

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ACCESSIBILITÉ ESTHÉTIQUE DES MONDES POSSIBLES AU CINÉMA

THÈSE  
PRÉSENTÉE  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR  
FRANÇOIS DAVID PRUD'HOMME

FÉVRIER 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier toutes les personnes qui ont informé et motivé le projet de cette recherche et qui lui ont permis d'aboutir. En particulier, je remercie :

Mes directeurs de recherche, Sylvano Santini et Bertrand Gervais, pour leur écoute attentive, leur disponibilité, leurs conseils et leur patience, et surtout pour leur enseignement, qui a permis le déploiement de la théorie développée dans cette thèse. Je remercie Sylvano Santini pour le temps qu'il m'a accordé dans les discussions qui ont abouti au sujet de cette thèse, et aussi pour m'avoir offert les opportunités d'emploi qui m'ont permis de mener mes recherches dans les meilleures conditions. Je remercie Bertrand Gervais pour les espaces de réflexion et de discussion qu'il m'a ouverts au sein des différents groupes de recherches et colloques universitaires dont il était l'organisateur, tant à l'Université du Québec à Montréal, qu'à l'étranger;

Catherine Saouter pour avoir ouvert la voie de l'investigation sur la sémiotique du langage visuel; Antonio Dominguez Leiva pour m'avoir mis sur la piste des mondes possibles durant mes études de premier cycle, ainsi que pour ses commentaires avisés et ses suggestions pertinentes; Pierre Ouellet pour ses réflexions concernant la sémiose du temps au cinéma; Jonathan Hope pour m'avoir fait confiance comme auxiliaire de recherche; Maude Bonenfant pour m'avoir enseigné la méthodologie de la recherche;

Johanne Villeneuve, directrice du Programme de Doctorat en Sémiologie de la Faculté des Arts de l'UQAM en 2013, pour son accueil chaleureux au sein du programme et pour m'avoir encouragé à considérer la recherche sémiotique;

Samuel Archibald, Hubert-Yves Rose et Stéphane Leclerc pour leur enseignement précieux au certificat en scénarisation cinématographique;

Mes collègues Simon Lévesque, Francis Gauvin, Zéa Beaulieu-April, Jean-Michel Berthiaume, Sophie Hort, Karina Chagnon, Christian Guay-Poliquin, Yan St-Onge, Julien Fortin (et combien d'autres), pour nos échanges inspirants et fructueux;

Mes parents, Michèle Lessard et Fernand Prud'homme, pour leur indéfectible appui et leurs précieux encouragements; mes amis qui ont compris les enjeux de la rédaction d'une thèse et qui, chacun à leur manière, on su me stimuler tant intellectuellement qu'artistiquement;

Cette recherche a été soutenue par l'UQAM, grâce à l'octroi l'octroi de bourses dont les suivantes : la Bourse d'excellence du Fonds à l'Accessibilité et à la Réussite des Études (2015, 2019), la bourse du Fonds du Département d'études littéraires – Doctorat en sémiologie (2020). Je remercie particulièrement la Faculté des arts et le Département d'Études littéraires pour m'avoir offert la possibilité d'enseigner au certificat en scénarisation cinématographique entre 2019 et 2020.



## DÉDICACE

À mon frère, Frédéric-Olivier Prud'homme,  
petit oiseau ricanant sur une branche  
impossible.

## TABLE DES MATIÈRES

|                                                                                  |      |
|----------------------------------------------------------------------------------|------|
| LISTE DES FIGURES.....                                                           | viii |
| LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES .....                        | xi   |
| RÉSUMÉ.....                                                                      | xii  |
| ABSTRACT .....                                                                   | xiii |
| INTRODUCTION.....                                                                | 1    |
| PREMIÈRE PARTIE LA TRAVERSÉE DES MONDES POSSIBLES .....                          | 19   |
| CHAPITRE I L'ACCESSIBILITÉ ESTHÉTIQUE.....                                       | 22   |
| 1.1 Le voyage inférentiel du spectateur .....                                    | 23   |
| 1.2 Les attentes des spectateurs .....                                           | 28   |
| CHAPITRE II LA LOGIQUE DES MONDES .....                                          | 36   |
| 2.1 La métaphysique déflationniste de Saul Kripke .....                          | 37   |
| 2.2 L'ersatzisme contre le réalisme modal de David Lewis.....                    | 45   |
| 2.3 L'intentionnalité de Jaakko Hintikka.....                                    | 57   |
| 2.4 Les mondes littéraires de Marie-Laure Ryan.....                              | 60   |
| CHAPITRE III LA MÉCANIQUE TRANSMONDAINE DE UMBERTO ECO ...                       | 76   |
| 3.1 Les propriétés essentielles .....                                            | 87   |
| 3.2 Les propriétés et relations S-nécessaires .....                              | 91   |
| 3.3 Les surnuméraires et variantes potentielles : l'identité transmondaine ..... | 95   |
| 3.4 Le contrefactuels et les contreparties.....                                  | 101  |
| 3.5 L'accessibilité transmondaine .....                                          | 103  |
| 3.6 Les vérités logiquement nécessaires et les opérateurs d'exception .....      | 108  |

|                                                                               |     |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.7 Les contraintes contextuelles et structure idéologique .....              | 111 |
| CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE.....                                         | 121 |
| DEUXIÈME PARTIE LES OPÉRATEURS D'ACCESSIBILITÉ.....                           | 125 |
| CHAPITRE IV L'INTERPRÉTATION CINÉMATOGRAPHIQUE .....                          | 130 |
| 4.1 De l'hypoicône à l'hypersignification .....                               | 130 |
| 4.2 Les stimuli comme signes de la perception .....                           | 135 |
| 4.3 L'écologie de la perception .....                                         | 136 |
| 4.3.1 La perception des stimuli visuels .....                                 | 138 |
| 4.3.2 La perception des stimuli auditifs .....                                | 140 |
| 4.3.3 La perception du mouvement.....                                         | 141 |
| CHAPITRE V LES CODES DU 7E ART .....                                          | 145 |
| 5.1 Le langage visuel : de l'iconique au plastique.....                       | 152 |
| 5.1.1 L'espace-temps diégétique.....                                          | 156 |
| 5.2 Le code cinématographique (la dénotation) .....                           | 161 |
| 5.3 Le code filmique (la connotation).....                                    | 166 |
| CHAPITRE VI L'OPÉRATEUR COMME SIGNE FILMIQUE ET<br>CINÉMATOGRAPHIQUE.....     | 178 |
| 6.1 Les opérateurs intradiégétiques (monde dans le film) : narratologie ..... | 179 |
| 6.1.1 Les opérateurs temporels.....                                           | 182 |
| 6.1.2 Les opérateurs hyperboliques.....                                       | 208 |
| 6.1.3 Les opérateurs mobiliers .....                                          | 227 |
| 6.2 Les opérateurs extradiégétiques (monde du film) : audiovisuels .....      | 245 |
| 6.2.1 Les opérateurs de préproduction .....                                   | 251 |
| 6.2.2 Les opérateurs de tournage.....                                         | 287 |
| 6.2.3 Les opérateurs de postproduction.....                                   | 297 |
| CONCLUSION .....                                                              | 319 |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| ANNEXE A LISTE DES OPÉRATEURS DE PASSAGE DANS ALO ET VS... | 332 |
| RÉFÉRENCES.....                                            | 348 |
| BIBLIOGRAPHIE .....                                        | 355 |

## LISTE DES FIGURES

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figure 1 L'édifice leibnizien, d'après un schéma de Deleuze (1988, p. 140) ..... | 11  |
| Figure 1.1 Le schéma actanciel selon Greimas .....                               | 33  |
| Figure 2.1 M.C. Escher, Relativity, 1953, lithographie . .....                   | 54  |
| Figure 2.2 M.C. Escher, Waterfall, 1961, lithographie .....                      | 54  |
| Figure 2.3 The Penrose Steps in Inception (2010) .....                           | 54  |
| Figure 2.4 Le système cinématographique .....                                    | 73  |
| Figure 3.1 César sur la Gran Via de Madrid dépeuplée .....                       | 83  |
| Figure 3.2 Les mondes de Abre los ojos .....                                     | 85  |
| Figure 3.3 Table des propriétés et relations S-nécessaires de ALO .....          | 97  |
| Figure 5.1 Dante et Virgile devant Farinata, chant X, vers 34 et suivants .....  | 156 |
| Figure 5.2 La rose céleste, Paradis, chant XXX, vers 124-129 .....               | 156 |
| Figure 5.3 L'espace diégétique et ses vecteurs de tension .....                  | 160 |
| Figure 6.1 La vie psychologique selon Bergson (2012, p. 211) .....               | 212 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figure 6.2 Claude Monet. « La Seine à Argenteuil », 1873.....                   | 221 |
| Figure 6.3 Nuria qui supplante Sofia dans une photo prise par Pelayo .....      | 238 |
| Figure 6.4 César Janus-bifrons.....                                             | 240 |
| Figure 6.5 Joint diégétique pratiqué par L.E. dans la mémoire de César .....    | 241 |
| Figure 6.6 Les miroirs dans ALO et VS .....                                     | 242 |
| Figure 6.7 Mommy (2014) de Xavier Dolan .....                                   | 260 |
| Figure 6.8 Les différents rapports de cadre.....                                | 260 |
| Figure 6.9 Tonalité divisée (#86).....                                          | 277 |
| Figure 6.10 Les trois différentes résolutions possibles .....                   | 279 |
| Figure 6.11 Cadrage et échelle des plans (personnage) .....                     | 284 |
| Figure 6.12 Masque jeté par terre dans la scène de la boîte de nuit (#49) ..... | 285 |
| Figure 6.13 L'opérateur d'accessibilité P5 (#57).....                           | 285 |
| Figure 6.14 Composition surréaliste dans VS.....                                | 285 |
| Figure 6.15 Alfred Hitchcock et l'effet Kuleshov .....                          | 299 |
| Figure 6.16 Affiches publicitaires de ALO et VS.....                            | 318 |

