé l'impossibilité. ■

⁴⁷ La bande de Möbius est une figure topologique que l'on peut construire à partir d'un ruban dont l'un des deux bouts aurait été tordu sur lui-même avant d'être joint à l'autre, de sorte qu'il ne présente qu'une seule face ondulante, à la fois interne et externe.

Quel espace et quel temps pour l'impossible ?

LE DEVENIR MULTIPLE DU MONDE | Quelques considérations sur l'image-cristal

LE PARCOURS-INVENTAIRE que l'on vient de tracer a permis identifier quelques-uns des procédés imageants et des dispositifs de mise-en-scène employés pour donner à voir des univers filmiques qui sont constitués par une pluralité de mondes fictionnels explorés dans des récits complexes. Mon critère a été moins la chronologie historique que le constat d'une montée de la complexité narrative et de l'évolution des enjeux intermédiaux, métalectiques et autoréflexifs éprouvés au cœur du cinéma, quoique j'aie compris que la tendance pour la complexité des films a augmenté aussi avec le passage du temps, surtout avec l'affirmation du cinéma moderne à partir des années 1950.

Dans ce parcours-inventaire, on a d'abord vu comment l'exploration de la couleur et des rapports inter-arts peut travailler de façon à souligner l'idée de traversée « escapiste » vers des mondes fantastiques et oniriques (*La Rose pourpre du Caire, Un Américain à Paris*) ; puis, on a reconnu l'importance des idées de vertige, de rencontre interdite et de jeu fictionnel, explorées par des mouvements de caméra vertigineux et par des effets de mise-en-abyme de l'image et du dispositif spectatorielle, provoquant l'embrouillement des frontières entre les mondes fictionnels qui composent l'univers filmique (*Sueurs froides, Céline et Julie vont en bateau*) ; finalement, on a considéré comment certains films réussissent à développer ces procédés imageants de sorte à créer des effets encore plus bouleversants, dépassant la simple imposition des dichotomies structurelles pour plonger à fond dans des univers fictionnels radicaux, inquiétants et inextricables (*La Double vie de Véronique, Mulholland Drive*). On a encore pu remarquer la façon dont, dans tous ces films, l'imbrication du sens filmique et l'engagement cognitif et affectif des spectateurs dans l'expérience filmique participent de mécanismes d'emboîtement narratif et de dispositifs spectatoriels similaires.

Loin d'être exhaustif, le parcours-inventaire établi semble représentatif non seulement des formes et des dispositifs cinématographiques de l'impossibilité les plus récurrents, mais aussi d'une certaine complémentarité entre les processus imageants et les processus narratifs qui concourent à la construction des films en question : d'un côté, les trois voies ou variantes de ce parcours se sont

révélées plus proches que ce à quoi l'on s'attendrait, ce qui peut aider à expliquer pourquoi l'on a trouvé tant de thèmes narratifs, de questions philosophiques et d'options esthétiques communs aux films analysés ; de l'autre, il semble que les options formelles explorées dans ces films ont été à la fois motivées par leurs structures narratives et travaillées de façon à les représenter, les illustrer ou les expliciter, étant encore très déterminées par le contenu narratif des films.

Il faut en outre remarquer que les six derniers films analysés prouvent chacun à leur façon que la complexité structurelle et la multiplicité des logiques concourant à l'architecture filmique n'affaiblissent en rien leur dimension narrative ; bien au contraire, elles la nourrissent et la renforcent tout en la mettant à l'épreuve et en testant ses limites : de même que le refus d'une seule logique à l'aune de laquelle interpréter l'univers narratif des films ne veut pas dire que les récits de ces films soient illogiques, présupposant plutôt une multiplicité de logiques travaillant ensemble, de même aussi le fait que ces films rompent avec les formes narratives conventionnelles et défient l'illusion du récit véridique et monologique ne signifie pas non plus qu'ils refusent la narrativité, mais plutôt affirme leur caractère *dysnarratif*. Il faut comprendre le terme *dysnarratif* ici employé non pas dans le sens d'*antinarratif*, mais comme désignant un mode distinct de récit, que l'on clarifiera ensuite.

D'ailleurs, la façon dont, dans ces films, les processus narratifs et les processus imageants semblent concourir à la construction de leurs univers narratifs complexes se rapproche de la thèse défendue par André Parente dans son ouvrage *Cinéma et Narrativité* (2005). Selon Parente, il n'y a pas de divorce entre l'image et le récit au cinéma, mais seulement entre deux conceptions de l'image et de la narrativité, défendant plutôt que le cinéma et la narrativité sont interdépendants, voire consubstantiels. Les deux conceptions de l'image et de la narrativité cinématographiques que Parente distingue se nourrissent des propositions de Maurice Blanchot et de Gilles Deleuze⁴⁸ : d'une part, il y a le récit véridique qui affirme comme préexistant (comme « s'il avait été ») l'événement auquel il se réfère, et qui met donc en œuvre des processus antérieurs aux composantes qui le constituent et par lesquels ce qui est raconté *devient un* ; d'autre part, il y a le récit non-véridique, appelé aussi *dysnarratif* ou *falsifiant*, qui exprime « un

⁴⁸ En s'emparant des conceptions de la narrativité et de l'image cinématographique proposées par Maurice Blanchot et par Gilles Deleuze, Parente distingue deux modes de récit, qu'il associe à deux régimes de l'image. D'une part, Parente s'appuie sur la conception du récit de Blanchot, selon qui il n'y aurait que deux modèles de récit possibles, à savoir celui de « la rencontre d'Ulysse avec les sirènes », et celui de « la rencontre d'Achab avec la baleine », lesquels permettraient de distinguer les deux modes de devenir du récit, « le devenir véridique d'Ulysse » et « le devenir falsifiant d'Achab » (*Ibid.*, p. 47). D'autre part, l'auteur évoque les cinq processus imageants identifiés par Deleuze, correspondant aux deux régimes de l'image cinématographique : la spécification, la différenciation et l'intégration du régime organique des images-mouvement, d'un côté ; l'ordination et la sérialisation du régime cristallin des images-temps, de l'autre. Parente défend aussi que le statut de celui qui raconte l'histoire diffère selon le mode de récit envisagé : dans le récit véridique, l'identité s'exprime par la formule d'un devenir monologique « moi = moi », tandis que, dans le récit non-véridique, il s'agit plutôt d'un devenir falsifiant selon la formule « je est un autre ».

devenir multiple du monde, affectant tout ce qui se transforme en son sein, y compris celui qui le raconte et celui qui l'écoute ou le voit » (*Ibid.*, p. 46). Parente montre aussi dans quelle mesure le récit ou la narration véridique correspond au développement de schèmes sensori-moteurs, se rapprochant du régime organique des images-mouvement et de l'idée du monologue intérieur, tandis que la narration falsifiante présuppose un acte narratif de présentification ou une coïncidence des rapports de temps dans l'image elle-même, dépassant les rapports sensori-moteurs pour ainsi se rapprocher du régime cristallin des images-temps et de l'idée d'un discours indirect libre.

C'est bien cette correspondance que Parente établit entre l'image-mouvement et le récit véridique, d'un côté, et l'image-temps et le récit non-véridique ou dynarratif, de l'autre, qui lui permet de réaffirmer sa thèse principale sur l'existence d'un rapport indissociable entre les processus imageants et les processus narratifs au cinéma. Comme l'affirme l'auteur :

Le récit cinématographique ainsi que les images et les énoncés qui le composent sont le résultat de processus narratifs-imageants (...) [qui] ne sont autres que les opérations qui expliquent pourquoi les événements et les objets constituent les images et les énoncés cinématographiques, et ces derniers, la réalité. Autrement dit, les processus narratifs imageants sont les conditions qui expliquent pourquoi les images-mouvement composent le récit véridique qui exprime un devenir un du monde et pourquoi les images-temps composent le récit non-véridique, lequel, quant à lui, exprime un devenir multiple du monde. (Parente, 2005, p. 56)

En m'inscrivant dans la filiation directe de Parente, qui lui-même s'empare de la terminologie de Deleuze, je dirai que les films que j'ai choisis pour mon parcours-inventaire de l'impossibilité au cinéma renfoncent l'idée de Parente selon laquelle le mode de récit non-véridique ou dynarratif et le régime cristallin de l'image-temps se correspondent, témoignant ainsi de la crise des schèmes sensori-moteurs qui, selon Deleuze, caractérise le cinéma de l'après-guerre. Il est aussi important de clarifier que Parente se rapporte à la notion de dynarratif telle qu'elle a été forgée en 1975 par Alain Robbe-Grillet dans le contexte du Nouveau Roman, pour désigner l'auto-contestation du récit : selon cet auteur, le but du dynarratif est non seulement de rompre avec les conventions narratives, mais aussi de briser l'illusion du récit en tant que modèle de vérité, en attaquant notamment sa logique causale, sa référentialité et sa transparence⁴⁹. Or, mon analyse m'a permis de souligner la façon dont les structures narratives complexes des films choisis se rapprochent précisément de ce mode de récit non-véridique et tendanciellement dynarratif, tout en rendant compte du « devenir multiple du monde » auquel Parente se

⁴⁹ En écrivant sur le cinéma dynarratif dans son ouvrage *Cinéma et Narrativité*, Parente attire l'attention sur le fait que « les films de Robbe-Grillet ne consistent pas seulement en l'abolition du temps chronologique aux dépens d'une structure achronique et générative, sous-jacente. Ils consistent avant tout en l'approfondissement du temps et de son affirmation » (Parente, 2005, p. 167).

réfère, ce qui n'est qu'une autre formulation, d'ailleurs très juste, de mon hypothèse d'un univers filmique de mondes possibles.

Néanmoins, je considère encore ces exemples filmiques comme des cas *d'entre-deux*, du fait que les choix formels et les processus imageants employés pour représenter les événements de leurs récits sont encore largement déterminés par leur dimension narrative et soumis à la logique de l'action, que l'on associe plutôt aux enchaînements sensori-moteurs du régime de l'image-mouvement. Autrement dit, il me semble que ces films se trouvent plutôt entre les deux conceptions de la narrativité et de l'image que Parente distingue, et que ce n'est que dans quelques scènes spécifiques, comme celles que j'ai analysées, que l'on peut affirmer qu'ils rejoignent véritablement les idées impliquées dans le mode du récit dynarratif et dans le régime cristallin de l'image-temps.

Pour la suite de la réflexion et pour l'analyse des deux derniers films de mon *corpus*, à savoir *Le Navire Night* de Marguerite Duras et *Sans soleil* de Chris Marker, ma question va être de savoir si l'on peut concevoir un cinéma qui dépasse la relation de soumission des images au récit : autrement dit, peut-on envisager un cinéma qui ne soit plus de l'ordre de la *représentation* des événements d'un récit à travers des images – des images mises en relation de façon à raconter les événements passés d'un récit univoque et concourant à la création d'un univers filmique clos –, mais plutôt de l'ordre de la *présentation* des événements purs qui font monde(s) dans l'acte même de leur figuration – c'est-à-dire des images pures et indépendantes qui apparaissent pour rendre compte d'un récit en devenir, à la fois passé, présent et futur, ou d'un devenir multiple de l'univers filmique toujours ouvert ?

Pour répondre à cette question, on gardera à l'esprit les notions de récit falsifiant ou dynarratif et de régime cristallin de l'image-temps. Ces notions me serviront d'outils conceptuels pour les analyses des deux films qui suivent, en même temps qu'elles m'aideront à définir le régime spatio-temporel de l'impossibilité au cinéma. Pour ce faire, je reviendrai à Deleuze et à l'un des concepts principaux de son ouvrage *L'Image-Temps*, à savoir *l'image-cristal*, qu'il va falloir d'abord expliciter, puis essayer d'exemplifier à l'aide des films choisis. De même, pour mieux saisir le rôle décisif du concept d'image-cristal dans ma réflexion sur le pouvoir que les images ont d'actualiser sur l'écran plusieurs mondes possibles à la fois, je reviendrai sur les notions de virtuel et d'actuel telles que Deleuze les définit dans son texte de 1996. Nous verrons comment l'auteur les transpose au cinéma à travers la proposition d'un nouveau régime des images, qu'il appelle « cristallin » et introduit comme suit dans le début de son chapitre « Les cristaux de temps » :

Le cinéma ne présente pas seulement des images, il les entoure d'un monde. C'est pourquoi il a cherché très tôt des circuits de plus en plus grands qui uniraient une image actuelle à des images-souvenir, des images-rêve, des images-monde. (...) Si l'on va jusqu'au bout de cette tendance, on dira que l'image actuelle a elle-même une image virtuelle qui lui correspond comme un double ou un reflet. En termes bergsoniens, l'objet réel se réfléchit dans une image en miroir comme

dans l'objet virtuel qui, de son côté et en même temps, enveloppe ou réfléchit le réel : il y a « coalescence » entre les deux. (Deleuze, 1985b, p. 92-93)

Partant de cette introduction, Deleuze décrit l'image-cristal comme une image biface, à la fois actuelle et virtuelle, mais dont les deux faces ne se confondent pas, et il ajoute que lorsque l'image actuelle émerge dans le cinéma moderne de l'image-temps (dissociée de son prolongement sensori-moteur, qui enchaînait les images-mouvement dans des grands circuits), elle se *crystallise* désormais dans des circuits très étroits avec sa *propre* image virtuelle. C'est ainsi que l'auteur explique comment, dans le régime cristallin, on est mis face à des images avec une puissance intrinsèque, ce qui fait que l'on ait l'impression que, lorsque ces images sont juxtaposées, elles développent des circuits de plus en plus vastes, qui correspondent « à des couches de plus en plus profondes de la réalité et à des niveaux de plus en plus hauts de la mémoire ou de la pensée » (*Ibid.*), quoique, au niveau de leur genèse, elles forment plutôt un seul circuit étroit entre une image actuelle et son image virtuelle, « courant l'une derrière l'autre et renvoyant l'une à l'autre autour d'un point d'indiscernabilité » (*Ibid.*). Effectivement, l'idée que l'image-cristal est composée par une image actuelle et une image virtuelle est conforme à ce que Deleuze défend dans son texte « L'actuel et le virtuel », selon lequel « virtuel et actuel sont donc deux dimensions constituantes du réel, (...) qui pourtant ne peuvent être conçues que l'une par rapport à l'autre » (Deleuze, 1996). L'auteur conçoit ce rapport comme une réciprocité s'élevant à un état de *coalescence*, cette réciprocité rendant la séparation entre les deux dimensions inassignable, et il estime encore que la coalescence ou l'indiscernabilité créée entre l'actuel et le virtuel constitutifs du réel est analogue à celle qui se produit entre les deux faces de l'image-cristal. En suggérant ceci, Deleuze semble défendre que la nature double, quoique indiscernable, de certaines images du cinéma peut justement être l'un des caractères essentiels de leur genèse et de leur structure.