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figure 6.17 Réalité-Virtualité développé par Milgram, et al. (1994) ..... | 328 |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

|                  |                                                          |
|------------------|----------------------------------------------------------|
| W                | monde ( <i>World</i> )                                   |
| R                | relation entre propriétés déterminant un monde           |
| WI               | monde <i>dans</i> le film, intradiégétique               |
| WO               | monde <i>du</i> film, extradiégétique                    |
| AW               | monde actuel                                             |
| MAW              | monde actuel filmique                                    |
| MRW              | monde référentiel filmique                               |
| APW              | monde possible alternatif                                |
| PAW              | monde de la production cinématographique                 |
| MAPW             | monde possible alternatif filmique                       |
| ALO              | le film <i>Abre los ojos</i> (1997) d’Alejandro Amenábar |
| VS               | le film <i>Vanilla Sky</i> (2001) de Cameron Crowe       |
| W <sub>R</sub>   | monde réel dans ALO et VS                                |
| W <sub>Déf</sub> | monde suite à l’accident de voiture dans ALO et VS       |
| W <sub>On</sub>  | monde du rêve dans ALO et VS                             |
| W <sub>14</sub>  | monde de la réalité virtuelle dans ALO et VS             |
| W14x             | mode tutoriel de W <sub>14</sub> dans ALO et VS          |



## RÉSUMÉ

En favorisant la migration des notions développées tant en logique modale, que dans les études du récit et de la narratologie vers celle de l'image en mouvement, le concept de monde possible permet aujourd'hui de rassembler les théories esthétiques et sémiotiques dans une étude du cinéma. Il offre de nouvelles manières de comprendre l'échange d'informations entre les créateurs d'un film et les spectateurs et, par le fait même, il offre un nouveau point de vue sur la création d'un univers cinématographique. Cette recherche a pour objectif de contribuer théoriquement à la compréhension et à l'analyse de l'accessibilité entre les différents mondes dans un même récit cinématographique.

Notre hypothèse repose sur l'idée que la traversée des frontières entre les mondes filmiques peut s'analyser à partir de ce que nous appellerons des « opérateurs d'accessibilité ». En effet, c'est grâce au concept d'opérateur d'accessibilité que nous sommes parvenus à analyser la nature des frontières narratives et audiovisuelles qui délimitent ces différents mondes filmiques, et à identifier les multiples moyens narratifs et audiovisuels qui permettent aux protagonistes de les traverser sans perdre leur identité. On se rendra compte en conclusion que le concept d'opérateur d'accessibilité est efficace pour repérer et analyser le degré d'ouverture d'une œuvre, lequel est déterminé par le niveau d'inclusivité des interprétations diverses et parfois même aberrantes des spectateurs.

Cette thèse s'engage en définitive à rendre compte de la métaphore épistémologique qu'est le cinéma, de même qu'à élaborer une esthétique inspirée de la logique des mondes possibles. Elle se veut un guide pour qui voudrait utiliser le concept d'opérateur d'accessibilité afin d'analyser et de comprendre le travail des cinéastes dans la construction et l'échafaudage de leur propre architecture audiovisuelle et narrative ou, éventuellement, de scénariser et de réaliser une œuvre filmique.

Mots clés : mondes possibles, multivers, cinéma, fiction, narration, sémiotique, logique, pragmatique, phénoménologie, perception, esthétique, langage audiovisuel, récit interactif.

## ABSTRACT

By migrating the notions developed in modal logic, as well as in the study of narrative and narratology, to that of the moving image, the concept of possible worlds now makes it possible to bring together aesthetic and semiotic theories in a study of cinema. It offers new ways of understanding the exchange of informations between the creators of a film and the spectators and, by the same token, it offers a new point of view on the construction of a cinematographic universe. The aim of this research is to contribute theoretically to the understanding and analysis of the accessibility between the different worlds in a single cinematic narrative.

From a logical point of view, possible worlds are only accessible to each other in fiction, which creates ersatz, small fictional worlds, spun from the data and laws of the spectators' real world. In this perspective, a problem of identity arose. Since an individual cannot logically inhabit more than one world at a time, for fear of losing his or her identity, how can fiction make such a transmundane identity seem real without causing viewers to drop out due to lack of verisimilitude?

Our hypothesis is based on the idea that the crossing of borders between filmic worlds can be analyzed from what we will call "accessibility operators". Indeed, it is thanks to the concept of accessibility operator, that we have managed to analyze the nature of the narrative and audiovisual borders that delimit these different filmic worlds, and to identify the multiple narrative and audiovisual means of allowing the protagonists to cross them without losing their identity. In conclusion, we will realize that the concept of accessibility operator is efficient to identify and analyze the degrees of openness of a work, i.e., the level of inclusiveness of the diverse and sometimes even aberrant interpretations of the spectators.

This thesis is ultimately committed to accounting for the epistemological metaphor that is cinema, as well as to elaborating an aesthetic inspired by the logic of possible worlds. It is intended as a guide for those who would like to use the concept of the accessibility operator to analyze and understand the work of filmmakers in constructing and scaffolding their own audiovisual and narrative architecture or, possibly, in scripting and directing a filmic work.

Keywords : possible worlds, cinema, fiction, narration, semiotics, logic, pragmatics, aesthetics, audiovisual language, interactive narrative.

*Si c'est ici le meilleur des mondes possibles, que sont donc les autres ?*

*Voltaire*

## INTRODUCTION

### À l'origine du concept de monde possible

La citation mise en exergue est archiconnue. Voltaire se moque de ce qu'il appelle le déterminisme optimiste de Leibniz dans un conte philosophique que certains commentateurs iront jusqu'à considérer comme paradigmatique de la philosophie des Lumières. Ce que le philosophe français reproche au philosophe allemand est l'idée du meilleur des mondes, puisque la quantité de mal surpasse dans le nôtre la quantité de bien, selon lui. *Candide* est l'histoire d'une désillusion : plutôt que d'attendre le bonheur après la mort, selon la tradition chrétienne des philosophes de la Renaissance, Voltaire en appelle au bonheur immédiat, *hic et nunc*, et préfère croire en un dieu architecte, totalement désintéressé et extrinsèque à sa création. Il s'en prend surtout à la doctrine leibnizienne selon laquelle « le meilleur parti n'est pas toujours celui qui tend à éviter le mal, puisqu'il se peut que le mal soit accompagné d'un plus grand bien<sup>1</sup> » (Leibniz, 1969, p. 363).

Divisée en 417 chapitres, la *Théodicée* de Leibniz se condense effectivement en ce concept du « meilleur des mondes », que Dieu seul, dans son omniscience, peut considérer dans toutes ses singularités, c'est-à-dire de tous les points de vue. Cette considération reste inaccessible aux êtres humains, qui sont limités dans leurs perceptions d'un univers incommensurable, incapables d'en embrasser les possibilités

---

<sup>1</sup> Première objection de l'annexe intitulée Abrégé de la controverse réduite à des arguments en forme. Voir aussi Essai de théodicée, §10 : « *Et si fata volunt, bina venena juvant.* », dont Voltaire se moque à plusieurs reprises : « Eh bien! Mon cher Pangloss, lui dit Candide, quand vous avez été pendu, disséqué, roué de coups, et que vous avez ramé aux galères, avez-vous toujours pensé que tout allait le mieux du monde? » (1992, p. 147)

infinies, et donc d'apprécier le concept du meilleur, voire le résultat de la perfection divine dans toute l'ampleur de la création. Aussi, suivant les principes de la contradiction et de raison suffisante, le philosophe allemand réfute l'existence de mondes alternatifs, à savoir de versions du monde qui seraient différentes de celle dans laquelle on vit.

J'appelle *monde* toute la suite et toute la collection de toutes les choses existantes, afin qu'on ne dise point que plusieurs mondes pouvaient exister en différents temps et différents lieux. Car il faudrait les compter tous ensemble pour un monde, ou si vous voulez pour un univers. Et quand on remplirait tous les temps et tous les lieux, il demeure toujours vrai qu'on les aurait pu remplir d'une infinité de manières, et qu'il y a une infinité de mondes possibles dont il faut que Dieu ait choisi le meilleur, puisqu'il ne fait rien sans agir suivant la suprême raison. (Leibniz, *Essais de théodicée*, § 8)

On peut tirer deux leçons de cette citation de Leibniz. D'abord, un monde rassemble tout ce qui existe, à savoir notre réalité physique ou tout ce à quoi nous avons accès par nos sens dans l'espace-temps infini. Un univers rassemble donc par extension notre monde et tout le reste, additionné de ce que nous ne pouvons pas « observer », mais appartenant tout de même à l'incommensurabilité de la création. Ensuite, Leibniz nous dit que de tous les univers potentiels – rassemblant différents mondes possibles – Dieu n'a créé que le meilleur d'entre tous, soit celui ralliant le maximum d'« ordre, de régularité, de vertu, de bonheur » (*Sur le livre de l'origine du mal*, §22). Outre l'univers et son espace-temps infini, qui contient notre réalité physique, notre monde réel, il existe, dans cette perspective, une infinité d'autres univers incommensurables potentiels qui n'ont pas été matériellement réalisés par la création.