La première des images-cristal proprement cinématographiques que Deleuze repère est, bien sûr, le miroir : « Quand l'image virtuelle devient actuelle, elle est alors visible et limpide, comme dans le miroir ou la solidité du cristal achevé. Mais l'image actuelle devient virtuelle pour son compte, renvoyée ailleurs, invisible, opaque et ténébreuse. » (Deleuze, 1985b, p. 95). L'auteur cherche ensuite à identifier d'autres cinéastes qui ont créé des images-cristal aussi puissantes, dans lesquelles le recours à des surfaces spéculaires est moins fonctionnel et illustratif, et où l'échange entre l'image actuelle et l'image virtuelle ne se résume pas au circuit reliant la face opaque à la face limpide, mais comprend aussi des circuits reliant l'envers à l'endroit, l'intérieur à l'extérieur, la surface à la profondeur, le proche au lointain, le germe au milieu. Tel est le cas des films où l'idée de réflexion ne s'ancre pas dans un motif visuel, mais plutôt contamine toute l'architecture filmique, comme c'est le cas des films qui présentent les structures emboîtées du type « film en train de se faire » ou « film dans le film ».

Deleuze s'appuie également sur les thèses de Bergson sur le temps, selon lesquelles le temps se dédouble toujours entre un présent qui passe et un passé qui se conserve, pour défendre que ce qui constitue l'image-cristal est l'opération la plus fondamentale du temps, à savoir le fait que « le temps se dédouble à chaque instant en présent et passé » et qu'il « se scinde en même temps qu'il se pose ou se déroule » (*Ibid.*, p. 109). L'appropriation de Deleuze des thèses de Bergson sur le temps lui permet en outre de distinguer les différents états du cristal à l'aide d'exemples filmiques divers⁵⁰.

De la définition de l'image-cristal, il faut aussi retenir l'idée selon laquelle l'image-cristal est toujours double et mutuelle, c'est-à-dire qu'elle est à la fois la limite interne de tous les petits circuits et « l'enveloppe ultime, variable, déformable aux confins du monde, au delà même des mouvements du monde » (*Ibid.*, p. 108) ; en ce sens, la structure interne de l'image-cristal rappelle la forme de la bande de Möbius dont on a parlé plus haut pour décrire l'architecture inextricable d'un univers filmique de mondes impossibles. C'est pourquoi ce concept est si important : l'image-cristal comporte toujours deux faces, deux dimensions distinctes mais interchangeables, « le petit germe cristallin et l'immense univers cristallisable », ce qui suggère que l'image-cristal a en elle-même le pouvoir de tout comprendre, de tout donner à voir, « les mémoires, les rêves, même les mondes [qui] ne sont que des circuits relatifs apparents qui dépendent des variations de ce Tout ». À la lumière de ces idées, si l'on pense aux films analysés, il me semble que la plupart des processus narratifs-imageants inclus dans l'inventaire de l'impossibilité au cinéma condensaient cette puissance propre du cristal de mettre en circuit l'actuel et le virtuel, le réel et l'imaginaire, le présent et le passé.

Les deux derniers films dont je traiterai proposent des concrétisations du concept deleuzien de l'image-cristal pour explorer cette façon de concevoir un temps multiple et en devenir : tandis que *Le Navire Night* servira d'exemple d'un film dont le récit raconté par la composante sonore de l'image (les *sonsignes*) et le récit évoqué par la composante visuelle (les *opsignes*) s'attirent et se rejettent mutuellement, *Sans soleil* définira le rapport singulier qui peut s'établir entre les couches de temps dans les images-cristal peuplant les mondes du film. De plus, ces deux films permettront d'ouvrir des réflexions sur les rapports du cinéma avec l'espace et le temps : l'approche de Duras suggère de façon indirecte une réflexion sur le statut de l'écran cinématographique en tant que lieu par excellence où se projette l'impossibilité entre l'esquisse d'un

⁵⁰ Deleuze appelle *cristaux de temps* aux différents états de l'image-cristal. Il évoque les films de Max Ophüls et d'Orson Welles pour donner des exemples de films qui utilisent des miroirs ou des vitres pour créer des images-cristal parfaites, puis il parle en particulier du motif du navire, le « germe ensemençant la mer, [qui] est pris entre ses deux faces cristallines : une face limpide qui est le navire d'en haut, où tout doit être visible, selon l'ordre ; une face opaque qui est le navire d'en bas, et qui se passe sous l'eau, la face noire des soutiers » (Deleuze, *Ibid.*, p. 98). Les autres types de cristaux de temps auxquels l'auteur se réfère sont les images qui donnent à voir la formation et la croissance du temps, comme dans les films d'errance de Fellini, et les images qui donnent à voir le temps en décomposition, comme dans les films « aristocratiques » de Visconti.

récit raconté par des voix et les images invoquées pour l'exprimer, alors que le retour de Marker à la forme essayiste lui permet de réfléchir ouvertement au rapport qu'entretiennent les images avec le temps et la mémoire. Enfin, ces deux œuvres nouent, on le verra, des liens curieux avec les films analysés, engendrant un réseau d'intertextualité très riche.

L'ESPACE DE L'INCOMPOSSIBLE | FILM 9 | *Le Navire Night*

LE PRINCIPAL RAPPORT que *Le Navire Night* établit avec les films de mon corpus, surtout avec *Sueurs froides*, *La Double vie de Véronique* et *Mulholland Drive*, est d'ordre thématique, à savoir le fait qu'ils abordent tous les thèmes du désir, de la mort, du regard et du pouvoir des images. Rappelons que ces trois films présentent des personnages fascinés par des images, qu'elles soient des images doublées du sujet, ou des images de leurs objets de désir, et que la dimension d'impossibilité éclate dans les structures narratives de ces films lorsque leurs protagonistes forcent la concrétisation de leurs désirs impossibles à atteindre, ou lorsqu'ils imposent la coïncidence de leurs versions illusionnées du récit avec les images d'un réel les contredisant.

Le Navire Night part de l'idée d'un désir de récit impossible avec les images qui le réalisent, mais s'éloigne des films cités en rejetant l'imposition d'une coïncidence entre le récit et les images. Effectivement, le film de Duras prend un chemin radicalement inverse, à savoir l'imposition d'une dissociation entre l'objet du désir et son accomplissement⁵¹, et donc entre le récit et les images, juste pour que le désir puisse se maintenir vivant et que l'histoire imaginée puisse se développer indépendamment de sa valeur de vérité ou de son ancrage dans la réalité. D'abord, il faut dire que l'histoire que *Le Navire Night* évoque est vraiment arrivée, quoiqu'il s'agisse d'une histoire où presque rien n'arrive : on le sait parce que Marguerite Duras a connu l'un des participants de l'histoire, qui la lui a racontée ; la décision de Duras d'écrire l'histoire a été motivée par sa peur qu'elle fuisse oubliée, mais seulement quelques ans plus tard elle a décidé de la filmer⁵².

⁵¹ Il faut clarifier que, lorsque l'on parle de désir, on parle presque toujours du manque de quelque chose : on ne désire que ce que l'on ne possède pas, autant que l'on ne le possède pas. Le paradoxe réside dans le fait que le désir, en tant que force qui appelle un objet absent, s'épuise lorsqu'il est réalisé ou lorsqu'il parvient à amener l'objet à sa présence ; c'est comme si le désir ne pouvait exister que dans un état d'insatisfaction, voire d'incomplétude, ou autrement dit, comme si le désir et l'objet du désir étaient impossibles.

⁵² Duras parle d'une inévitabilité d'écrire cette histoire, à l'opposé de la réalisation du film, qu'elle dit avoir été évitable, bien qu'elle finisse par lui accorder aussi de la valeur. L'auteur explique que, pour que l'histoire trouvait son identité, il fallait la faire traverser par la lumière, ce que ne serait possible qu'en assumant le « désastre » du film et qu'en filmant son envers obscur : « J'ai dit à mes amis qu'on allait abandonner le découpage et tourner le désastre du film. (...) J'ai trouvé le matériau de quoi recouvrir l'écran tandis que s'écoulerait le son, l'histoire. (...) On a mis la caméra à l'envers et on a filmé ce qui entrerait dedans, de la nuit, de l'air, des projecteurs, des routes, des visages aussi. » (Duras, 1989, p. 13).

On se référera désormais au *Navire Night*, livre et film, comme à un seul ouvrage, sachant qu'il s'insère dans un *corpus* littéraire et filmique caractérisé par une attention particulière accordée au travail du texte, de la parole et de la narration, ainsi que par le constant questionnement sur la possibilité de raconter une histoire, de faire un récit, soit-il composé de mots ou d'images. À l'instar de la plupart des créations de Duras, le récit du *Navire Night* ne suit pas la ligne horizontale de la chronologie des événements, les présentant plutôt à travers l'articulation verticale de couches temporelles distinctes, signalant la distance à la fois dans l'espace et dans le temps qui sépare les auteurs du discours et les porteurs de l'expérience vécue ; aussi la bande son et la bande image sont-elles dissociées, même si parfois il semble qu'elles s'attirent réciproquement. On s'occupera dans la suite d'éclaircir ce nouveau rapport d'asynchronie entre le visuel et le sonore, mais tout d'abord il faut présenter l'histoire et les principaux thèmes abordés par le film.

Le début du *Navire Night* montre des plans généraux sur Athènes, qui est décrite par une voix féminine (appartenant à Marguerite Duras) comme une ville d'une chaleur ardente, vide et silencieuse dans l'après-midi (des expressions telles que « cette disparition du son avec la montée du soleil » et « une peur de la nuit dans la clarté » sont utilisées, comme si à Athènes ce n'était pas possible de supporter le silence et la lumière). Cette voix est interrompue par une voix masculine (du cinéaste français Benoît Jacquot), qui mentionne une rencontre passée entre les deux cinéastes dans le Musée d'Athènes et qui rappelle à Duras qu'il faut raconter *l'autre histoire* ; cette autre histoire est celle de la relation amoureuse qui s'est développée à Paris de 1973 à 1975 entre deux inconnus, *J.M. et F.*, lorsque, appelant au hasard des numéros de téléphone qui avaient été désactivés après la guerre, ils interceptent le même appel. Déjà dans la première scène du film, on peut remarquer comment la disjonction systématique de l'image et du son permet que le motif du noir s'imisce dans l'univers filmique : dans le premier plan, on voit une fenêtre ouverte sur un ciel bleu plein de nuages, encadrée par un fond noir duquel la camera se rapproche dans le silence ; dans le deuxième plan, on entend la première phrase du film, affirmant « Je vous avais dit qu'il fallait voir », quoique l'image qui l'accompagne soit celle d'une surface noire.

La relation occasionnée par l'appel téléphonique fortuit entre *J.M.* et *F.* est donc annoncée comme une « Histoire sans images. Histoire d'images noires », ces expressions suggérant que leur histoire sera toujours relatée à la troisième personne par les voix de Marguerite Duras et de Benoît Jacquot, comme si le seul *médium* autorisé pour la communication était la parole, pourvu qu'elle soit dissociée des images, ou que celles-ci ne représentent pas ce qui est narré : en ce sens, non seulement le simple fait que la narration de l'histoire à Paris soit emboîtée dans le dialogue à Athènes installe un intervalle spatio-temporel entre les images et le discours (ce qui fait que l'on n'entend jamais les appels au moment présent où ils se déroulent), mais aussi les appels ne donnent jamais lieu à la rencontre physique et toutes les opportunités d'une véritable interaction entre le couple sont soit boycottées par eux, soit établies à travers d'autres personnages qui

interviennent comme intermédiaires. La médiation du discours rend ainsi difficile d'assurer sa valeur de vérité. Même si au début *J.M.* et *F.* ne font que parler d'eux-mêmes et se décrire physiquement, en l'absence d'images qui prouvent ce qu'ils disent, on ne pourra jamais confirmer s'ils sont vraiment ceux qu'ils prétendent être ; pourtant, au fur et à mesure que l'intimité des conversations augmente, la simple suggestion des dimensions sensorielle et affective devient aussi de plus en plus pressante dans leur relation, comme si à travers leurs voix les personnages pouvaient découvrir le corps l'un de l'autre, juste en l'imaginant, en le désirant et en se sentant désirés.