Pour illustrer le concept par excellence de sa philosophie, Leibniz élabore dans sa *Théodicée* un récit racontant le rêve que fit Théodore, grand sacrificateur à Jupiter, d'une immense pyramide, ou palais des destinées dont la garde fut confiée à Pallas, contenant tous les mondes possibles de la base jusqu'au sommet où culmine le meilleur d'entre tous (*Essais de théodicée*, §413 à 417).

Vous voyez ici le palais des destinées dont j'ai la garde. Il y a des représentations non seulement de ce qui arrive, mais encore de tout ce qui est possible; et Jupiter

en ayant fait la revue avant le commencement du monde existant, a digéré les possibilités en mondes, et a fait le choix du meilleur de tous [...] Ainsi vous pouvez vous figurer une suite réglée de mondes qui contenteront tous et seuls [sic] le cas dont il s'agit, et en varieront en circonstances et en conséquences. Mais si vous posez un cas qui ne diffère du monde actuel que dans une seule chose définie et dans ses suites, un certain monde déterminé vous répondra : Ces mondes sont tous ici, c'est-à-dire en idées. (*Théodicée*, §414)

Ce récit, emboîté dans sa plaidoirie, permet corollairement d'établir la distinction entre des concepts qui permettront par la suite aux physiciens, aux logiciens et aux sémioticiens, de développer leur propre théorie des mondes possibles et d'en faire un usage qui déborde le procès philosophique intenté contre Dieu par certains philosophes des Lumières, Voltaire en tête, et dans lequel Leibniz joue le rôle d'avocat de la défense. L'origine du concept des mondes possibles est une apologie de Dieu et du meilleur des mondes – considéré par Leibniz comme la nature telle qu'elle est dans sa réalité totale et effective –, qui peut être résumée en quatre arguments.

Premièrement, suivant le *principe de la contradiction*<sup>2</sup>, et celui de *raison suffisante*<sup>3</sup>, le seul monde créé est le nôtre, que Dieu a fait passer de la possibilité à la réalisation. Les autres mondes sont maintenus dans leur état théorique, ne subsistant que dans « la région des Vérités éternelles, l'entendement divin. » (Anfray, 2016, p. 538). Dans ces conditions, la réalité est synonyme d'existence, de création, par rapport au possible, au potentiel, à ce qui aurait pu exister, mais qui n'a pas été conçu originellement, qui ne fait donc pas partie de l'univers existant. Les mondes possibles, en quantité infinie, s'opposent ainsi au monde réel, qui est le seul, le meilleur, l'unique création. Bref, le possible est multiple, il s'oppose à l'unicité de ce qui est réel et se trouve ainsi dans la puissance infinie de la pensée de Dieu, et non dans la nature, qui est sa création<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> « qui porte que de deux propositions contradictoires, l'une est vraie, l'autre est fausse » (*Théodicée*, §44, 1969, p. 128).

<sup>3</sup> « c'est que jamais rien n'arrive, sans qu'il y ait une cause ou du moins une raison déterminante, c'est-à-dire quelque chose qui puisse servir à rendre raison *a priori* pourquoi cela est existant plutôt que non existant et pourquoi cela est ainsi plutôt que de toute autre façon. » (*Ibidem*)

<sup>4</sup> Le réel correspond à la nature chez Spinoza, dont Leibniz s'inspire en partie, car il ne détache pas Dieu de la nature effective; il n'y a pas de possible chez Spinoza : Dieu est la nature et la nature est Dieu, il

Deuxièmement, un monde est « une série d'inflexions ou d'événements : c'est une pure *émission de singularités* » (Deleuze, 1988, p. 81). Ces singularités, Leibniz, s'inspirant probablement de l'*apeiron* du présocratique Anaximandre ou de l'atomisme d'Épicure et de Gassendi (*Théodicée*, I, §89<sup>5</sup>), les appelle *Monades*, « véritables Atomes de la Nature [...] Éléments des choses » (Monadologie, §3), points mathématiques, « sujet comme point métaphysique » (Deleuze, 1988, p. 33). Les monades composent les séries infinies des points de vue singuliers que Dieu a non seulement sur sa création (qui correspond à la Nature spinoziste; voir note 4), mais aussi sur toutes les possibilités non réalisées. La monade est une substance simple et sans parties, impénétrable et indissoluble, « ni substance ni accident peut entrer de dehors dans une monade. » (Monadologie §7) Chaque monade, dont le nombre est infini, exprime le monde qui est virtuellement plié en chacune d'elle. C'est la *condition de clôture* de la monade leibnizienne, ou le *principe d'inclusion* : « Il faut mettre le monde dans le sujet afin que le sujet soit pour le monde [...] l'âme est l'expression du monde (actualité), mais parce que le monde est l'exprimé de l'âme (virtualité). » (Deleuze, 1988, p. 37) Les monades sont variées et diffèrent entre elles par leurs qualités, qui spécifient la manière dont elles perçoivent et expriment le monde, soit par une pluralité d'affections et de

---

n'y pas d'autres mondes, même dans l'intellect de Dieu. Autrement dit, Dieu n'a pas la puissance d'imaginer des mondes possibles chez Spinoza, d'où la grande différence avec Leibniz qui, lui, ne réduit pas Dieu à la nature de la réalité totale actuelle. En somme, le dieu de Spinoza, n'ayant pas la puissance d'imaginer des mondes possibles, est limité à la « réalité actuelle ». La variation de la puissance chez Spinoza se reconnaît à notre capacité de comprendre plus ou moins l'enchaînement des causes et des effets dans la nature, et non à notre capacité d'imaginer des réalités virtuelles. C'est une différence considérable qui explique pourquoi Leibniz insiste tant sur le concept de monde possible. En fait, les mondes possibles deviennent les signes de la puissance de l'intellect divin, ce que ne peut admettre Spinoza, car selon lui, Dieu est cause de lui-même car il est la seule substance, il n'a pas de volonté, autrement il lui manquerait quelque chose et serait donc déterminé par ce manque, c'est-à-dire par une cause qui ne serait pas lui; et aucun signe ne peut le déterminer, sinon il pourrait être et se comprendre par autre chose que lui-même, Dieu échappe à toute sémiotisation chez Spinoza. Les éléments de la nature chez lui ne sont pas les signes de Dieu, mais Dieu lui-même, ce qui est très différent de la philosophie leibnizienne.

<sup>5</sup> La monadologie a été écrite par Leibniz en 1714 sur une commande du prince Eugène de Savoie-Carignan qui lui a demandé de synthétiser son système en des propositions claires pour qu'un poète de l'époque puisse en donner une version poétique, à la manière du poème *De la nature* (1570) de Lucrèce, qui met en vers le système d'Épicure.

rapports leur permettant d'envelopper la multitude dans l'unité. Chaque monade est sujette au changement de ces perceptions venant d'un principe qui ne peut être qu'intérieur.

L'état passager qui enveloppe et représente une multitude dans l'unité ou dans la substance simple n'est autre chose que ce qu'on appelle la perception [...] L'action du principe interne, qui fait le changement ou le passage d'une perception à une autre, peut être appelé *Appétition* ; il est vrai, que l'appétit ne saurait toujours parvenir entièrement à toute la perception, où il tend, mais il en obtient toujours quelque chose, et parvient à des perceptions nouvelles. (Monadologie §14-15)

Ainsi, la monade peut être considérée comme une *Entéléchie* (§18), substance simple, brute, automate incorporel<sup>6</sup> animé de perceptions et d'appétits (§19) qui, une fois incarnée dans un corps, constitue un *vivant* (§63). La monade peut aussi être spirituelle, une *Âme*, dont la perception est accompagnée de mémoire (§28), ce qui lui permet de distinguer la consécution ou le passage d'une perception à une autre – ce que Leibniz nomme l'*appétition*. L'âme qui s'incarne dans un corps est appelée *animal* (§63). Finalement, la monade peut être une âme raisonnable, un *Esprit* (§29), qui distingue les êtres humains des animaux, par la connaissance des vérités nécessaires et éternelles à l'origine de la *Raison*<sup>7</sup> et des sciences.

C'est aussi par la connaissance des vérités nécessaires et par leurs abstractions, que nous sommes élevés aux *actes réflexifs*, qui nous font penser à ce qui s'appelle *moi*, et à considérer que ceci ou cela est en *nous* : et c'est ainsi, qu'en pensant à nous, nous pensons à l'Être, à la substance, au simple ou au composé, à l'immatériel et à Dieu même, en concevant que ce qui est borné en nous, est en lui sans bornes. Et ces actes réflexifs fournissent les objets principaux de nos raisonnements. (Monadologie §30)

Leibniz présente de cette manière un autre couple conceptuel qui fait en quelque sorte écho à celui qui oppose le possible au réel, le potentiel à l'existant : le virtuel et l'actuel.

---

<sup>6</sup> Monadologie §64 : « Mais les machines de la nature, c'est-à-dire les corps vivants, sont encore des machines dans leurs moindres parties jusqu'à l'infini. » et §87 : « Dieu, considéré comme Architecte de la machine de l'univers... »

<sup>7</sup> Monadologie §87 « ...et Dieu considéré comme Monarque de la Cité divine des esprits. » Ces deux faces de Dieu, le règne physique de la Nature, domaine des causes efficientes, et le règne moral de la Grâce, domaine des causes finales, assurent l'harmonie préétablie dans le meilleur des mondes (§86).