Ainsi, pendant trois ans, la régularité des appels est maintenue, jusqu'au jour où *F.* avoue à *J.M.* avoir une leucémie, bien que ce dernier redoute que la maladie ne soit qu'une fausse excuse pour ne pas être avec lui. En réalité, à chaque fois qu'ils se donnent rendez-vous, quelque chose arrive pour que la rencontre ne se concrétise pas, provoquant leur éloignement progressif ; le contact est encore repris quelques fois par *F.*, par exemple quand elle envoie à *J.M.* une photo censée être d'elle, ou quand elle lui donne des consignes pour la trouver. Les deux derniers appels datent de la fin de 1975 : dans le premier, *F.* lui dit qu'elle va bientôt mourir et qu'elle va se marier avec son médecin ; dans le deuxième, c'est le futur mari lui-même qui exige de *J.M.* qu'ils terminent définitivement la relation, en suggérant que *F.* est devenue folle à cause de lui. Le film se termine ainsi, soudainement interrompu et laissé en suspens, sans que jamais on sache si c'est la mort ou la folie qui a provoqué la fin abrupte de l'histoire.

De ce résumé on peut conclure que, bien que la prémisse narrative que Duras se proposait de développer a tous les ingrédients pour être une véritable histoire d'amour, le récit ne nous mène nulle part, semblant se prolonger dans le temps malgré lui-même, comme dans une dérive lasse menée par le désir. C'est d'ailleurs l'idée de dérive qui a donné à la cinéaste l'idée du titre ; Duras parle du *Navire Night* comme d'un « film-navire » et associant le mouvement de dérive du film aux mouvements du désir des personnages :

Ce territoire de Paris, la nuit, insomniaque, c'est la mer sur laquelle passe le Night. Ce film. Cette dérive qu'on a appelée ainsi : le Navire Night. (...) Les mouvements du Navire Night devraient témoigner des mouvements du désir. (Duras, 1989, p. 33)

Rappelons que Deleuze parle précisément du navire lorsqu'il décrit l'image-cristal : au delà de souligner la similitude de la structure double du navire, divisé entre une partie qui reste au-dessus de l'eau et une partie submergée, avec le cristal, qui condense en lui une face limpide et une face opaque, l'auteur évoque les tableaux de Turner pour suggérer que « se fendre en deux n'est pas un accident, mais une puissance propre au navire » (Deleuze, 1985b, p. 118). Il est vrai que dans le film de Duras il n'y a pas de véritable navire, et que l'idée d'un navire sert plutôt à souligner l'analogie entre le mouvement de dérive d'un bateau dans l'eau et le déroulement « flottant » du film. Pourtant, il me semble que l'on retrouve aussi dans le *film-navire* de Duras cette

puissance dont Deleuze parle à propos des navires de Turner : c'est que le film lui-aussi se feigne en deux, entre un film des voix et un film des images. En réalité, quand Duras dit qu'elle a décidé de filmer le « désastre » du film, elle pourrait aussi bien dire son « naufrage » : suivant cette idée de naufrage, on peut associer les voix que l'on entend pendant le film à des échos des naufragés et les images qui arrivent à l'écran à des débris qui retournent au dessus de l'eau et à la lumière après avoir connu l'obscurité absolue du fond de la mer.

Si la dérive du film témoigne du désir, on peut envisager que les images du film sont elles aussi des images de désir, mais pour cela il faut définir qu'est qu'une image de désir. Effectivement, pendant le film les voix *off* parlent d'autres sujets liés à la peur de l'oubli, à la menace de la folie, et surtout au rapport entre le désir et l'image, en formulant ainsi la question centrale du film : « Sur le texte du désir, aucune image ? » Un inventaire des types d'image les plus récurrents dans *Le Navire Night* aidera à répondre à cette question.

Pour identifier les images les plus caractéristiques de l'esthétique du film, il faut prendre en compte leur composante visuelle ainsi que sonore. Au long de son film, Duras privilégie des plans sans personnages, donc sans action, et qui peuvent être de deux types : soit des plans fixes à l'intérieur d'une maison déserte (des meubles, des chaises, des fenêtres ouvertes, des lampes et des projecteurs qui s'allument et s'éteignent), soit des plans-séquences des paysages au bord de la Seine (le ciel sur la ville, des lumières clignotant dans le noir, des chemins dans des cimetières, des jardins). Les seuls moments où elle filme la figure humaine, la rendant plus présente quoique toujours immobile, sont les plans-séquences des statues dans le musée grec ou des plans fixes d'un homme et de deux femmes en train d'être maquillés (Dominique Sanda, Bulle Ogier et Mathieu Carrière)⁵³. L'idée qui rassemble ces différents types de plan est le refus de la représentation ; cependant, si l'on devait identifier un type d'image caractéristique de l'esthétique de Duras, ce serait l'image sonore ou l'image noire, que l'on va définir ensuite.

De même qu'il y a un travail de dissociation entre la mobilité de la caméra et la figuration du corps humain figé, de même Duras met-elle en scène la rupture entre la bande son et la bande image, ce qui fait que les événements suggérés par la narration sont provoqués par des actes purs de la parole et dissociés des images à l'écran, pures elles aussi, puisqu'émancipées du récit. Cette option témoigne du refus de Duras de laisser tomber la mise-en-scène dans la logique de la représentation, et le texte du film semble être lui-même conscient et

⁵³ Il n'y a que deux plans dans le film où l'on voit les personnages parler (sans avoir recours à la voix *off*), toujours pour s'interroger sur la vérité des événements narrés ou pour se demander si l'histoire est vraiment arrivée. Le rapport de Duras à la figure humaine dans ses œuvres a d'ailleurs toujours été très particulier, et dans *Le Navire Night* il est mis en évidence par deux aspects de la mise-en-scène, à savoir le fait qu'elle filme les figures humaines dans une pose imperturbable, soulignant leur caractère d'entités inaccessibles et d'intouchables, et le fait qu'elle fait coïncider les parties les plus sensorielles, presque érotiques, de son texte, avec les images des statues de pierre dans le musée grec.

réflexif de son attitude, du fait que la cinéaste projette dans les personnages sa peur que les images tuent le désir. L'exemple d'une telle image qui serait capable de tuer le désir est la photo que *F.* envoie à *J.M.* : non seulement l'apparence physique de la femme dans la photo ne coïncide avec aucune des descriptions que *F.* avait fait de soi-même, mais aussi *J.M.* avoue que le simple fait de l'avoir vue lui fait oublier sa voix et douter que leur histoire n'est jamais arrivée (il se réfère à la photo de *F.* disant que « Le désir est mort, tué par une image » et se demandant s'il était fou « du désir d'elle ? (...) De l'image ? Du désir même ? »).

La seule image qui ne porte pas la menace de tuer le désir est donc le noir qui entourait les personnages pendant leurs longs appels téléphoniques nocturnes, dans ces moments de délivrance du corps à la voix et à l'écoute où ils pouvaient se désirer librement et paradoxalement sans chercher à accomplir leurs désirs, juste pour jouir du désir lui-même (les voix *off* parlent même de cette image comme d'« un orgasme noir »). Duras nous donne à voir cette image dans un moment précis du film, à travers un mouvement de *zoom out* de la camera, allant de l'écran noir absolu à une surface rouge brillante qui se révèle le tissu d'une robe attachée à un mur : ce mouvement d'éloignement de la caméra souligne l'idée d'un pouvoir de révélation du noir (s'opposant à l'idée commune selon laquelle la couleur noire dissimulerait ce qu'il y aurait à voir). Ainsi le noir, image pure et originaire, qui à la base ne représente rien, qui est sans temps et sans espace, occupe-t-il dans le film une double fonction révélatrice, s'ouvrant à l'émergence des voix dissociées des corps et à l'apparition des images-temps sonores détachées de la logique narrative.

Plus qu'une image du désir lui-même, l'écran noir est une *image désirante*⁵⁴, de laquelle toutes les autres images du film découlent, elles aussi désirantes, du fait qu'elles ne représentent rien mais se présentent comme des images incomplètes, obscures, séduisantes. Cette façon d'interpréter les images du film comme des entités capables de se propager par la force du désir renforce en outre l'idée que *Le Navire Night* se fonde moins sur la succession des événements formant un récit unique, que sur le devenir multiple du désir qui lui-même donne aux images le pouvoir et la liberté pour fonder un univers filmique d'impossibles, toujours ouvert et marqué par la dérive et par la déchirure.

S'il y a de l'impossibilité dans le film de Duras, elle dépasse largement le caractère dysnarratif et falsifiant de son récit de base (le fait que l'on ne peut pas être sûr de la vérité de ce qui est raconté), pour

⁵⁴ Ma conception d'*image désirante* se rapproche de la notion d'*image pensive* forgée par Jacques Rancière. L'auteur définit l'image pensive comme une image qui contient en elle-même la puissance de la pensée à devenir et qui s'adresse au spectateur en exigeant de lui un effort d'interprétation. Le concept d'image pensive se rapporte donc à une zone d'ouverture ou d'indétermination, que l'auteur décrit comme un « état indéterminé entre l'actif et le passif [qui] remet en cause l'écart que [il a] essayé de marquer ailleurs entre deux idées de l'image: la notion commune de l'image comme double d'une chose et l'image conçue comme opération d'un art. Parler d'image pensive, c'est marquer, à l'inverse, l'existence d'une zone d'indétermination entre ces deux types d'images. » (Rancière, 2008, p.115).

s'inscrire dans la matière même du cinéma, en particulier dans ces types d'image émancipées qui sont l'image sonore et l'image noire. À la limite, on pourrait même prétendre que le cinéma de Duras a non seulement le pouvoir de rendre l'impossibilité visible, mais aussi audible, concevant l'image et le son comme des forces pures et *héautonomes*, en elles-mêmes capables de fonder les mondes impossibles, voire *incommensurables*, de l'univers filmique.

Pour saisir la réalisation durassienne de l'impossibilité, il est nécessaire de comprendre le nouveau rapport qui s'établit entre l'image et le son dans le régime de l'image-temps qui selon Deleuze marque le cinéma moderne de l'après-guerre⁵⁵. Pour ce faire, rappelons deux des principaux aspects que l'auteur souligne pour caractériser le régime de l'image-temps, qui se rejoignent dans sa description du régime cristallin : d'un côté, le rapport existant entre les composantes de l'image cesse d'être régi par les principes de succession, de simultanéité et de vraisemblance, pour devenir de l'ordre de la fusion, de la coalescence et de l'indiscernabilité entre le visuel et le sonore, l'actuel et le virtuel, le réel et l'imaginaire ; de l'autre, on assiste à l'affirmation d'une nouvelle conception du montage, laquelle, ne exigeant plus le raccord en continuité pour former un tout unifié, peut prendre deux formes, soit celle qui privilégie les plans-séquences pour rendre une expérience directe du temps, soit celle qui souligne la coupure irrationnelle, sous le signe de la rupture et de la dispersion. Or, précisément, ce qui selon l'auteur définit le nouveau régime cristallin est non seulement le fait que l'image-temps rend sensibles le temps et la pensée, mais aussi qu'elle les rend visibles et audibles, d'où les termes *opsigne* et *sonsigne* forgés pour désigner les situations optiques et sonores pures davantage prises en compte pour leur valeur intrinsèque.

Dans les derniers chapitres de *L'Image-Temps*, Deleuze explique comment une nouvelle image sonore naît de l'état d'*asynchronie* qui vient dynamiser le rapport radical établi entre le visuel et le sonore lorsqu'« ils deviennent purifiés, disjonctifs, libérés l'un de l'autre » (Deleuze, 1985e, p. 325), produisant des situations optiques et sonores pures « où le parlant et le visuel ne coll[ent] plus, ne correspond[ent] plus, mais se dément[ent] et se contredis[ent], sans qu'on ne puisse donner raison à l'un plutôt qu'à l'autre » (*Ibid.*, p. 326). En ce sens, Deleuze parle d'une sorte de *héautonomie* pour désigner la forme d'autonomie plus propre par laquelle les composantes visuelle et sonore

⁵⁵ Voir Deleuze, 1985. À la fin de *Cinéma 1 - L'Image-Mouvement*, Deleuze avait déjà constaté la crise de l'image qui se vérifie dans le cinéma de l'après-guerre. Selon lui, la remise en question de l'image-mouvement du cinéma narratif classique témoigne d'une crise des schémas sensori-moteurs motivant la naissance d'une nouvelle image dans le cinéma moderne, dont l'auteur s'occupe dans le deuxième tome, *Cinéma 2 - L'Image-Temps*. Cette crise de l'image-mouvement fait passer le spectateur d'un cinéma d'action à un cinéma de voyant, d'un régime organique à un régime cristallin, qui se caractérise par des situations optiques et sonores pures, par l'émergence de formes ouvertes ou dispersives et par une nouvelle expérience directe du temps, qui ne se subordonne plus au mouvement.

de l'image en viennent à se gouverner, exprimant le nouveau rapport audio-visuel de la façon suivante⁵⁶ :

Ce qui constitue l'image audio-visuelle, c'est une disjonction, une dissociation du visuel et du sonore, chacun hétéronome, mais en même temps un rapport incommensurable ou un « irrationnel » qui les lie l'un à l'autre, sans former un tout (...). Dans l'image visuelle on découvre la vie sous les cendres ou derrière les miroirs, tout comme dans l'image sonore on extrait un acte de parole pur, mais polyvoque, qui se sépare du théâtre et s'arrache à l'écriture. Les voix intemporelles sont comme quatre côtés d'une entité sonore qui se confronte à l'entité visuelle : le visuel et le sonore sont les perspectives sur une histoire d'amour, à l'infini, la même et pourtant différente (...), une histoire qui n'a plus de lieu (image sonore) pour des lieux qui non plus d'histoire (image visuelle). (*Ibid.*, p. 334-336)

Ces idées sont éclairantes du fait qu'elles suggèrent que les actes de parole purs sont des actes de fabulation, donc plus proches du régime de narration falsifiant, et que la façon par laquelle les images apparaissent est plus de l'ordre de la présentation spontanée dans un lieu quelconque que de la représentation résultant de leur mise-en-scène dans un espace de l'action. De la dissociation incommensurable des composantes de l'image-temps découle une conception de l'espace filmique comme étant fondé non pas par les raccords entre les images, leur continuité et leur coïncidence avec les sons, mais plutôt par leur asynchronie, les interstices et les ruptures. Il en découle la prise de conscience du fait qu'un univers filmique conçu de cette manière ne peut qu'être multiple, comme s'il contenait deux films indépendants se déroulant en même temps, l'un malgré l'autre, sur la surface de l'écran⁵⁷.

La nature de l'espace filmique du cinéma de Duras s'affirme ainsi radicalement nouvelle : elle n'est plus de l'ordre de l'espace hodologique ou euclidien qui forme un Tout organique, mais de l'ordre de l'espace pré-hodologique fondé sous le signe de la déchirure, déconnecté de l'action, purement optique ou sonore, et ouvert à la présentation directe du temps ou au chevauchement de plusieurs

⁵⁶ Deleuze définit l'*image sonore* comme celle qui « cadre une masse ou une continuité d'où va s'extraire l'acte de parole pur, c'est-à-dire un acte de mythe ou de fabulation qui crée l'événement, qui fait monter l'événement dans l'air », en opposition à l'image visuelle qui « cadre un espace quelconque, espace vide ou déconnecté qui prend une nouvelle valeur, parce qu'il va enfouir l'événement sous des couches stratigraphiques, et le faire descendre comme un feu souterrain toujours recouvert » (Deleuze, 1985f, p. 364).

⁵⁷ C'est cette même idée que Duras exprime lorsqu'elle parle de *La Femme du Gange* : « C'est deux films, le film de l'image et le film des voix. (...) Les deux films sont là, d'une totale autonomie (...). [Les voix] ne sont pas non plus des voix off dans l'acception habituelle du mot : elles ne facilitent pas le déroulement du film, au contraire, elles l'entravent, le troublent » (Duras, citée par Deleuze, 1985e, p. 328).

perspectives sur le même événement narratif⁵⁸. Effectivement, parler d'un hors-champ impliquerait encore une conception organique de l'univers filmique en accord avec le régime de l'image-mouvement, ce qui ne se vérifie plus dans les films de Duras⁵⁹. En ce sens, l'apport le plus important de l'approche de Deleuze pour la caractérisation de l'espace non-hodologique à partir de l'exemple du cinéma de Duras est son double constat d'une modification du statut de la voix *off* et de la disparition du hors-champ dans les films de la cinéaste : Deleuze note que ce changement du statut de la voix *off* est paradoxal car il a comme résultat le fait que la voix *off* perd sa toute-puissance par rapport aux images, devenant incertaine et ambiguë, tout en gagnant une autonomie qui permet l'invention d'un pur acte de parole déconnecté des images et de leur hors-champ.

Pour revenir au *Navire Night*, il me semble que l'on peut affirmer par tout ce qu'on vient de dire qu'il s'agit de l'exemple d'un film qui crée un univers en devenant multiple renvoyant constamment à son germe caché dans le noir, fondant un Tout filmique à la fois déchiré à l'intérieur et ouvert à un dehors incommensurable, ce qui va précisément à la rencontre de l'idée annoncée par Duras : *Le Navire Night* comme un *film-navire voguant* sur l'écran. On peut encore ajouter une remarque sur le rôle particulier de l'écran cinématographique dans la conception de l'espace dans les films de Duras, en rappelant l'une des phrases-clés du film, entendue lorsque l'une des voix *off* déclare face à l'écran où rien ne se passe qu'« Il n'y a rien à voir » : ici, l'acte de négation de l'image par la parole est décisif non pas parce qu'il nie l'existence du film, mais parce qu'il l'affirme *malgré lui-même* ; autrement dit, la puissance virtuelle de l'écran noir devient équivalente à celle des voix *off* émanant du dehors de l'image actuelle qui n'a plus de hors-champ, mais plutôt s'entoure d'un amas d'images virtuelles chargées de désirs et ouvertes à toutes les possibilités. On conclut ainsi que, dans l'univers durassien, les actes purs d'énonciation dynarrative font monde(s) autant que les actes présentatifs par lesquels les images virtuelles se jettent sur la surface de l'écran pour s'y actualiser et pour rendre visibles d'autres mondes possibles.

⁵⁸ Deleuze associe l'espace hodologique ou euclidien au régime de l'image-mouvement, le définissant comme l'espace de l'action vécue, formé par un champ de forces qui pointe vers tel ou tel chemin, vers tel ou tel choix, selon les buts et les obstacles mis en place pour activer le schème sensori-moteur. L'auteur oppose à cet espace l'espace *pré-* ou *post-*hodologique du régime de l'image-temps, expliquant qu'« ayant perdu ses connexions sensori-motrices, l'espace concret cesse de s'organiser d'après des tensions et des résolutions de tension » (Deleuze, 1985d, p. 168), et il ajoute que « ce qui caractérise ces espaces, c'est que leurs caractères ne peuvent pas s'expliquer de façon seulement spatiale. Ils impliquent des relations non localisables. Ce sont des présentations directes du temps » (*Ibid.*, p. 169).

⁵⁹ On entend par la notion de hors-champ tout ce qui entoure la scène spatiale de l'image à l'écran et qui renvoie au monde extérieur actualisable dans d'autres images (par exemple, les sons en *off* ayant une source réelle qui reste invisible dans les bords extérieurs du cadre).

L’AFFIRMATION de l’écran noir comme le lieu où se rendent présents des mondes virtuels est la devise parfaite pour passer au film suivant, *Sans soleil* (1983) de Chris Marker. Il s’agit du dernier exemple filmique dans ma réflexion sur la réalisation cinématographique de la théorie des mondes possibles, fermant ainsi la boucle initiée par l’analyse de *Quand je serai dictateur* de Yaël André. En effet, *Sans soleil* n’appartient à aucun genre ni ne répond à la notion classique de mise-en-scène, mais marque plutôt un retour au domaine du film-essai, avec lequel on avait identifié l’œuvre de la cinéaste belge, et il nourrit aussi des rapports intertextuels intéressants avec d’autres films qui ont été analysés au fil de ce travail, faisant écho surtout à *Sueurs froides* d’Alfred Hitchcock et au *Navire Night* de Marguerite Duras.

On trouve ainsi dans *Sans soleil* la logique kaléidoscopique de *Quand je serai dictateur*, travaillé par une technique de bricolage qui met en avant son propre montage en manipulant des matériaux filmés par autrui, des images issues de plusieurs sources et de plusieurs formats, insistant sur leur altérité et leur hétérogénéité, pour façonner une constellation dialectique de plusieurs mondes (quoique avec une différence majeure, à savoir le fait que, tandis que le film d’André est composé par des blocs isolés, chacun correspondant à un monde alternatif, les mondes de *Sans soleil* vont coexister au même degré au sein d’un imbroglio spatio-temporel). De *Sueurs froides*, *Sans soleil* reprend le motif visuel de la spirale comme métaphore de la force du temps et intègre dans sa structure des extraits filmiques en guise de citation, qui sont mis en parallèle avec des scènes d’un autre film réalisé par Marker, le court-métrage *La Jetée* (1962)⁶⁰. Pour ce qui concerne le dialogue établi avec *Le Navire Night*, il est peut-être moins évident et moins voulu, mais il se reconnaît dans maints aspects qui traversent les deux films, tels que l’idée d’obscurité transmise par leurs titres, l’usage de la voix *off* comme intermédiaire d’une relation où la rencontre physique n’a pas lieu, le dispositif du voyage pour donner le sens d’une dérive aux mouvements de la pensée filmique, ou encore la réflexion que chacun d’eux développe sur le pouvoir des images (*image du désir* pour le film de Duras et *image du bonheur* pour celui de Marker), en particulier lorsqu’elles sont mises face au noir. C’est ainsi que, tout au début de *Sans soleil*, une image tremblante et incertaine naît à la surface de l’écran, émanant du noir, invitée par une voix *off* qui la présente :

La première image dont il m’a parlé, c’est celle de trois enfants sur une route, en Islande, en 1965. Il me disait que c’était pour lui l’image du bonheur, et aussi qu’il avait essayé plusieurs fois de l’associer à d’autres

⁶⁰ *La Jetée* est un court-métrage expérimental de science-fiction, ou « photo-roman » selon le générique, puisqu’il est construit par une série de photos en noir et blanc, à l’exception d’un seul plan filmé. Marker l’a réalisé en hommage à *Sueurs Froides* et, dans *Sans Soleil*, il reprend quelques scènes de ces deux films pour encore une fois souligner le rapport qu’ils entretiennent. Il montre en particulier le parallèle entre la scène où le personnage de Kim Novak désigne dans le tronc du séquoia à Muir Woods l’espace-temps compris par sa vie, avec la scène similaire de *La Jetée* dans laquelle, devant le séquoia du Jardin des Plantes à Paris, une main de femme situe sa vie dans un point hors de l’arbre, c’est-à-dire « à l’extérieur du Temps ».

images - mais ça n'avait jamais marché. Il m'écrivait : «... il faudra que je la mette un jour toute seule au début d'un film, avec une longue amorce noire. Si on n'a pas vu le bonheur dans l'image, au moins on verra le noir.» (Marker, 1983, p. 1)⁶¹

Ce texte est proféré en *off* par une femme qui nous parle dans une cadence lente et coupée, sa voix étant dissociée des images de sorte qu'on ne l'entend que dans les instants où l'écran est tout noir ; les images à leur tour ressemblent à du cinéma d'amateur, à cause du grain et de l'instabilité de la caméra. L'image des enfants en Islande, si symbolique qu'elle soit, n'est pourtant pas le premier plan de *Sans soleil*, et le texte en *off* qui l'accompagne ne résume pas non plus le principal propos du film : il s'agit bien sûr, de réfléchir sur les images, conçues non pas comme des représentations avec un sens fixe, mais en tant qu'entités vivantes et changeantes, dans leur rapport avec les temps où elles apparaissent et disparaissent, les endroits qu'elles viennent peupler, les gens qui les produisent, qui les regardent et qui sont par elles regardés.

La conception spatio-temporelle que Marker va développer est annoncée avant même le générique d'ouverture, lorsque sur l'écran noir surgit la citation suivante de Jean Racine : « L'éloignement des pays répare en quelque sorte la trop grande proximité des temps. » (Racine, seconde préface à *Bajazet*, cité par Marker, 1983, p. 1)⁶². C'est à la lumière de ce passage que l'on va envisager la façon dont *Sans soleil* s'affirme comme une démarche exploratoire et autoréflexive à la fois sur le régime spatio-temporel de l'image-temps au cinéma et sur l'Histoire dans ses rapports avec la mémoire et l'oubli, l'individuel et le collectif, le pouvoir et la liberté, le sacré et le profane, permettant ainsi de montrer comment le cinéma peut contribuer à dévoiler la puissance d'un devenir multiple qui anime même notre monde réel.

La prémisse narrative développée par le film, si l'on peut vraiment la considérer comme narrative, est simplement la lecture, faite par une femme inconnue (la voix entendue appartient à l'écrivain française Florence Delay), des lettres qu'un de ces amis cameraman et « globe-trotter » (présenté dans le générique par le nom *Sandor Krasna*, s'agissant d'un personnage fictionnel qui fonctionne comme l'alter-ego de Chris Marker) lui adresse pendant ses voyages autour du monde. Ces lettres sont lues en voix *off* par la femme ou, autrement dit, elles sont plutôt racontées et parfois même commentées, ce qui justifie l'emploi du discours indirect et de la formule « Il m'écrivait » pour introduire chaque nouvelle lettre. La répétition de la formule à

⁶¹ Ici, le cinéaste nous transmet le bonheur suscité par une simple prise de vue, mais il nous avoue aussi la difficulté de trouver la juste place de ce plan symbolique dans le montage. Son sens restera ouvert jusqu'à la fin du film, lorsqu'il sera repris une dernière fois : cette fois-ci la voix nous informe d'une éruption volcanique qui est arrivée quelques années après l'enregistrement des images, détruisant tout autour. L'idée est que le caractère poignant de l'image n'apparaît que sur le noir des cendres, l'absence du soleil et l'anéantissement.