Comme l'expliquait Pallas à Théodore dans le Palais des destinées, tous les mondes possibles existent sous forme d'idées, et ils sont actualisés dans chaque monade, qui l'expriment de manière virtuelle. Il y a ainsi deux régimes de monde dans la théodicée de Leibniz : d'abord le meilleur des mondes, physique et matériellement composé par les corps, celui qui a été objectivement créé par Dieu, et les séries infinies de singularités possibles qui le réalisent dans l'éternité; ensuite, tous les autres mondes, virtuellement pliés dans les monades qui les actualisent sous forme d'idées. Ce sont là, selon Gilles Deleuze, les deux étages de l'édifice baroque de la philosophie leibnizienne :

Le monde est une virtualité qui s'actualise dans les monades ou les âmes, mais aussi une possibilité qui doit se réaliser dans la matière ou les corps [...] La philosophie de Leibniz [...] exige cette préexistence idéale du monde, tant par rapport aux monades spirituelles que par rapport à l'univers matériel [...] Nous ne pouvons parler de l'événement que déjà engagé dans l'âme qui l'exprime et dans le corps qui l'effectue [...] Certes, ce sont deux régimes d'expression très différents, réellement distincts, puisque l'un est distributif, l'autre collectif : chaque monade exprime pour son compte le monde entier, indépendamment des autres et sans influx, tandis que tout corps reçoit l'impression ou l'influx des autres, et c'est l'ensemble des corps, c'est l'univers matériel qui exprime le monde. L'harmonie préétablie se présente donc d'abord comme un accord entre les deux régimes. (1988, p. 140-142)

Dans l'ordre, les singularités – soit les événements formés par les inflexions des points de vue de Dieu dans les séries du monde – sont d'abord contenues dans la monade comme ses prédicats primitifs. Ils y ont été et y seront de tout temps, de toute éternité. Tirés du chaos de tous les possibles par le crible – la *khôra* du Timée –, qui ne laisse passer que les meilleures séries, les événements et points de vue sont ensuite l'expression de la monade qui s'incarne dans le corps. Les corps incarnent finalement chaque événement et point de vue contenus dans leurs monades respectives en le manifestant à sa place et en son temps dans les séries qui convergent vers l'expression du meilleur des mondes.

Troisièmement, ces deux régimes créent une nouvelle opposition conceptuelle : le couple compossible-impossible. Chez Leibniz, qui était aussi mathématicien, pour

tout effet il y a une cause et tout prédicat est contenu dans le sujet. Les séries d'événements convergent tôt ou tard les unes vers les autres pour créer le monde, c'est pourquoi elles sont dites compossibles, et l'expression du meilleur des mondes devient ainsi la « limite » de ces séries infinies qui expriment la réalité. La compossibilité exprime en ce sens les relations qu'entretiennent les singularités entre elles dans le jeu du monde qui

tend des séries infinies qui vont d'une singularité à une autre ; il instaure des règles de convergences et de divergences d'après lesquelles ces séries de possibles s'organisent en ensembles infinis, chaque ensemble étant compossible, mais deux ensembles étant impossibles l'un avec l'autre ; il distribue les singularités de chaque monde, de telle ou telle façon, dans le noyau des monades ou des individus qui expriment ce monde. (Deleuze, 1988, p. 89)

La compossibilité est la condition *sine qua non* du jeu d'actualisation des événements-singularités qui composent une série selon le *principe d'harmonie préétablie*. Toute série qui diverge éventuellement – soit lorsqu'une de ses singularités-événements dévie et se met à exprimer une autre série, actualisant par le fait même un autre monde –, est dite impossible avec celles qui expriment le monde actuel d'origine. Une nouvelle série crée un autre monde, comme par épigénèse, lorsque la série de ses singularités-événements bifurque, et que se présente une nouvelle série qui diverge de celles qui définissent notre réalité. La compossibilité exprime aussi les convergences des séries de singularités en individus; l'individuation allant « de singularité en singularité, sous la règle de convergence ou de prolongement qui rapporte l'individu à tel ou tel monde. » (Deleuze, 1988, p. 86) L'individu est ainsi composé par les monades raisonnables ou *Esprits*, qui condensent les singularités préindividuelles dans les corps qui leur correspondent. L'individuation est un processus qui est d'abord enclenché comme une actualisation de virtualités dans la monade et ensuite comme une réalisation de possibles dans les corps :

C'est la définition réelle de l'individu : concentration, accumulation, coïncidence d'un certain nombre de singularités préindividuelles convergentes (étant dit que des points singuliers peuvent coïncider en un même point, comme les différents sommets de triangles séparés peuvent coïncider au sommet commun d'une pyramide). C'est comme un noyau de la monade [...] Au cœur de chaque monade

il y a des singularités qui sont chaque fois les requisits de la notion individuelle. Que chaque individu n'exprime clairement qu'une partie du monde, cela découle de la définition réelle : il exprime clairement la région déterminée par ses singularités constituantes. Que chaque individu exprime le monde entier, cela découle aussi de la définition réelle : les singularités constituantes de chacun, en effet se prolongent dans toutes les directions jusqu'aux singularités des autres, à condition que les séries correspondantes convergent, si bien que chaque individu inclut l'ensemble d'un monde compossible, et n'exclut que les autres mondes impossibles avec celui-là (là où les séries divergeraient). (Deleuze, 1988, p. 85)

L'impossibilité est, dans cette perspective, synonyme de frontière entre les mondes; tout monde qui n'est pas le meilleur créé par Dieu est impossible avec ce monde réalisé, et c'est ainsi que les divergences dans les séries, les bifurcations, agissent comme de véritables zones douanières entre les mondes impossibles.

On appellera « monde possible » un ensemble de termes possibles compossibles entre eux : ainsi les séries qui restent enfouies dans la base de la pyramide des mondes, où Adam n'eût point péché ni Judas trahi [...] ainsi tous les romans bien faits [...] modèles finis de mondes possibles qui n'ont pas place dans le nôtre [...] La compossibilité s'articule à l'entr'expression, puisqu'elle concerne non les éléments [...] mais les relations : l'entr'expression de certains termes (en nombre infini) constitue un réseau; les termes qui expriment un même réseau s'entr'expriment, donc sont compossibles; un terme qui n'exprimerait pas ledit réseau serait impossible avec tous les autres. (*Lettre à Bourget*, Leibniz, 1996, p. 271)

L'impossibilité est aussi synonyme d'espace-temps autre, puisque la compossibilité exprime un ensemble de relations spatiotemporelles déterminé, « un espace-temps comme ordre des distances indivisibles d'une singularité à une autre, d'un individu à un autre [...] C'est l'espace, le temps et l'étendue qui sont dans le monde, chaque fois, et non l'inverse. » (Deleuze, 1988, p. 90)

Quatrièmement, le couple horizontalité-verticalité qualifie les rapports qu'entretiennent les deux étages de l'édifice et leurs éléments entre eux. D'une part, l'âme se projette en distribuant les singularités spécifiques à un corps organique, qui lui appartient par réquisition; elle « suit ses propres lois, et le corps aussi les siennes, et ils se rencontrent en vertu de l'*harmonie préétablie* entre toutes les substances, puisqu'elles sont toutes des représentations d'un même Univers. » (*Monadologie*, § 78).

La distribution des prédicats primitifs, composant les événements et les singularités préindividuelles qui créent les individus, est verticale et instantanée. C'est-à-dire que ces prédicats primitifs n'entrent pas dans un flux parce qu'ils sont isolés dans chaque monade sur l'étage du haut (Figure 1). D'autre part, sur l'étage du bas, l'incarnation de ces singularités est collective et causale, en ce sens que chaque événement et chaque individu entrent dans une série de compossibilités qui convergent vers le meilleur des mondes. « Comme ce monde n'existe pas hors des monades qui l'expriment, celles-ci ne sont pas en prise et n'ont pas de relations horizontales entre elles, pas de rapports intra-mondains, mais seulement un rapport harmonique indirect, pour autant qu'elles ont le même exprimé : elles "s'entr'expriment" sans se capter. » (Deleuze, 1988, p. 110)

La relation qu'entretient l'étage du haut avec l'étage du bas est verticale, instantanée et harmonique. Le passage du virtuel à l'actuel est fulgurant; les notes jouées par l'étage du bas sont écrites depuis toujours sur la partition aveugle contenue dans l'étage du haut. À l'étage du bas, l'expression du potentiel en réel est horizontale et mélodique, elle s'inscrit dans le temps, donc dans l'espace. C'est l'édifice baroque de la philosophie du meilleur des mondes de Leibniz (Figure 1).

La ligne du monde s'inscrit verticalement sur la surface unitaire et intérieure de la monade, qui en tire les accords superposés. C'est pourquoi l'on dit que l'harmonie est une écriture verticale, qui exprime la ligne horizontale du monde : le monde est comme le livre de musique qu'on suit successivement ou horizontalement en chantant, mais l'âme chante d'elle-même parce que toute la tablature du livre y a été gravée verticalement, virtuellement, « dès le commencement de l'existence de l'âme » (première analogie musicale de l'harmonie leibnizienne) <sup>8</sup> [...] D'après une seconde analogie musicale proprement baroque, Leibniz invoque les conditions d'un concert où deux monades chantent chacune sa partie sans connaître celle de l'autre ni l'entendre, et pourtant « s'accordent parfaitement » <sup>9</sup>. (Deleuze, 1988, p. 180 à 182)

Avec Alfred North Whitehead, logicien néo-leibnizien, le jeu du monde a changé. L'harmonie s'est mise à exprimer des impossibles, les monades ayant trouvé le

<sup>8</sup> *Die philosophische Schriften*, Gerhardt (éd.), 1890; cité par Deleuze.