⁶² Dans la version anglaise, Chris Marker remplace la phrase de Racine par une citation de *Ash Wednesday* de T.S. Elliot : *Because I know that time is always time / and place is always only place* (en français, « Parce que je sais que le temps est toujours le temps / Et que le lieu est toujours et seulement le lieu »).

l'imparfait crée ainsi un effet de double distance, soulignant la non-coïncidence non seulement entre celle qui parle et celui qui écrit, mais aussi entre le présent de la lecture et les images se déroulant à l'écran, ainsi que entre le passé de l'écriture et les événements auxquels les images se rapportent. L'imposition de la distance entre la prise de vue et sa projection est redoublée par le commentaire, entretenant deux mouvements de sens inverse (l'écriture et la lecture du texte, d'un côté, l'anticipation et la résurgence des images convoquées, de l'autre), et l'emploi du discours indirect à l'imparfait, suggèrent encore plus que la distance insurmontable entre les deux personnages est à la fois spatiale et temporelle⁶³.

En tant que film-essai tissé de voyages à la fois dans l'espace géographique et dans le temps historique, *Sans soleil* rend un portrait de la civilisation au XXe siècle dans ses multiples dimensions, se concentrant sur les impressions et les témoignages du cameraman *Krasna* lorsqu'il voyage à ce qu'il appelle les « deux pôles extrêmes de la survie », à savoir Tokyo et l'île d'Hokkaido, au Japon, d'un côté, et les anciennes colonies portugaises du Cap-Vert et de la Guinée-Bissau, en Afrique, de l'autre (ainsi qu'en Islande, en Île-de-France et à San Francisco) :

Il m'écrivait d'Afrique. Il opposait le temps africain au temps européen, mais aussi au temps asiatique. Il disait qu'au XIXe siècle l'humanité avait réglé ses comptes avec l'espace, et que l'enjeu du XXe était la cohabitation des temps. (...) Mon perpétuel va-et-vient n'est pas une recherche des contrastes, c'est un voyage aux deux pôles extrêmes de la survie. (*Ibid.*, p. 1)

Bien que, dans la version écrite du scénario, Marker propose la division du film en quatre actes, dans le montage final, les scènes se croisent et se répondent, revenant plusieurs fois au long du film aux mêmes situations pour leur ajouter des remarques ou pour établir de nouvelles relations. Au vrai, le récit du film ne constitue pas une histoire linéaire, mais plutôt une constellation dynamique d'impressions visuelles et verbales très hétérogènes, qui ont été recueillies par *Krasna* et qui sont ensuite arrivées à nous, les spectateurs, après avoir passé par plusieurs processus de médiation (leur double mise-en-récit par l'écriture et la lecture des lettres, leur mise-en-scène à travers le montage du film, et encore leur manipulation par le moyen de nouvelles techniques numériques). Les rapports de *Krasna* combinent des observations ponctuelles sur des sujets banals avec des réflexions plus profondes sur quelques-uns des principaux événements historiques et politiques de ces pays dans la deuxième moitié du XXe siècle. Ensuite, on identifiera dans chaque chapitre les fils thématiques qui contribuent le plus à tisser un sens possible pour l'ensemble du film.

Dans le premier acte, le cinéaste accorde une attention particulière aux phénomènes qui attestent la concomitance de traces du « miracle économique » japonais avec des manifestations religieuses anciennes

⁶³ Seulement à la fin du film les images et le discours se rejoignent dans un temps présent, quoique incertain par rapport à l'avenir : « Il m'écrit (...) Y aura-t-il une dernière lettre ? » (Marker, 1983, p. 12).

à Tokyo. Écrivant, *Krasna* admet que, plus que faire l'éloge du développement économique et technologique au Japon, il veut filmer les « fêtes des quartiers » qui ont résisté au passage du temps, suggérant aussi que la vie dans ce pays témoigne de l'impermanence des choses. En ce sens, il décrit Tokyo comme une ville menant une double vie ou, si l'on veut, comme une ville qui rassemble des éléments issus de mondes impossibles : le jour, Tokyo est le décor d'une bande dessinée « parcourue de trains, cousue de fils électriques (...) qui va du baroque plastifié au stalinien-lascif », mais, le soir, « la mégapole se casse en villages avec ses cimetières de campagne à l'ombre des banques, ses gares et ses temples » (*Ibid.*, p. 3)⁶⁴ ; ensuite, les lettres de *Krasna* nous transportent en Afrique, où il témoigne non seulement de la faim et de la misère, conséquences tardives du colonialisme, mais aussi d'un certain espoir ou d'une sorte de force de résistance qu'il reconnaît dans le regard des femmes qu'il observe dans les marchés africains. La séquence se termine lorsque, en filmant l'une de ces femmes qui le regarde directement à travers l'objectif de sa caméra, il avoue que c'était auprès d'elles qu'il a retrouvé « l'égalité du regard ».

Dans le deuxième acte, *Krasna* raconte des histoires sur des animaux domestiques devenus sacrés dans la culture japonaise⁶⁵. Ces animaux « fétiches » peuvent être considérés insignifiants, mais leur récurrence dans le film laisse entrevoir un fil de sens reliant les divers épisodes. C'est aussi dans ce chapitre que Marker introduit pour la première fois le personnage *Hayao Yameko*, un ami de *Krasna* qui est créateur de jeux-vidéo et qui a inventé une machine-synthétiseur d'images. Le but de *Hayao* est de créer des « images moins menteuses » ou, comme l'exprime *Krasna*, de faire en sorte que les images se donnent « pour ce qu'elles sont, des images, pas la forme transportable et compacte d'une réalité déjà inaccessible » (*Ibid.*, p. 5), appelant le monde des images synthétisées par cette machine de la *Zone*, dans un hommage à *Stalker* (1979) de Tarkovski. Le chapitre se clôt avec la description d'un rêve de *Krasna*, où il imagine que tous les habitants de Tokyo font partie d'un « film absolu » ou d'un « gigantesque rêve collectif » :

De plus en plus souvent mes rêves prennent pour décor ces grands magasins de Tokyo, les galeries souterraines qui les prolongent et qui doublent la ville. Un visage apparaît, disparaît, une trace se retrouve, se perd, tout le folklore du rêve y est tellement à sa place que le lendemain, réveillé, je m'aperçois que je continue de chercher dans le dédale des sous-sols la présence dérobée la nuit précédente. Je commence à me demander si ces rêves sont bien à moi, ou s'il font partie d'un ensemble, d'un gigantesque rêve collectif dont la ville tout

⁶⁴ Marker parle aussi d'un endroit à Hokkaido qui est à la fois un musée, une chapelle et un sex-shop, constatant qu'« on admire comme toujours au Japon que les parois soient si minces entre les règnes qu'on puisse dans le même mouvement contempler une sculpture, acheter une poupée gonflable et offrir à la déesse de la fécondité la menue monnaie qui accompagne toujours ses figurations. » (*Ibid.*, p. 4).

⁶⁵ Le film nous donne de nombreuses occurrences de noms d'animaux (par exemple, la chatte Tora) dans le commentaire et plusieurs images d'animaux divers à l'écran (vivants, dessinés ou statufiés). On peut aller jusqu'à suggérer que « pour Marker, le règne animal est un monde parallèle qui côtoie le nôtre et incarne notre paradis perdu, d'avant le langage » (Niney, 2003, p. 4).

entière serait la projection. Il suffirait peut-être de décrocher un des téléphones qui traînent partout pour entendre une voix familière, ou un cœur qui bat, comme à la fin des *Visiteurs du Soir* – celui de Sei Shônagon par exemple... Toutes les galeries aboutissent à des gares, les mêmes compagnies possèdent les magasins et le chemin de fer qui porte leur nom, Keio, Odakyu, ces noms de ports. Le train peuplé de dormeurs assemble tous les fragments de rêve, en fait un seul film, le film absolu. Les tickets du distributeur automatique deviennent des billets d'entrée. (*Ibid.*, p. 6).

Dans le troisième chapitre, la scène se transporte en Afrique, montrant des documents d'archive datant de la période des luttes d'Amilcar Cabral et de son frère pour l'indépendance et la réunion du Cap-Vert et de la Guinée-Bissau, dans le simple but de souligner l'échec de leur entreprise révolutionnaire et pour témoigner d'une déchirure entre la grande mémoire collective et les petites mémoires individuelles. Ce constat permet à *Krasna* de réfléchir sur la possibilité de forger des images plus justes pour raconter l'Histoire à l'aide du synthétiseur de Hayao ; il évoque ensuite ses voyages à San Francisco et en Islande pour parler de deux films qui, selon lui, seraient capables de montrer la véritable force du temps : le premier est *Sueurs froides*, auquel il se réfère comme étant le seul qui a « su dire la mémoire impossible, la mémoire folle » (*Ibid.*, p. 9) ; l'autre est un « film imaginaire » de science-fiction qui se déroulerait dans la *Zone* et qui aurait comme protagoniste un homme venu de l'an 4001 lequel, ayant perdu non pas la mémoire mais l'oubli, déciderait de voyager dans le passé pour essayer de comprendre « les infirmités du temps » qui lui étaient interdites. À ces deux films, Marker ajoute encore un troisième exemple, son court-métrage *La Jetée*, pour clarifier les trois types de maladies du temps, en ce concentrant sur les conflits des héros de ces films : dans le film d'Hitchcock, il explique que la folie de *Scottie* est causée par « l'impossibilité de vivre avec la mémoire autrement qu'en la faussant » (*Ibid.*) ; pour le héros de son court-métrage *La Jetée*, c'est le fait qu'il est hanté par le souvenir du visage d'une femme et que, en voyageant dans le passé pour essayer de la retrouver, il finit par assister au moment de sa mort ; pour l'homme de l'an 4001, enfin, c'est la perte de la capacité à oublier qui non seulement l'empêche de s'émouvoir mais lui impose aussi une mémoire totale qui se révèle insoutenable.

Finalement, *Krasna* commence le quatrième acte en faisant un parallèle entre l'île de Sal et l'Île-de-France, remarquant non seulement la ressemblance entre leurs noms, mais aussi les similitudes entre un phare proche du cimetière de Sal et la tour en ruines du château français qui a servi de relais à Jeanne d'Arc ; il parle ensuite de l'importance de la prise d'images pour que l'Humanité puisse se souvenir de son Histoire, et il imagine une forme de mémoire totale qui irait « de relais en relais, comme Jeanne d'Arc, qu'une annonce sur ondes courtes de la radio de Hong-Kong reçue dans une île du Cap-Vert projette à Tokyo, et que le souvenir d'une couleur précise dans la rue fait rebondir sur un autre pays, sur une autre distance, sur une autre musique, à n'en plus finir » (*Ibid.*, p. 11) ; presque à la fin du film, *Krasna* évoque à nouveau son image du bonheur en Islande, disant avoir finalement trouvé une place pour elle dans le montage, et il rappelle une dernière fois le regard de la dame dans le marché africain,

ce regard « qui ne durait que le temps d'une image » et que pourtant il a réussi à fixer pour l'éternité avec sa caméra.

Tout au long du film l'on constate que le regard du cameraman fictionnel *Krasna* sur les événements autour de lui est moins un regard objectif qui prend « la bonne distance » par rapport à ce qu'il filme, que le regard d'un cinéaste engagé qui dirige sa caméra vers le monde s'ouvrant devant ses yeux et qui s'immerge dans l'environnement de la même façon que le *flâneur* benjaminien s'abandonne aux déplacements de la foule⁶⁶. On reconnaît aussi une sensibilité à l'égard des mouvements de résistance des femmes par rapport aux sociétés patriarcales et des peuples colonisés par rapport aux pays impérialistes, marque de l'idéologie marxiste de Marker, qui apparaît plusieurs fois pendant le film, rendue explicite par le montage de certaines scènes : par exemple, lorsque *Krasna* parle de son retour à Narita, qu'il avait visitée dans les années 60 alors que le peuple manifestait contre la construction d'un aéroport, le cinéaste montre des images qui témoignent d'une résurgence des luttes paysannes, mais où l'on voit déjà l'aéroport édifié ; un autre exemple est la paire de scènes rendant hommage au rêve d'Amilcar Cabral de l'unification entre la Guinée-Bissau et le Cap-Vert dans la lutte contre le pouvoir portugais, en ce que, pour la première de ces scènes, le cinéaste superpose aux images d'un des pays la musique de l'autre, tandis que, dans la deuxième, il juxtapose des images d'archive montrant le même geste d'adieu exécuté par Amilcar Cabral (peu de temps avant qu'il soit assassiné) et repris par son frère (peu de temps avant un nouveau coup d'état qui marquera la rupture dans l'avenir des deux pays).