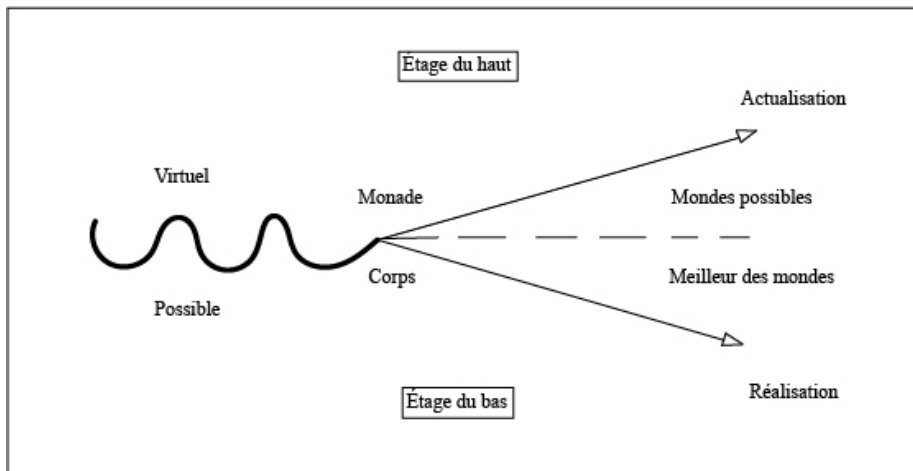
<sup>9</sup> Lettre à Arnauld, avril 1687; cité par Deleuze.

moyen de converser entre elles, ou comme l'écrit Deleuze d'« entrer en fusion sur une sorte de diagonale, où les monades s'interpénètrent, se modifient » (1988, p. 188). Cette nouvelle harmonie est un *chaosmos*<sup>10</sup>, dans lequel « Les séries divergentes tracent dans un même monde chaotique des sentiers toujours bifurcants. » (Deleuze, 1988, p. 111) La monadologie a rencontré chez Whitehead les relations interprétatives peirciennes, qui arrivent à mettre dans la même série deux singularités impossibles, et dans la naissance d'une physique nouvelle, la superposition de l'un et du multiple, de l'actuel et du réel. Le chaosmos de Whitehead exprime l'argument méréologique selon lequel toute entité n'est que la somme de ses relations avec ses parties et celles des autres entités et, dans ce contexte, la créativité est le principe absolu de l'existence; le changement, l'impermanence des états du monde comme substance originelle de toutes choses, les limites dans le chaosmos ne sont imposées que par ces relations qu'entretiennent les entités entre elles. Comme l'écrit David Lapoujade au sujet des objets impossibles qui meublent les mondes possibles : « L'événement ne se définit-il pas en effet comme une synthèse d'impossibles ? [...] tous les événements sont à la fois non-sens et donateurs de sens. » (2014, p. 118-119)

---

<sup>10</sup> L'expression est de James Joyce : « *Ulysse* se présentait comme la plus audacieuse des tentatives de donner un visage au chaos; *Finnegans Wake* se définit lui-même : *Chaosmos* et *Microchasm* : il constitue le plus terrifiant des documents sur l'instabilité formelle et l'ambiguïté sémantique. » (Eco, 1979, p. 257) Ce que Deleuze interprète comme un chaosmos chez Whitehead tient de son interprétation de la référence symbolique et des erreurs de perception qu'elle entraîne chez le « sujet-superjet » (cf. Whitehead, 1985, p. 168).

Figure 1 L'édifice leibnizien, d'après un schéma de Deleuze (1988, p. 140)



La théorie des mondes possibles est un plaidoyer échafaudé en faveur du Meilleur des Mondes qui se développe en quatre arguments, soit les oppositions axiologiques du réel et du possible, du virtuel et de l'actuel, de la compossibilité et de l'impossibilité, de même que les relations verticales et horizontales. Ce plaidoyer est basé sur trois principes fondamentaux, soit ceux de la raison suffisante, de la contradiction (incluant le tiers exclu) et de l'harmonie préétablie; et ce faisant, Leibniz invente ou refonde des concepts tels que la monade et les corps, les événements et les individus, le monde créé et les mondes en idées, ainsi que les deux étages de l'édifice baroque, qui consolide l'architecture de son argumentation. Avec le néo-baroque, ou néo-leibnizianisme selon Deleuze, une nouvelle harmonie s'est dégagée, les deux conditions de clôture de la monade leibnizienne – elles incluent un monde entier, qui a été présélectionné parmi les convergences de séries qui expriment les mondes possibles – s'y sont confondues quand leurs points de vue se sont animés, ont acquis un certain mouvement dans l'espace, insufflant par le fait même de l'impermanence au monde qu'elles expriment.

On ne peut plus distinguer une verticale harmonique et une horizontale mélodique [...] l'habitat musical [...] et l'habitat plastique [...] ne laissent pas subsister la différence de l'intérieur et de l'extérieur, du privé et du public : ils identifient la variation et la trajectoire, et doublent la monadologie d'une « nomadologie ». La

musique est restée la maison, mais ce qui a changé, c'est l'organisation de la maison, et sa nature. (Deleuze, 1988, p. 188-189)

Une phrase dans la *Lettre à Bourget* de Leibniz explique en quel point de son plaidoyer le concept logique et philosophique de Meilleur des Mondes est devenu tout à coup le point de départ d'une toute nouvelle application créative : « ainsi tous les romans bien faits » (Leibniz, 1996, p. 271). Si Dieu, grand architecte de notre invention, a su réaliser notre seul univers dans l'ensemble de toutes les possibilités infinies de séries convergentes, d'événements et d'individus compossibles, pourquoi un auteur ne pourrait-il pas utiliser la même stratégie pour actualiser au moins un monde possible, que ce soit de manière linguistique ou audiovisuelle, parmi tous ceux qui sont virtuellement contenus dans celui-ci, le monde réel ? L'écrivain est souvent comparé à un « démiurge », soit à une « Divinité qui donne forme à l'univers » et, par analogie, le « créateur d'une œuvre<sup>11</sup> ». Que dire alors des créateurs de véritables univers audiovisuels composés d'espace-temps, d'événements et d'individus appartenant au monde réel, qui sont captés et ensuite resémiotisés en nouveaux ensembles composant un nouvel univers imaginaire, alternatif, possible ? En créant des univers fictionnels composés de parties de réel, les cinéastes annoncent que toute création cinématographique est un ensemble de possibilités déjà contenues, pliées dans chaque partie du monde réel.

Dans les faits, le concept de monde possible a permis aux théoriciens de la philosophie et de la métaphysique analytiques d'expliquer notre manière d'appréhender la réalité, en discernant ce qui est possible de ce qui est nécessaire dans la recherche de la vérité. En utilisant des tables de vérité (*truth tables*) pour vérifier si une proposition est logiquement valide (Whitehead, Russell, Wittgenstein ayant lu Peirce), ou des opérateurs, ou foncteurs, pour décrire la composition interne d'un ensemble logique mathématique ou linguistique et faire entrer par le fait même ces ensembles en relation

---

<sup>11</sup> CNRTL, *Démiurge*, récupéré le 30 septembre 2020 de  
<https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9miurge>

(Boole, Carnap, Kanger), les théoriciens ont tiré du concept de monde possible des opportunités qui dépassent de loin le plaidoyer en faveur du meilleur des mondes prononcé par Leibniz deux siècles plus tôt. On utilise aujourd'hui des notions dérivées des compossibilités/incompossibilités leibniziennes en programmation par exemple, avec le langage binaire pensé par Leibniz, les 0 et les 1 du langage artificiel de la machine utilisé dans la numérisation des échanges d'informations. La notion de cadre (*frame*) du cognitiviste américain Marvin Minsky (1974) reprend aussi le concept de *monde* pour analyser les structures d'informations permettant de subdiviser la connaissance en sous-structures dans le développement d'une intelligence artificielle.

Le concept de monde a ensuite permis aux théoriciens du récit de comprendre l'échange d'informations entre un auteur et un lecteur, de développer par extension le concept de diégèse, ou univers spatiotemporel du récit, et de voir à quel point l'instance réceptive participait à l'imaginaire de l'œuvre (Eco, [1979] 1985). En faisant migrer les notions développées tant en logique modale que dans l'étude du récit et de la narratologie vers celle de l'image en mouvement, le concept de monde possible permet aujourd'hui de rassembler les théories esthétiques et sémiotiques dans une étude du cinéma. Il offre de nouvelles manières de comprendre l'échange d'informations entre les créateurs d'un film et les spectateurs et, par le fait même, il offre un nouveau point de vue sur la construction d'un univers cinématographique. Dans cette perspective, de quelle manière le concept de monde possible permet-il de renouveler l'analyse des rapports qui nous font passer d'un monde à d'autres mondes dans un même récit filmique ? Plus précisément, comment peut-on exprimer l'impossibilité entre deux ou plusieurs mondes, de manière tant narrative qu'audiovisuelle, tout en permettant à un ou à plusieurs personnages d'y voyager ? Notre hypothèse repose sur l'idée que la traversée des frontières entre les mondes dans un film peut s'analyser à partir de ce que nous appellerons des *opérateurs d'accessibilité*. Il faut donc s'attacher à définir ces opérateurs dans leur fonction pragmatique autant que dans leurs mécanismes narratifs et audiovisuels, et à les organiser les uns par rapport aux autres. En développant cette



problématique, notre thèse se donne comme objectif de contribuer théoriquement à la compréhension et à l'analyse de l'accessibilité entre les différents mondes dans un même récit cinématographique. Suivant cet objectif, le premier chapitre s'emploiera d'abord à déterminer le rôle joué par les spectateurs dans la construction d'un récit filmique, à savoir la manière dont un scénariste doit prendre en considération leur travail d'interprétation afin de leur permettre d'habiter son univers, ne serait-ce que temporairement, et d'y voyager avec un certain degré de liberté. Le deuxième chapitre se concentrera sur la logique des mondes de la métaphysique analytique telle qu'elle s'est développée entre autres au sein d'un affrontement ontologique entre Saul Kripke et David Lewis sur les questions de l'identité transmondaine. Ensuite, seront exposés les extensions de cette théorie dans la sémantique des mondes et ses concepts d'intentionnalité et d'attitude propositionnelle élaborés par le logicien finlandais Jaakko Hintikka. Ces concepts serviront finalement à exposer une théorie des mondes littéraires telle que développée notamment par Umberto Eco et Marie-Laure Ryan. Dans le troisième chapitre, nous nous servirons du film *Abre los Ojos* (1997) du cinéaste espagnol Alejandro Amenábar pour illustrer les sept stratégies de la mécanique transmondaine développée par Umberto Eco dans le chapitre 8 de *Lector in fabula* (1985). En effet, la structure certainement baroque de ce film qui traite de la migration de la conscience entre les mondes réels, oniriques et virtuels constitue, probablement à son insu, l'un des meilleurs exemples d'univers à mondes multiples et impossibles au cinéma : un *chaosmos* cinématographique.

Notre thèse se divise en deux parties. Alors que dans la première partie nous nous arrêtons sur les fondements d'une théorie des mondes appliquée aux formes fictionnelles, nous cherchons dans la deuxième partie à élaborer une théorie sémiotique de ce que nous conviendrons d'appeler des « opérateurs d'accessibilité » entre les mondes possibles au cinéma. Le quatrième chapitre sera consacré à l'interprétation cinématographique, à l'aune des théories de la psychologie de la perception, de façon à cerner la mécanique des signes audiovisuels et d'identifier la manière dont on peut

s'en servir pour produire des significations spécifiques. Le cinquième chapitre fera ainsi la synthèse des différents codes du 7<sup>e</sup> art afin de comprendre la structure ou la forme que peuvent emprunter ces significations dans le langage visuel, en nous attachant particulièrement à l'isotopie et aux concepts de dénotation cinématographique et de connotation filmique. Finalement, le sixième chapitre établira une typologie du concept d'opérateur d'accessibilité et exposera leurs mécanismes narratifs et audiovisuels, en utilisant à nouveau le film espagnol *Abre los ojos* (1997) et en l'analysant cette fois-ci côte à côte avec son adaptation américaine *Vanilla Sky* (2001) du réalisateur Cameron Crowe.

Cette juxtaposition de deux œuvres, qui racontent la même histoire de manière différente, permettra d'une part de démontrer que, sur le plan de la production, différents opérateurs d'accessibilité peuvent être utilisés aux mêmes fins et, d'autre part, de révéler que, sur le plan des études de la réception, les opérateurs d'accessibilités entre les mondes représentent un puissant outil conceptuel pour saisir le phénomène de la collaboration avec les spectateurs lorsque ces derniers sont confrontés à l'interprétation d'un récit filmique, qui transporte les personnages et l'intrigue dans des mondes discordants, incompatibles, contradictoires. Dans ce dernier chapitre, la typologie des opérateurs d'accessibilité sera établie en fonction de la relation qu'ils entretiennent avec le récit. Les opérateurs qui ont une fonction narrative, caractérisés comme intradiégétiques, seront catégorisés en fonction des types de connotation qui leur permettent d'assurer une perméabilité des frontières intermondaines afin d'y faire circuler les personnages de manière plus ou moins libre. Si on considère que les mondes de la fiction sont déterminés par les relations qu'entretiennent entre eux les individus qui les meublent, un opérateur d'accessibilité intradiégétique est donc toujours mis en relation avec un lieu, un objet ou un personnage; ceux-ci sont par conséquent des opérateurs mobiliers. L'opération d'accessibilité peut ensuite miser sur la temporalité, en permettant par exemple à un personnage de se projeter dans un futur hypothétique, de contredire la loi de l'entropie ou encore de remonter le temps physiquement.

L'opérateur temporel joue particulièrement sur le déploiement causal d'un récit, afin de marquer les bifurcations qui ouvrent sur des mondes impossibles. Le voyage intermondain peut enfin être porté par un opérateur hyperbolique, qui exagère et désorganise les perceptions sous l'effet d'états altérés de la conscience provoqués par le rêve, la folie, la consommation de psychotropes, l'hypnose ou même la mort; et qui s'exprime à l'occasion dans le jeu des références symboliques de la métafiction et de l'hyperréalité.

Les opérateurs qui ont une fonction audiovisuelle, caractérisés comme extradiégétiques, seront définis selon les stratégies et les artifices qu'ils déploient lors des trois étapes de la production cinématographique, soit la préproduction, le tournage et la postproduction. Ces opérateurs extradiégétiques servent à élaborer des tactiques propres au dispositif de la double représentation cinématographique suivant la psychologie de la perception des stimuli visuels, auditifs et du mouvement. Ce type d'opérateur peut charger l'image-son de connotations spécifiques, en jouant sur les habitudes perceptives et interprétatives des spectateurs, soit pour les dérouter et faire pression sur leurs inférences afin de créer de la surprise et du suspense, ou simplement pour les placer dans un état de contemplation qui ouvre sur une multitude d'interprétations possibles et impossibles. La mécanique et les fonctions de ces opérateurs intra et extradiégétiques seront établies d'un point de vue sémiotique, selon la considération pragmatique du rôle qu'ils jouent dans la coopération des spectateurs, tant pour dérouter leurs suppositions narratives que pour opérer leur immersion dans un univers composé de mondes souvent impossibles, le tout sans gâcher l'incrédulité qu'ils ont décidé de suspendre à l'entrée de l'univers fictionnel.

En fin de compte, on réalisera que ce concept d'opérateur d'accessibilité est efficace pour repérer et analyser le degré d'ouverture d'une œuvre, lequel est déterminé par le niveau d'inclusivité des interprétations diverses et parfois même aberrantes des spectateurs. Une liste assez exhaustive, incluse en annexe, permettra de repérer les

différents opérateurs et connotateurs qui ont été relevés dans les deux films, avec leurs interprétations respectives. Cette partie de la thèse cherche en quelque sorte à découvrir la manière dont un cinéaste opère des passages entre des mondes différents pour produire un effet esthétique chez les spectateurs, soit en provoquant certaines émotions ou en faisant pression sur leurs interprétations au moyen des oppositions notionnelles d'inclusivité/ouverture et d'exclusivité/fermeture, liées à un espace-temps circonscrit par l'écran et la durée de la projection.

Cette thèse s'engage en définitive à rendre compte de la métaphore épistémologique qu'est le cinéma – qu'il soit moderne ou contemporain, relevant de la notion d'auteur ou comme simple objet de divertissement –, ainsi que d'élaborer une esthétique inspirée de la logique des mondes possibles en développant le concept d'opérateur d'accessibilité. Ce faisant, nous proposons des analyses extensives de deux films, *Abre los Ojos* (1997) et son remake *Vanilla Sky* (2001), afin d'approfondir la compréhension de ce nouveau concept sur les plans de la scénarisation, de la production et de la réception d'une œuvre cinématographique. Cette thèse ne saurait être une analyse cinématographique centrée sur ces différentes œuvres. Elle se veut plutôt un guide pour qui voudrait utiliser la théorie des mondes possibles afin d'analyser et de comprendre le travail des cinéastes dans la construction et l'échafaudage de leur propre architecture audiovisuelle et narrative ou, éventuellement, pour scénariser et réaliser une œuvre filmique.

Dans toutes les fictions, chaque fois que diverses possibilités se présentent, l'homme en adopte une et élimine les autres [...] Il *crée* ainsi divers avenir, divers temps qui prolifèrent aussi et bifurquent.

J. L. Borges

## PREMIÈRE PARTIE

### LA TRAVERSÉE DES MONDES POSSIBLES

Dans un article de 2009<sup>12</sup>, Umberto Eco réfléchit à la condition ontologique des personnages de fiction et déclare que toute fiction construit un monde possible et que tous les jugements de vérité ou de fausseté doivent être posés en fonction de ce monde. Ainsi, même s'il est un personnage de fiction appartenant au monde créé par Arthur Conan Doyle, il est faux d'affirmer que Sherlock Holmes habite Tartu, et vrai qu'il est un résident du 221B Baker Street, né en 1854 (si on se fie à « *His last Bow* » qui lui donne 60 ans en 1914). Mais qu'en est-il donc du personnage joué par Benedict Cumberbatch dans la mise à jour des aventures imaginées par Conan Doyle dans le XXI<sup>e</sup> siècle londonien telle que proposée par la BBC ? A-t-on affaire au même Sherlock Holmes ? Ce Sherlock Holmes ne peut nécessairement pas être né en 1854. Une propriété a changé et devait être modifiée, afin de permettre au détective d'appartenir au monde londonien du 21<sup>e</sup> siècle imaginé par Mark Gatiss et Steven Moffat en 2010. Or, Eco affirme que, contrairement aux autres objets sémiotiques qui sont irrémédiablement sujet à révision encyclopédique, les personnages de fiction ne peuvent changer puisque leurs actions ne peuvent être soumises à révision, à moins de contrarier leur identité, qui est déterminée par la liste de leurs propriétés. Sherlock Holmes est Sherlock Holmes parce qu'il habite au 221B Baker Street, qu'il est un

---

<sup>12</sup> Le 6 mai 2009, Umberto Eco a reçu un doctorat honorifique en philosophie de l'université de Tartu, en Estonie. Après le protocole d'obtention de son doctorat, il a donné une conférence publique intitulée *On the Ontology of Fictional Characters : a Semiotic Study*. La conférence fut publiée par la suite dans les pages de *Sign System Studies*, une revue internationale de sémiotique et de processus des signes dans la culture et la nature vivante, parrainée par l'Université de Tartu.

maître de la déduction par observation (c'est-à-dire de l'inférence sémiotique), ayant un frère nommé Mycroft et comme meilleur ami, faire-valoir et biographe, le Dr John H. Watson. La propriété d'être né en 1854 ou celle d'avoir 60 ans en 1914 n'étant pas essentielles à l'identité du détective, on a pu téléporter le personnage près de deux siècles dans le futur sans pour autant perdre l'attachement du public à son égard et l'intérêt que ses aventures ont suscité chez les lecteurs depuis sa première apparition dans *A Study in Scarlet* en 1887. Certaines propriétés d'un personnage de fiction peuvent donc être modifiées afin d'adapter sa « pérennité » dans un nouveau monde.