Ainsi, en dépit du caractère à la fois engagé et flâneur que Marker accorde au regard du cameraman *Krasna*, c'est surtout au niveau du montage que le travail du cinéaste s'éloigne de la démarche documentariste, du fait qu'il utilise des images d'archive prises par d'autres personnes en les détachant de leur contexte d'enregistrement original et les intégrant plutôt dans son film de façon à établir de nouvelles relations. En ce sens, le propos de Marker n'est pas de témoigner des faits du passé mais plutôt de produire une expérience au présent, ce qui est possible parce qu'il filme des espaces divers qui contiennent des repères permettant d'établir des liens avec des temps autres. La simple suggestion du fait que « c'est en entrant en relation avec un espace rencontré au présent que surgit l'expérience du passé » (Dyotte, 2006, p. 74) incite ainsi à la réflexion sur la circulation de la mémoire dans le présent et le degré de manipulation ou de fictionnalisation inévitable qui est associé à la production et à l'usage des images pour évoquer et pour représenter l'Histoire.

⁶⁶ Abordant le motif du déplacement dans *Sans Soleil*, Emmanuelle Dyotte propose de réexaminer le film sous l'angle de la figure du flâneur de Walter Benjamin, en estimant que les images du film de Marker illustrent l'expérience d'une pratique active de la mémoire à travers le déplacement dans l'espace, au sens où cette pratique élicite « un sentiment de familiarité dans l'anonymat de la multitude [qui est] révélateur d'une disposition à la rencontre, particulière à la flânerie » (Dyotte, 2006, p. 70).

À propos de cette question de l'usage d'images documentaires pour raconter l'Histoire, François Niney souligne le rôle de la voix *off* comme force par laquelle les images peuvent s'émanciper de leur contexte de production. Dans un chapitre de *L'Épreuve du Réel à l'Écran* (2000), l'auteur aborde notamment le sujet du pouvoir de la voix *off* dans les films documentaires de Marker et de Resnais, en soulignant que l'emploi de la voix *off* ouvre le chemin à la redécouverte des images pures, qui ne sont plus conçues comme les *sites* où des actions sont « mises en scène », mais plutôt comme des nœuds de relations, affirmant encore que c'est la façon dont la voix *off* convoque les images, sans leur imposer un sens ni une suite, qui permet qu'elles atteignent, « une puissance fabuleuse dans la mesure où s'y superposent le plan subjectif et le plan historique. Les images ne sont plus seulement des vues extérieures du monde, elles intériorisent l'histoire et en charrient les souvenirs comme nos propres visions. » (Niney, 1999, p. 100)⁶⁷. Se référant à *Sans soleil*, l'auteur signale par la suite l'effet d'indécidabilité entre réel et fiction qui résulte du montage du film:

C'est un montage commenté d'images documentaires, imaginaires aussi bien. Tout y est vrai, même la fiction. *Sans soleil* étant, comme *Vertigo*, un montage spirale sur la spirale du temps, on ne saurait le voir une fois, on ne peut que le revoir. Une femme invisible nous lit les lettres du cinéaste disparu qui a pris ces images. Pour parodier l'exergue, disons que « *l'éloignement des voix répare en quelque sorte la trop grande proximité des plans.* » (Niney, 2003)

Suivant la pensée dégagée par le dernier passage de cette citation, on peut aller jusqu'à suggérer que qui dit « proximité des plans » pourrait aussi bien dire « proximité des mondes », laissant entrevoir la conception d'un univers filmique fait de plusieurs mondes. Effectivement, non seulement les différents plans du film renvoient à des réalités distinctes qui sont mises en rapport par le montage, mais aussi les images contenues à l'intérieur de chaque plan sont composites en elles-mêmes et semblent avoir plusieurs couches : autrement dit, tout plan de ce film est à la fois réel, voire documentaire, comme fragment d'un espace-temps passé, et imaginaire, en tant qu'image virtuelle rendue présente, voire actuelle, par le film. De même, les raccords entre les plans ne suivent pas non plus la logique chronologique et causale, mais imposent plutôt l'interstice et la dispersion, en s'appuyant souvent sur des stratégies de montage qui impliquent soit des effets de croisement des regards (souvent les personnes filmées regardent directement la caméra, c'est-à-dire le cameraman, c'est-à-dire *nous*, les spectateurs actuels de l'autre côté de l'écran), soit des effets de croisement de plusieurs temporalités (le présent de la vision et de la lecture, le passé de la prise de vue et de l'écriture, et le futur de la projection). Ce faisant, Marker aboutit à une conception de l'architecture de l'univers filmique

⁶⁷ La suite de la citation contient une idée très prégnante sur la puissance des images du cinéma, lorsque l'auteur suggère qu'« elles réalisent au mieux ce qui, selon Godard, définit physiquement le cinéma : "ce double mouvement qui nous projette vers autrui en même temps qu'il nous ramène au fond de nous-mêmes" » (Pierrot mon ami, in *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Paris : Éd. Cahiers du Cinéma, 1985, p. 263, cité par Niney, 2000, p. 100).

comme un réseau de vases communicants ou comme un *archipel* d'îles flottantes.

Outre la structure externe de l'univers filmique dont je viens de parler, on peut reconnaître dans le discours du cameraman, lequel sert de fil conducteur interne pour le film, la suggestion d'une conception multipartite de notre propre monde réel, ainsi qu'une mise-en-question de notre conception de l'Histoire : d'une part, le regard de *Krasna* non seulement expose les concomitances et les communications inusitées entre les temps passé et présent ou entre les pratiques sacrées et profanes dans chacun des pays dans lesquels il voyage, mais il laisse aussi supposer que même notre réalité est faite d'une multiplicité de mondes distincts, par exemple, lorsqu'il parle du Japon et de l'Afrique comme étant les « deux pôles de la survie » ou comme des pays d'un « Tiers Monde »⁶⁸ ; d'autre part, la dimension philosophique de sa réflexion contribue à opérer une déchirure entre le monde extérieur de l'Histoire illustré par les images documentaires, et les mondes intérieurs composés d'images-souvenir, en leur ajoutant encore le monde virtuel de la *Zone* comme l'autre dimension possible, capable d'englober le réel et tous ses « virtuels » à la façon d'une bande de Möbius :

Je vous écris tout ça d'un autre monde, un monde d'apparences. D'une certaine façon, les deux mondes communiquent. La mémoire est pour l'un ce que l'Histoire est pour l'autre. Une impossibilité. Les légendes naissent du besoin de déchiffrer l'indéchiffrable. Les mémoires doivent se contenter de leur délire, de leur dérive. Un instant arrêté grillerait comme l'image d'un film bloquée devant la fournaise du projecteur. La folie protège, comme la fièvre. J'envie Hayao et sa Zone. Il joue avec les signes de sa mémoire, il les épingle et les décore comme des insectes qui se seraient envolés du Temps et qu'il pourrait contempler d'un point situé à l'extérieur du Temps - la seule éternité qui nous reste. (...) Et puis le voyage à son tour est entré dans la Zone. Hayao m'a montré mes images déjà atteintes par le lichen du Temps, libérées du mensonge qui avait prolongé l'existence de ces instants avalés par la Spirale. (Marker, *Ibid.*, p.8)

De cela découle que les différents mondes engendrés par le montage externe de l'univers filmique et par le fil conducteur interne du récit des lettres ne sont pas composites seulement au niveau de l'espace (qu'il s'agit d'espaces géopolitiques ou imaginaires), mais aussi, et encore plus essentiellement, au niveau du temps, qui devient lui aussi multiple et souple, comme si c'était composé de « pointes » et de « nappes » coexistentes et mouvantes, dans lesquelles le sujet voyageur peut désormais se déplacer, divaguer et faire des allées-retours.

⁶⁸ Rappelons qu'à l'époque où *Sans soleil* est réalisé la Guerre Froide se déroule encore. À partir de la fin de la Seconde Guerre Mondiale, la géopolitique mondiale est divisée en trois mondes, opposant les deux superpuissances (les Etats-Unis et le bloc démocratique et capitaliste occidental, d'un côté, et l'URSS et les pays-satellites communistes, de l'autre), à lesquelles s'ajoutent encore « les pays en voie de développement » qui demeurent très marqués par l'influence des premiers et où coexistent de façon parfois très flagrante des traces de leur modernisation en cours avec des traces culturelles et des pratiques sociales très anciennes. Ce constat est important dans la mesure où il montre que, même dans l'écriture de la « grande » Histoire, l'homme a conçu sa réalité comme étant hétérogène et multiple.

Autrement dit, au lieu de proposer une conception de l'espace filmique comme étant l'espace hodologique de l'action défini par des coordonnées fixes et imposant une ligne chronologique à suivre, *Sans soleil* invite à une conception spatio-temporelle plutôt *topologique*, au sens où il rend compte des déformations spatiales ainsi que temporelles provoquées par des transformations continues. Par conséquent, on ne peut pas concevoir les images de *Sans soleil* comme des images indirectes du temps découlant du mouvement et de la logique de l'action ; en revanche, on a l'impression que les déplacements du personnage renversent la subordination par rapport au mouvement donnant origine à des images directes du temps. En identifiant le film de Marker avec le régime cristallin de l'image-temps, on peut donc saisir dans quelle mesure le film s'approche des conceptions bergsoniennes sur le temps et la mémoire telles que Deleuze les expose dans son chapitre « Pointes de présent et nappes de passé » :

Ce que le cristal révèle ou fait voir, c'est le fondement caché du temps, c'est-à-dire sa différenciation en deux jets, celui des présents qui passent et celui des passés qui se conservent (...) Entre le passé comme préexistence en général et le présent comme passé infiniment contracté, il y a donc tous les cercles du passé qui constituent autant de régions, de gisements, de nappes étirées ou rétrécies. (Deleuze, 1985c, p. 129-130)

Dans ce chapitre, Deleuze aborde notamment les cinémas d'Alain Robbe-Grillet, d'Alain Resnais et d'Orson Welles⁶⁹ qui lui servent de cas d'étude pour distinguer les trois caractères paradoxaux du temps bergsonien – « la préexistence d'un passé en général, la coexistence de toutes les nappes de passés et l'existence d'un degré le plus contracté » (*Ibid.*, p. 130-131) –, et pour les rapprocher aussi de l'idée augustinienne de la « simultanée d'un présent de passé, d'un présent de présent, d'un présent de futur, qui rendent le temps terrible, inexplicable » (*Ibid.*, p. 132).

L'auteur évoque également la profondeur de champ et le plan-séquence comme les principales inventions du cinéma de l'après-guerre qui ont rendu possible « non seulement la conquête d'un continuum, mais le caractère temporel de ce continuum : c'est une continuité de durée qui fait que la profondeur déchaînée est du temps, non plus de l'espace » (*Ibid.*, p. 141-142). Deleuze suggère que « la plupart des fois où la profondeur de champ trouve une pleine nécessité, c'est en rapport avec la mémoire » (*Ibid.*, p. 143), et il profite pour expliquer la distinction bergsonienne entre l'*image-souvenir* et le *souvenir pur* : tandis que la première image ne fait qu'actualiser la mémoire par rapport à un

⁶⁹ En s'appuyant sur les filmographies de ces cinéastes, la réflexion de Deleuze reste dans le domaine du cinéma de fiction, ce qui explique pourquoi il se concentre sur la dimension narrative de leurs films, dans lesquels il identifie quelques-uns des traits qui caractérisent le régime dynarratif et falsifiant de la narration. Par exemple, il note que les films de ces réalisateurs non seulement présentent des cosmologies pluralistes, mais aussi proposent des prémisses narratives où un seul et même événement se joue dans différents mondes, souvent associés à la mémoire fragmentaire de différents personnages, chacun concevant une combinaison plausible du récit, possible en elle-même, mais *impossible* dans son ensemble.

présent (par exemple, à travers le flashback), la forme de l'image du souvenir pur est toujours virtuelle, se présentant par moyen d'un effort d'évocation⁷⁰ (comme celui qui est accompli par la lectures des lettres de *Krasna* dans *Sans soleil*). Deleuze remarque encore que ces inventions cinématographiques ont permis d'approfondir le rapport intime que le cinéma de l'image-temps établit avec la mémoire à partir du moment où l'on s'efforce de chercher des stratégies pour donner à voir la puissance de la mémoire au présent, dans un mouvement de *devenir souvenir*, tout en rendant l'expérience directe du temps comme une force en *devenir multiple*, à la fois se déroulant dans un présent toujours éternel et se dirigeant non-seulement vers le futur mais aussi vers le passé.

Tel est aussi l'enjeu de Marker dans *Sans soleil* : façonner un temps non-chronologique et multiple pour rendre une expérience directe du temps, dans laquelle ce qui est dévoilé est non pas la progression linéaire de l'Histoire, mais sa dilatation, son déplacement continu dans la profondeur ; c'est d'ailleurs en ce sens que doivent se comprendre les deux gestes principaux du montage de *Sans soleil*, à savoir, le fait que Marker remplisse chaque image d'éléments disparates et les compose de plusieurs couches, et le fait qu'il fasse en sorte que, d'un plan à l'autre, le saut, la rupture, se produise à la fois dans l'espace et dans le temps, dans un bondissement entre les paysages de la grande Histoire et les petits circuits des mémoires individuelles.