Quelle conclusion faut-il tirer de l'article du sémioticien piémontais? « Fictional characters live in an incomplete (or, to be more rude and politically incorrect) *handicapped world* » (1977, p. 97). Les mondes de la fiction sont en quelque sorte parasites et dépendent du monde réel, celui du créateur ainsi que ceux des récepteurs de l'œuvre. La clé est l'accessibilité. Un monde possible doit être accessible aux spectateurs afin de leur permettre d'y pénétrer, de s'attacher émotionnellement aux personnages et de suivre le récit de leur existence avec intérêt. C'est là la règle première de l'intrigue : *make me care*<sup>13</sup>.

To be permanently sentimentally involved with the inhabitants of a fictional possible world we must then satisfy two requirements: (i) we must live in the fictional possible world as in an uninterrupted daydream; and (ii) we must in some way behave as if we were one of its characters. It can thus happen that, when we enter a very absorbing and captivating possible narrative world, a textual strategy can provoke something similar to a mystic raptus or to a hallucination, and we simply forget that we entered an only possible world. (Eco, 2009, p. 93)

Qu'elle soit émotionnelle, sensorielle, logique ou qu'elle relève de la curiosité et du divertissement, l'accessibilité est l'enjeu au cœur de toute œuvre qui s'adresse à un public. L'accessibilité correspond à cet égard aux fonctions essentielles du langage identifiées par le formaliste Roman Jakobson. D'abord un cinéaste extériorise, exprime

---

<sup>13</sup> Andrew Stanton, scénariste de *Toy Story*, *Finding Nemo*, *WALL-E*, *Ted Talk*, « The clues to a great story », 2012.

un univers fictionnel, composé de mondes possibles, à savoir de potentiels narratifs qui font converger des séries d'événements propulsant une intrigue vers sa résolution. Ces potentiels narratifs, cette intrigue, sont réalisés pour une instance réceptrice, les spectateurs, qui actualisent certains d'entre eux en faisant des suppositions sur l'état du monde qui leur est présenté. Ces suppositions, nourries par ses attitudes propositionnelles, soit le fait de considérer plus d'une possibilité quant à l'état du monde (cf. 2.3) dans le contexte de l'intrigue, sont encouragées par son indentation émotionnelle aux protagonistes, et sont confirmées ou déçues par les différents états du monde réalisés par l'univers fictionnel. Pour assurer cette identification émotionnelle, l'intrigue doit créer du conflit, ou du moins des oppositions axiologiques visant à susciter les émotions capitales identifiées par Aristote comme la peur et la pitié : « En effet, il faut, sans frapper la vue, constituer la fable de telle façon que, au récit des faits qui s'accomplissent, l'auditeur soit saisi de terreur ou de pitié par suite des événements; c'est ce que l'on éprouvera en écoutant la fable d'Œdipe. » (Aristote, *Poétique* XIV, 1453b – 5). Le contact entre l'instance productrice, émettrice, et l'instance réceptrice est établi par cette poétique<sup>14</sup>, qui répond au « *make me care* » d'Andrew Stanton : « The audience wants to work to discover meaning, but they don't want to be aware that they are working. They want to fill in the blanks. Let the audience put things together themselves. » (Stanton, 2012)

---

<sup>14</sup> David Mamet (*Glengarry Glen Ross*) associe ces deux émotions capitales à la surprise et à l'inévitabilité (1992, p. 96), qui sont aussi considérées par Sidney Lumet (*Serpico*) comme la seule manière de fondre les protagonistes et l'intrigue ensemble afin d'offrir un récit qui s'empare émotionnellement des spectateurs (1996, p. 31).



## CHAPITRE I

### L'ACCESSIBILITÉ ESTHÉTIQUE

D'une certaine manière le visionnement d'un film fonctionne comme l'édifice baroque de Leibniz. L'édifice de la création actualise dans son scénario un univers fictionnel, qui est plié dans les séries convergentes du monde réel, et le réalise ensuite par la transformation matérielle de ce scénario en film. L'édifice de la réception actualise dans ses suppositions certaines des virtualités contenues dans les potentiels narratifs du film, et les réalise en interprétant ces potentiels narratifs confirmés par l'intrigue. Cependant, à l'instar de l'harmonie leibnizienne, qui « invoque les conditions d'un concert où deux monades chantent chacune sa partie sans connaître celle de l'autre ni l'entendre, et pourtant s'accordent parfaitement » (Deleuze, 1988, p. 189), les créateurs et les spectateurs d'un univers fictionnel ne sont jamais en contact direct, ils ne communiquent que par l'entremise des mondes possibles cinématographiques en jeu dans l'œuvre. L'instance réceptrice est pour ainsi dire absente de l'univers alternatif qui lui est proposé. Cette absence, jumelée à l'accessibilité esthétique ou à l'identification émotionnelle aux mondes cinématographiques par le biais des protagonistes, réclame une forme de participation au déroulement de l'intrigue. Au cinéma ou dans n'importe quel type de récit, comme l'exprime Stanton, les spectateurs veulent sans même le savoir remplir les blancs et assembler eux-même le casse-tête imposé par l'intrigue<sup>15</sup>, afin de se sentir chez eux ou, comme l'écrit Eco dans son article de 2009, pour se convaincre qu'ils sont eux aussi des personnages de la fabula,

---

<sup>15</sup> L'intrigue vient du latin « intrīcō, ās, āre, -, ātum, tr., embrouiller, empêtrer, embarrasser » (Gaffiot, 2001, p. 394)

invisibles, immobiles et silencieux, mais participant quand même au dévoilement du monde.

Les spectateurs compensent leur absence de l'univers auquel ils ont envie d'appartenir en comblant les non-dits et en attribuant un sens aux indéterminations du récit. Ces dernières correspondent à ce que Eco appelle, en s'inspirant de la théorie de la réception de Wolfgang Iser, les « espaces blancs » du texte qui sont pleins de présence, de récits et de signifiés virtuels qui peuvent être actualisés par les interprétations, les prévisions, les mondes possibles des lecteurs ou des spectateurs dans le cas d'un récit filmique. C'est à partir de ces blancs que Eco imagine le voyage ou la promenade inférentielle du destinataire.

Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire [...] Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il veut être interprété avec une marge suffisante d'univocité. (Eco, 1985. p. 64)

### 1.1 Le voyage inférentiel du spectateur

Dans l'objectif de développer une esthétique de l'interprétation et de la réception des textes, l'auteur de *Lector in fabula* entame sa réflexion sur le rôle du lecteur en faisant un résumé des différentes parties de la sémiotique textuelle et du pragmaticisme peircien. Ce faisant, Eco ouvre la porte de son univers théorique aux lecteurs qui ne sont pas tout à fait habilités à saisir le sens qu'il donnera au concept de mondes possibles. Il cerne son *lecteur modèle* et lui présente les articles de l'*encyclopédie* qui lui serviront à entrer dans l'univers de la possibilité logique et fictionnelle. Premier article, le « pragmaticisme » de Peirce selon lequel le monde n'est pas composé de simples faits, mais d'une suite infinie d'interprétations. Le processus de sémiose illimité et de la fuite des interprétants prend fin avec un Interprétant final, à savoir une habitude qui se

développe avec l'expérience d'attribuer la même signification au même signe ou à une série de signes dans un contexte particulier. Cela dit, il est important de considérer que notre monde nous dirige vers certaines habitudes interprétatives en imposant des limites naturelles, que Eco voit comme des lignes de résistance, à l'instar des « nervures du bois ou du marbre [qui] facilitent la coupe dans une direction plutôt que dans une autre. » (2010, p. 660-661) Deuxième article de l'encyclopédie convoquée par Eco, la « sémiotique textuelle » qui repose sur les concepts d'isotopie, de topic et de coopération entre un lecteur et un auteur par le biais d'un texte. En élaborant son récit à l'aide d'un champ lexical spécifique, l'auteur influence (ou tente d'influencer) le thème que le lecteur cherchera par habitude de lecture, et qu'il adaptera au fur et à mesure que se multiplieront ses présuppositions, qu'elles soient confirmées ou infirmées par le texte.

Ainsi, à partir du pragmatisme de Peirce, Eco développe sa théorie du « lecteur modèle » et du rôle que joue le destinataire dans le développement d'un récit, d'une *fabula*, à savoir ce qu'il définit comme le « compte rendu du cours réel des événements » (1992, p. 222). Étant donné la sémiose illimitée, freinée par un interprétant final qui fonctionne par habitude interprétative, un récit se développe en coopération avec les prévisions de son destinataire, de son encyclopédie et des souvenirs qu'il rapporte de ses voyages antérieurs au sein d'univers fictionnels divers. Cela signifie qu'un auteur doit, par souci esthétique, non seulement rendre son univers accessible au moyen de l'identification à un personnage principal, mais aussi prévoir les attentes de son destinataire dans le développement des événements qu'il met en scène. Au cinéma, un réalisateur doit de même anticiper les attentes de ses spectateurs qui, comme il le sait, ont vu d'autres films que le sien, mais qui ont aussi tiré plusieurs conclusions logiques en ce qui concerne le fait d'exister en tant qu'être humain dans un monde matériel, sensoriel, émotionnel et relationnel. En résumé, un cinéaste doit considérer que ses spectateurs ont non seulement une expérience de l'existence, mais qu'ils y ont aussi réfléchi, comme tout le monde en somme. Le fait de se verser un

verre d'eau, par exemple, signifie habituellement que quelqu'un a soif et que cette personne boira éventuellement l'eau versée. L'exemple est certes banal, mais considérons-le dans la perspective où l'auteur cherche à surprendre son destinataire en déjouant ses habitudes interprétatives. Le verre d'eau pourrait alors recevoir un bouquet de mugets et éventuellement, comme dans *Scandale et Calomnie* d'Anne Perry (1996), servir à empoisonner le prince Friedrich.