Ces deux gestes du montage aboutissent à une « temporalisation de l'espace » et à une « spatialisation du temps », opérations peut-être paradoxales, mais qui permettent de sculpter les mondes comme des images-cristal à la fois actuelles et virtuelles. C'est en outre le fait que Marker filme le monde sans oublier que « le réel est ce qui reste quand on a tout oublié des possibles » (Niney, 2000) qui rend possible la réalisation d'un univers filmique capable de saisir la complète concaténation des époques ; de même, c'est à travers le montage que le cinéaste réussit à donner à voir « la forme que prennent les ravages du temps alors que le présent se superpose au passé et que l'avenir apparaît au détour d'une image, car dans la mesure où toute image repasse, tout ce qui est passé se destine à revenir, à libérer le temps à venir » (Villeneuve, 2003, p. 36-37), ce qui n'est qu'une autre façon d'énoncer la conception bergsonienne du temps et la notion d'image-temps de Deleuze comme une expérience directe du temps. On peut ainsi conclure que *Sans soleil* se dessine comme l'accomplissement de cette vision du monde à plusieurs dimensions, par le fait qu'il utilise le montage pour engendrer un espace-temps de mondes réels devenus virtuels, d'Histoire(s) devenue(s) mythes, enfin, d'impossibles devenus compossibles.

Si le film de Duras m'a permis de comprendre que l'on ne peut voir les cristaux de temps que dans le noir, c'est-à-dire dans *l'absence du soleil*,

⁷⁰ En ce sens, Deleuze défend que le cinéma de l'image-temps accomplit le dépassement de la mémoire psychologique vers une métaphysique de la mémoire telle que la conçoit Bergson : une mémoire constituée par deux pôles distincts mais nécessairement liés, à savoir « l'extension des nappes de passé » et « la contraction de l'actuel présent ».

lorsque sur l'espace de l'écran surgissent et se déroulent des images pures qui ont en elles-mêmes la puissance de rendre possibles, puisque visibles, des univers filmiques animés par la plus profonde impossibilité, le film de Marker m'a à son tour permis de saisir que ce n'est lorsque cette impossibilité de l'univers filmique s'élargit à la dimension temporelle et se concrétise par la coalescence de l'espace et du temps multiples, du réel présent et de ses variations virtuelles, passées et futures, qu'elle peut enfin devenir une découverte véritablement révolutionnaire pour le cinéma :

La zone devient utopique parce qu'elle permet de sauver la mémoire au sein même de sa disparition, inventant pour cela un monde éphémère, aussi singulier que l'est Marker lui-même, parce que sa nouveauté repose sur ce qui lui échappe : la force de sa hantise, de son aura, de sa projection. Par conséquent, il ne s'agit plus de comprendre le monde d'un point de vue réaliste, encore moins de le saisir sous la forme du documentaire, mais d'entrer dans la mutation d'une mémoire, de fondre son regard dans la déliquescence électronique du monde, jusqu'à y trouver une nouveauté révolutionnaire. (Villeneuve, *Ibid.*, p. 42) ■

Conclusion

NOUS ARRIVONS à la fin de ce parcours de l'impossibilité au cinéma. Du domaine de la pensée philosophique (l'introduction du concept leibnizien d'impossible à travers l'analyse de l'approche de Deleuze) à la théorie de la fiction (la tentative d'établir une typologie du récit filmique de l'impossible au moyen d'outils empruntés à la théorie littéraire et à la narratologie) et, enfin, à l'analyse filmique (la réflexion sur le régime imageant et les moyens cinématographiques capables d'exprimer l'impossibilité), c'est effectivement un long chemin que l'on a parcouru, plein de plans thématiques croisés et d'entrelacs d'idées, ainsi que de détours, de sauts et de nœuds embrouillés, à l'image d'un labyrinthe borgésien qui pourrait se développer jusqu'à l'infini, ou d'une bande de Möbius qui nous jetterait dans un circuit renfermé sur lui-même, sans extérieur ni sortie.

La réflexion sur les univers de mondes possibles (qu'elle se rapporte à la dimension de l'expérience et de l'imagination humaine, ou qu'elle soit appliquée au domaine de la fiction littéraire ou cinématographique) est une démarche aussi inexhaustible que notre imagination est inépuisable : on peut toujours concevoir un autre monde possible, imaginer une autre alternative à notre vie, inventer une autre nouvelle version à la même histoire ; et dans la mesure où chaque monde, chaque alternative, chaque version, correspondent à une variation possible en elle-même, mais impossible par rapport à l'ensemble, impossible aussi par rapport à notre monde actuel, se régissant par des lois et des principes qui leur sont propres et qui les déterminent, on ne peut que conclure que la réflexion sur les dynamiques de fonctionnement interne et de communication externe entre les différents mondes concevables est intarissable.

Cela dit, on voit pourquoi la réflexion que j'ai menée ne peut qu'être incomplète et partielle : on n'arriverait jamais à décrire la totalité de l'univers ou de l'imagination qui, eux, sont infinis. Cependant, je ne crois pas que cela soit une faiblesse de mon projet : d'abord, parce que j'ai choisi un *corpus* limité de films qui ont été pour moi des « fenêtres » me permettant de m'approcher du concept leibnizien d'impossibilité et de transposer la théorie des mondes possibles au domaine du cinéma ; puis, parce que, à travers l'analyse de ces exemples filmiques, chacun présentant sa façon propre de donner à voir son univers de mondes fictionnels possibles, j'ai repéré un ensemble de procédés de mise-en-scène et de techniques de montage dont divers cinéastes au long de l'histoire du cinéma se sont servis pour développer leurs films d'univers multiples, réussissant ainsi à réfléchir à une partie des problématiques et des enjeux impliqués dans

la théorie des mondes possibles. Je ne prétends pas avoir épuisé l'inventaire des procédés et des formes cinématographiques de l'impossibilité : aurais-je choisi d'autres films, que j'aurais bien sûr identifié maints autres procédés servant à ces mêmes buts.

Mon approche analytique des films choisis portait deux éventuels dangers : d'une part, le danger de réduire la compréhension de la thématique des mondes possibles à une démonstration illustrative de questions philosophiques portant sur la liberté et la contingence de l'action humaine ; d'autre part, le danger de me limiter à appliquer la théorie de la fiction littéraire au domaine cinématographique, en ignorant le fait que pour transposer les concepts narratologiques de la littérature au cinéma, il fallait prendre en compte les enjeux intermédiaires de cette transposition et chercher des concepts équivalents propres au langage du cinéma. La manière d'éviter ces écueils a été la même : quoique le parcours-inventaire des processus imageants et des dispositifs de mise-en-scène les plus fréquents dans les films qui portent sur des univers multiples se soit révélé dans une large mesure très déterminé par la dimension narrative des films analysés, ma tentative d'établir une typologie du récit filmique de l'impossible s'est avérée insuffisante, dans un premier moment de ma recherche, pour traiter la complexité de ces films, ce qui m'a motivée, dans un deuxième moment, à chercher des réponses dans la matière même du cinéma.

Autrement dit, pour réussir à défendre mon hypothèse selon laquelle le cinéma par excellence dispose du pouvoir de rendre l'impossible possible, j'ai dû chercher des preuves non seulement dans la dimension narrative des films, mais surtout dans leur aspect proprement cinématographique : la composition des plans, les procédés de montage, les dispositifs de mise-en-scène, les effets visuels, les mouvements de la caméra... En essayant de saisir comment ces stratégies formelles et techniques opèrent par rapport à l'architecture narrative et au tissu thématique des films, sans que cela soit purement fonctionnel ou illustratif, je me suis rapprochée d'une compréhension plus approfondie de la capacité du cinéma à manifester les rapports de mondes possibles au sein d'un même univers.

Ma réflexion m'a en outre permis de comprendre que la théorie des mondes possibles ne sert pas seulement à penser des mondes fantastiques, ésotériques ou surnaturels, peuplés par des êtres fabuleux avec des pouvoirs magiques ; elle sert surtout à nous aider à repenser notre propre monde dans son *devenir souvenir* et dans son *devenir multiple*, c'est-à-dire la façon dont nous nous rappelons et racontons les choses qui nous arrivent, ainsi que la façon dont nous projetons des hypothèses et imaginons ce qui peut nous arriver. C'est pourquoi j'ai évité les films fantastiques ou de science-fiction, en cherchant surtout des exemples qui échappent aux catégorisations rigides (le cas du film musical étant l'exception qui se justifie par son caractère intermédiaire mis au service de l'effet de transmondialité), et en choisissant plutôt des films proposant des mondes fictionnels plus proches du monde que nous connaissons, avec des personnages qui doivent prendre des décisions et qui ont des conflits pareils aux nôtres

– comme, par exemple, le choix entre fumer ou ne pas fumer, ou la décision de suivre une vocation en dépit des dangers qu'elle peut impliquer. De plus, il me semble que, dans le contexte postmoderne où les genres cinématographiques sont de plus en plus interchangeable et n'adhèrent à aucune catégorie prédéfinie, il faut surtout mettre en exergue les enjeux métalectiques et autoréflexifs impliqués par des structures narratives complexes.

Au fil de ma réflexion, j'ai donc réussi à démystifier l'impossibilité et j'ai abouti à la conclusion selon laquelle, s'il y a un domaine créatif où plusieurs mondes possibles peuvent coexister et communiquer, c'est dans le régime de l'espace-temps propre au cinéma : c'est lorsque des images d'espaces et de temps autres surgissent dans le noir de la salle de cinéma et se jettent sur la surface de l'écran devant nous, lorsque les frontières entre les couches temporelles et les dimensions parallèles d'un récit se confondent et se confrontent sur le même plan, et que l'on ne peut plus dire si on est encore dans le domaine extérieur de l'objectivité de la caméra ou déjà plongé dans la conscience subjective troublée d'un personnage, c'est bien là, dans cette zone d'étrangeté et d'incertitude, que peuvent surgir les univers filmiques multiples.

La réflexion sur la théorie des mondes possibles m'a en outre permis de penser le multiple et l'altérité non comme ce qui est de l'ordre de l'impossible ou du fantastique, mais comme ce qui est de l'ordre de l'inquiétante étrangeté, évoquant la sensation de vertige que nous éprouvons face à un événement qui semble issu d'une autre dimension de la réalité, ou quand nous reconnaissons dans notre monde quelque chose qui nous paraît à la fois familier et bizarre, quelque chose d'étrange qui semble pourtant proche de ce qui pourrait avoir été notre propre expérience.

L'une des voies éventuelles par laquelle je pourrais encore développer et donner suite à ma réflexion sur la théorie des mondes possibles au cinéma tient précisément à l'ouverture à un questionnement sur la dimension de la réception des univers filmiques multiples par les spectateurs, un sujet que je n'ai que très brièvement mentionné au cours de ma réflexion (par exemple, quand j'ai parlé des dispositifs autoréflexifs doublant l'expérience de la réception filmique réelle à travers la situation de personnages devenus spectateurs intradiégétiques) : comment se positionne-t-on par rapport à des univers fictionnels si différents de notre monde actuel ? Peut-on s'identifier et avoir de l'empathie pour des personnages dont les vies sont régies par des principes si différents des nôtres ? Qu'est-ce que cela nous fait de voir des images issues d'autres espaces et d'autres temps, défilant devant nos yeux dans un temps présent ? Comment croire au cinéma, aux fictions et, à la limite, comment croire encore à notre monde, s'il n'est qu'un parmi une infinité de mondes possibles ? Voici quelques questions à partir desquelles je pourrais encore développer la réflexion sur la théorie des mondes possibles au cinéma, me concentrant désormais sur l'impact des univers filmiques multiples au niveau de l'expérience spectatorielle.

Mon analyse a eu pour moi une valeur importante, à savoir qu'elle m'a permis de poser l'hypothèse selon laquelle, pour comprendre notre propre relation au monde, il fallait aussi s'interroger sur les enjeux de notre rapport à la fiction. C'est en ce sens que le cinéma, en tant que domaine par excellence de la fiction capable de rendre l'impossible possible, peut lui aussi nous aider à mieux comprendre notre place dans le monde, ainsi que nos relations avec les autres mondes qui constituent l'univers comme un Tout multiple, changeant et infini. ■

Filmographie

Un Américain à Paris (Etats-Unis, 1951), Vincente Minnelli.

Sueurs froides (Etats-Unis, 1958), Alfred Hitchcock.

Céline et Julie vont en bateau (France, 1974), Jacques Rivette.

Le Navire Night (France, 1979), Marguerite Duras.

Sans soleil (France, 1983), Chris Marker.

La Rose pourpre du Caire (Etats-Unis, 1985), Woody Allen.

La Double vie de Véronique (Pologne, 1991), Krzysztof Kieślowski.

Smoking / No Smoking (France, 1993), Alain Resnais.

Mulholland Drive (États-Unis, 2001), David Lynch.

Quand je serai dictateur (Belgique, 2013), Yaël André.

Bibliographie

ACHEMCHAME, Julien. *Entre l'œil et la réalité : le lieu du cinéma. Mulholland Drive de David Lynch*. Paris : Éditions Publibook, 2010.

ALLEN, Richard. « Academic Hitchcock 2 – Camera Mouvement in Vertigo », in *The Alfred Hitchcock Scholars/MacGuffin' webpage* [en ligne], 2007. Disponible sur : http://labyrinth.net.au/~muffin/camera_movement.html. [Consulté le 23 décembre 2015]

ALLIEZ, Eric. « Sur la philosophie de Gilles Deleuze : une entrée en matière », *Rue Descartes* 20 [en ligne]. Paris : Presses Universitaires de France, 2008, p. 49-57. Disponible sur : <http://www.jstor.org/stable/40978503>. [Consulté le 8 novembre 2015]

ANDREWS, David. "An Oneiric Fugue: The Various Logics of Mulholland Drive", *Journal of Film and Video* 56.1 [en ligne], 2004, p. 25-40. Disponible sur : <http://www.jstor.org/stable/20688441>. [Consulté le 20 février 2016]

BELLOUR, Raymond. « Avant, après », *L'Entre-Images 2. Mots, Images*. Paris : POL Éditeur, 1999, p. 207-217.

BORGES, Jorge Luis. « Le jardin des sentiers qui bifurquent », *Fictions* [en ligne], 1941. Disponible sur : http://zombre.free.fr/pages_indispensables/jardin_aux_sentiers.htm. [Consulté le 6 novembre 2015]

BORDWELL, David. *Narration and the Fiction Film*. Londres : Routledge, 1985.

CALLOIS, Roger. *Anthologie du fantastique*. Paris : Gallimard, 1966.

CAMERON, Allan. *Modular narratives in contemporary cinema*. New York : Palgrave Macmillan, 2008, p. 1-19.

CAUVIN, Aurélie. « Hypertexte : informatique et/ou littérature », *La littérature hypertextuelle, analyse et typologie* [en ligne], Université de Cergy Pontoise – Maitrise de Lettres Modernes, 2001. Disponible sur : http://www.memoireonline.com/03/07/405/m_la-litterature-hypertextuelle-analyse-et-typologie13.html. [Consulté le 6 novembre 2015]

DYOTTE, Emmanuelle, « Déplacements. Pour une circulation de l'expérience : autour de *Sans soleil* de Chris Marker », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, 17.1, 2006, p. 58-82. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/016323ar>. [Consulté le 20 mars 2016]

DELEUZE, Gilles. *Différence et Répétition*. Paris : Éditions PUF, 1968.

_____ *Deleuze-Leibniz*, cours à Vincennes le 15 avril 1980 [en ligne], 1980a. Disponible sur : <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=48&groupe=Leibniz&langue=1>

_____ *Deleuze-Leibniz*, cours à Vincennes le 24 avril 1980 [en ligne], 1980b.

Disponible sur :

<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=51&groupe=Leibniz&langue=1>

_____ *Deleuze-Leibniz*, cours à Vincennes le 29 avril 1980 [en ligne], 1980c.

Disponible sur :

<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=54&groupe=Leibniz&langue=1>

_____ « Du souvenir aux rêves », *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985a, p. 62-91.

_____ « Les cristaux de temps », *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985b, p. 92-128.

_____ « Pointes de présent et nappes de passé », *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985c, p. 129-164.

_____ « Les puissances du faux », *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985d, p. 165-202.

_____ « Les composantes de l'image », *L'Image-Temps*. Paris : Éditions de Minuit, 1985e, p. 292-341.

_____ « Impossibilité, individualité, liberté », *Le Pli : Leibniz et le baroque*. Paris : Éditions de Minuit, 1988, p. 79-102.

DELEUZE, Gilles et PARNET, Claire. « L'actuel et le virtuel », *Dialogues* [en ligne]. Paris : Flammarion, 1996. Disponible sur : http://lucdall.free.fr/workshops/IAV07/documents/actuel_virtuel_deleuze.pdf. [Consulté le 7 novembre 2015]

DURAS, Marguerite. *Le Navire Night et autres textes*. Paris : Éditions Gallimard, 1989.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. Paris : Éditions Grasset, 1985.

FEYERSINGER, Erwin. « The Conceptual Integration Network of Metalepsis. » *Blending and the Study of Narrative: Approaches and Applications*, ed. par R. Schneider et M. Hartner. Berlin: Walter de Gruyter, 2012, p. 173–97.

GENETTE, Gérard. « Métalespes », *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil, 1972, p. 243-246.

_____ *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil, 1982.

LACUVE, Jean-Luc. « Vertigo (Sueurs froides) de Alfred Hitchcock », in *Ciné-club de Caen* [en ligne], 05/07/2012. Disponible sur :

<http://www.cineclubdecaen.com/realisat/hitchcock/vertigo.htm>. [Consulté le 28 décembre 2015]

_____ « Mulholland Drive de David Lynch », in *Ciné-club de Caen* [en ligne], 02/05/2002. Disponible sur :

<http://www.cineclubdecaen.com/realisat/lynch/mulhollanddrive.htm>. [Consulté le 20 février 2016]

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. *La Monadologie (1714), Edition annotée, et précédée d'une exposition du système de Leibnitz par Emile Boutroux* [en ligne]. Paris : Delagrave, 1881.

Disponible sur :

http://classiques.uqac.ca/classiques/Leibniz/La_Monadologie/leibniz_monadologie.pdf.

[Consulté le 8 décembre 2015]

LEVISON, Julie. « Céline and Julie Go Story Telling ». *The French Review* 65.2 [en ligne],

1991, p. 236-246. Disponible sur: <http://www.jstor.org/stable/395593> [Consulté le 30 janvier 2016]

LEWIS, David. *On the Plurality of Worlds*, Oxford : Blackwell, 1986, repris et traduit dans *Métaphisique contemporaine : Propriétés, mondes possibles et personnes*, ed. par Emmanuelle Garcia et Frédéric Nef, Paris : Vrin, 2007.

MANOVICH, Lev. "Database as symbolic form", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 5(2) [en ligne], 1999, p.80-99. Disponible sur: <http://con.sagepub.com/content/5/2/80.full.pdf+html> [Consulté le 10 novembre 2015]

MARKER, Chris. *Sans soleil* (scénario), 1983. Disponible sur : <http://chrismarker.org/wp-content/uploads/2013/11/sans-soleil-commentaire-francais.pdf> [Consulté le 15 mars 2016]
_____ « A free replay (notes sur Vertigo) », *POSITIF 400* [en ligne], 1994. Disponible sur : <http://chrismarker.org/chris-marker/free-replay-notes-sur-vertigo-french-version/> [Consulté le 23 décembre 2015]

MCGOWAN, Todd. « Lost on Mulholland Drive : Navigating David Lynch Panegyric's to Hollywood », *Cinema Journal* 43.2 [en ligne], 2004, p. 67-89. Disponible sur : https://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/cinema_journal/v043/43.2mcgowan.html. [Consulté le 20 février 2016]

NINEY, François, « Détourner la voix, retourner les images (Resnais, Marker, Franju) », *L'Épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles : De Boeck Université, 2000, p. 93-114.
_____ (dir.), *Sans soleil de Chris Marker* (dossier pédagogique). Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, septembre 2003. Disponible sur : <http://www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques/-/ressources/3923194>. [Consulté le 15 mars 2016]

PARENTE, André. *Cinéma et Narrativité*. Paris : Editions L'Harmattan, 2005.

PAVEL, Thomas. *Univers de la Fiction*. Paris : Éditions du Seuil, 1988.

PERLMUTTER, Ruth. « Multiple strands and possible worlds », *Canadian Journal of Film*, 11.2 [en ligne], 2002, p. 44-61. Disponible sur : http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies112_Perlmutter_strands_g.pdf. [Consulté le 10 novembre 2015]

PIER, John et SCHAEFFER, Jean-Marie. *Métalepses: Entorses au pacte de la Représentation*, Paris : Éditions EHESS, 2005.

PIER, John. « Metalepsis » in *The Living Handbook of Narratology* [Mise en ligne le 11 june 2011. Révisé le 12 mai 2014]. Disponible sur: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-12-may-2014>. [Consulté le 18 novembre 2015]

RANCIÈRE, Jacques. « L'image pensive », *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique

éditions, 2008. _____ « Après la littérature – Le vertige cinématographique : Hitchcock-Vertov et retour », *Les Écartés du Cinéma*. Paris : La Fabrique éditions, 2011, p. 25-47.

RICCEUR, Paul. *Temps et Récit II : La configuration dans le récit de fiction*. Paris : Éditions du Seuil, 1984.

ROSENBAUM, Jonathan, SEDOFISKY, Lauren et ADAIR, Gilbert. « Interviewers over Rivette », *Film Comment* 10.5 [sur ligne], 1974, p. 18-24. Disponible sur : <http://www.dvdbeaver.com/rivette/ok/phantomint.html>. [Consulté le 2 février 2016]

RYAN, Marie-Laure. « The Modal Structure of Narrative Universes » *Poetics Today* 6.4 [en ligne], 1985, p. 717–756. Disponible sur: <http://www.jstor.org/stable/1771963>. [Consulté le 10 novembre 2015]

_____ « Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction », *Poetics Today*, 12.3, [en ligne], 1991, p. 553-576. Disponible sur: <http://www.jstor.org/stable/1772651>. [Consulté le 10 novembre 2015]

_____ « Des mondes possibles aux univers parallèles », *Fabula* [en ligne], le 4 mai 2006. Disponible sur : http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26egrave%3Bles. [Consulté le 13 novembre 2015]

_____ « Possible Worlds » in *The Living Handbook of Narratology* [Mise en ligne le 2 mars 2012. Révisé le 27 septembre 2013]. Disponible sur: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds>. [Consulté le 8 novembre 2015]

SARKHOSH, Keyvan. « Metalepsis in Popular Comedy Film » *Metalepsis in Popular Culture*, ed. par Karin Kukkonen et Sonja Klimek : Berlin et New York: Walter de Gruyter, 2011, p. 171-95.

SARRIS Andrew (preface), in KNOX Donald, *The Magic Factory: How MGM Made An American in Paris*. New York: Prager Publishers, 1973, xi.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Éditions du Seuil, 1999.
_____ *L'Expérience Esthétique*. Paris : Gallimard, 2015.

SIETY, Emanuel. « Quelques bêtes dans la jungle ». *La Rencontre. Au cinéma, toujours l'inattendu arrive*, dir. par Jacques Aumont. Presses universitaires de Rennes, La Cinémathèque Française, 2007, p. 13-36.

STADLER, Jane et MCWILLIAM, Kelly. *Screen Media: Analysing Film and Television*. Crows West (Australia) : Allen & Unwin, 2009.

TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Éditions du Seuil, 1970.

VILLENEUVE, Johanne. « La fin du monde. À propos de Sans soleil, de Chris Marker », *Cinemas : Revue d'Études cinématographiques*, 13.3, 2003, p. 33-51. Disponible sur : <http://id.erudit.org/iderudit/008706ar>. [Consulté le 20 mars 2016]

WILLIS, Louis-Paul. « Vers un Nouveau Hollywood : Métalepse et réflexivité dans le cinéma populaire contemporain », *Kinéphanos*, 2.1 [en ligne], 2011. Disponible sur : [https://www.academia.edu/413391/ Vers un Nouveau Hollywood Métalepse et réflexivité dans le cinéma populaire contemporain](https://www.academia.edu/413391/Vers_un_Nouveau_Hollywood_Métalepse_et_réflexivité_dans_le_cinéma_populaire_contemporain) . Dans *Kinéphanos No 2 avril 2011* . [Consulté le 18 novembre 2015]

WOLF, Werner. « Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts. » *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, ed. par J. Ch. Meister. Berlin: Walter de Gruyter, 2005, p. 83–107.
_____ « Intermediality », *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, ed. par HERMAN David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan. New York : Routledge, 2010, p. 361-366.

ZIZEK, Slavoj. *Lacrimae Rerum : Essais sur Kieslowski, Hitchcock, Tarkovski, Lynch et Quelques Autres*. Paris : Éditions Amsterdam, 2005.

_____ « The Double Life of Véronique: The Forced Choice of Freedom », in *Criterion* [en ligne]. Disponible sur: <https://www.criterion.com/current/posts/1733-the-double-life-of-veronique-the-forced-choice-of-freedom>. [Consulté le 8 février 2016]

L'INCOMPOSSIBILITÉ AU CINÉMA

RENDRE L'INCOMPOSSIBLE POSSIBLE

BÁRBARA JANICAS

La théorie des mondes possibles, formulée par Leibniz au XVII^e siècle, a été abordée par les théoriciens de la fiction et par les études en narratologie pour réfléchir à la façon dont certaines œuvres, non seulement littéraires mais aussi cinématographiques, ont exploré à travers leurs structures narratives les rapports entre plusieurs mondes fictionnels, possibles en eux mêmes, mais impossibles dans l'ensemble.

Pourtant, aucune réflexion approfondie n'a encore été accordée à la question de savoir comment le cinéma peut s'approprier la théorie des mondes possibles, d'une façon qui ne se restreigne pas à la dimension narrative des films, mais implique la considération de processus narratifs-imageants intrinsèques au langage et au médium cinématographiques.

À travers l'analyse d'un corpus de dix films et l'identification de moyens et de procédés proprement cinématographiques dont plusieurs cinéastes au long de l'histoire du cinéma se sont servis pour explorer des univers fictionnels multiples, je défends donc l'hypothèse selon laquelle le cinéma est peut-être l'art par excellence qui permet de « rendre l'impossible possible », dans la mesure où il a le pouvoir de réaliser et de donner à voir une pluralité de mondes possibles au sein d'un même univers filmique.