Ce qui importe, pour un pragmaticiste, consiste à connaître la majorité des dénouements rendus possibles par la structure du récit de façon à *gérer* les attentes du lecteur modèle en effectuant des disjonctions, des changements dans l'état du monde, qui déjouent ses prévisions. En création scénaristique, on pratique habituellement ces disjonctions en même temps que les nœuds dramatiques (*plot points*). Dans le récit, la disjonction exerce un changement de valeur au point où le protagoniste ne peut plus revenir à l'état précédent. Ce changement de valeur, basé sur l'expérience humaine et le jugement qu'elle permet de faire sur la réalité, repose sur l'opposition : positif/négatif, bien/mal, amour/haine, justice/injustice, vie/mort etc. Ces disjonctions se retrouvent dans chacune des parties qui construisent un récit cinématographique : du plan à la scène, de la séquence à l'acte. Sous la plume des ténors du *Storytelling* américains, ces disjonctions peuvent prendre la forme d'un battements (*beat*), définit par Robert McKee comme un changement de comportement sous forme d'action/réaction, incitant un changement de valeur façonnant la tournure d'une scène. La disjonction peut aussi prendre la forme d'un événement, soit une action teintée de conflit, inscrite dans un temps et un espace plus ou moins continu, la scène, qui transforme la condition d'existence d'un personnage dans au moins une valeur ayant un degré de signification perceptible. (2005, p. 34-37, ma traduction)

Scenes build into sequences, which build into acts, which create our Beginning Hooks, Middle Builds and Ending Payoffs. The five element that build Story are the Inciting Incident (either causal or coincidental), progressive complications expressed through active or revelatory turning points, a crisis question that

requires a choice between at least two negative alternatives or at least two irreconcilable goods, the climax choice and the resolution [...] These five elements must be clearly defined and executed for each unit of Story. (Coyne, 2015, p. 157)

Or, certaines disjonctions importantes sont *signalées* par le récit sous les auspices du suspense ; ce sont ces signaux de suspense qui permettent de « différer la réponse à la question implicite du lecteur [...] laps de temps imposé [...] description des situations explicites d'attentes, souvent angoissée, du personnage. » (Eco, 1985b, p. 144-145). Nous verrons dans la deuxième partie de cette thèse (chapitres 4-5-6) que ces signaux correspondent aux opérateurs d'accessibilité que nous théoriserons pour relever les divers passages entre différents mondes dans un film.

En anticipant les états du monde et le cours d'événements proposés par un récit, au-delà de son identification avec le protagoniste, le spectateur participe par cette coopération à son inclusion dans l'univers fictionnel et il entre dans un état d'attente par rapport à la suite du récit, qui falsifiera ou vérifiera ses suppositions, ses prévisions ou ses hypothèses. Il adopte ainsi une attitude propositionnelle (cf. 2.3) suivant laquelle « (il croit, il désire, il souhaite, il espère, il pense) [...] Ce faisant, il configure un *cours d'événement possible* ou un *état de choses possible* [...] il hasarde des hypothèses sur des structures de mondes. » (Eco, 1985, p. 145-146) Bref, il crée des *mondes possibles* : « En ces termes, nous pouvons très bien appeler "monde possible" ce qui est configuré par la prévision exprimée. » (Eco, 1985b, p. 147)

Dans un récit cinématographique, cette coopération prend une autre ampleur puisque la quantité d'informations auxquelles les spectateurs sont soumis prend différentes formes sémiotiques. L'amalgame d'images, de voix et de sons auquel les spectateurs-coopérateurs d'un film font face diffère de la suite de mots dans un récit littéraire. Pourtant, malgré cette différence de nature, un récit filmique se structure fondamentalement selon les mêmes principes qu'un texte littéraire, en utilisant des

isotopies pour générer un topic. Greimas a défini l'isotopie comme « un ensemble redondant de catégories sémantiques qui rendent possible la lecture uniforme d'un récit » (1970, p. 188). Roland Barthes a identifié, quant à lui, le topique comme un réseau ou un code à cinq voix qui permet une « perspective de citation, un mirage de structures [...] quelque chose qui a toujours été *déjà* lu, vu, fait, vécu : le code est le sillon de ce *déjà* [...] des *voix-off* [...] dont l'origine se perd dans la masse perspective du déjà-écrit » (1970, p. 25). L'isotopie filmique est ainsi la stratégie qui permet au récit d'exercer une pression sur les prévisions des spectateurs, de semer un certain niveau de cohérence interprétative, qui les oriente sur un thème en fonction du *butin intertextuel* (Eco, 1985b, p. 151) que lesdits spectateurs auront rapporté de leurs voyages inférentiels précédents (les autres films du genre, sa propre expérience, etc.). L'isotopie agit sur les mondes possibles imaginés par les spectateurs comme le sens des fibres du bois, qui rend son aplanissement plus facile dans une direction que dans l'autre, tout en assurant que ceux-ci ne s'aventurent pas trop loin dans leur voyage inférentiel, qu'ils restent dans l'univers fictionnel construit par le récit.

Les prévisions des spectateurs sont comme des états alternatifs de mondes qui seront confirmés ou infirmés par le récit. Ces états de monde, ou mondes possibles, sont imaginés par le spectateur, mais ils ont été globalement prévus, auparavant, par la production cinématographique. La création des mondes possibles commence dès la rédaction du scénario, qui pense tous les états de monde rendus possibles par la structure de son récit, cerne son Spectateur Modèle et l'encyclopédie qui le détermine afin d'exercer une pression pour contrecarrer ses décodages aberrants – terme emprunté par Eco pour qualifier les prévisions audacieuses ou trop risquées (1972, p. 167) –, dans le but de lui donner ce qu'il désire en bout de piste : la surprise, le suspense, le bonheur de la stupéfaction ou la confirmation de la seule bonne hypothèse permise par la structure du récit.

La fabula, au fur et à mesure qu'elle se réalise et se dispose le long de son axe temporel, vérifie les anticipations, exclut celles qui ne correspondent pas à l'état de choses dont elle veut parler ; à la fin, elle aura tracé une sorte de ligne cosmologique continue où (dans les limites du monde construit par le récit) ce qui est arrivé est arrivé et ce qui n'est pas arrivé n'a plus d'importance (Eco, 1985, p. 154)

L'objectif ultime d'une œuvre cinématographique est la satisfaction des attentes du spectateur, que ce soit d'avoir réussi à reconnaître le meurtrier avant Sherlock Holmes (la satisfaction de se comparer à un détective aussi rusé!) ou d'enregistrer une nouvelle manière de voir son propre monde par l'entremise de la transformation existentielle du personnage auquel il s'est identifié émotionnellement – la catharsis aristotélicienne, modèle un peu éculé, ou ce que Barthes appelle la « casuistique du discours » (1970, p. 135) –; la satisfaction est garantie, mais aussi dépendante de l'identification préliminaire du spectateur. Enfin, comme le souligne Eco, « on peut raconter de façon *prévisible* ou de façon *surprenante*. » (1985b, p. 153). Ce qu'il faut comprendre ici, c'est que la prévisibilité est déterminée par les stratégies déployées pour assurer l'inévitabilité des événements, cependant que la surprise équivaut, elle, à déjouer les attentes prévues du spectateur.

## 1.2 Les attentes des spectateurs

On a jusqu'à maintenant associé les attentes des spectateurs à leur encyclopédie, soit à leurs expériences cinématographiques antérieures, mais aussi à leur existence personnelle, au bagage intellectuel qu'ils emportent avec eux dans leur voyage inférentiel. Bien entendu, leurs prévisions sont basées sur ce passé relatif au présent dans le contexte fourni par le récit filmique. Pourtant, chacun sélectionne de manière inconsciente les articles de cette encyclopédie déterminée par le passé qui peuvent servir à l'interprétation du présent dans une sorte de scénario commun qui est, relativement à un univers fictionnel, déterminé par le genre. C'est D'Alembert, dans son *Discours préliminaire de l'Encyclopédie*, qui introduit l'idée selon laquelle les connaissances humaines, ou théories de la définition, doivent être considérées dans la

figure du labyrinthe, par opposition à l'ancienne figure de l'arbre imaginée par Porphyre, philosophe néoplatonicien du III<sup>e</sup> siècle de notre ère, et proposée dans une introduction aux catégories d'Aristote intitulée *Isagoge*. À partir du discours de D'Alembert, Eco explique l'origine du concept d'encyclopédie ainsi que le rapprochement analogique avec la figure du labyrinthe, telle qu'élaborée dans *Lector in fabula*, et son importance dans l'actualisation que le lecteur modèle fait d'un récit :

[...] l'encyclopédie est potentiellement infinie, parce que mobile, et les discours que nous produisons sur elle la remet en question [...] L'encyclopédie Maximale ne s'occupe pas d'enregistrer ce qui « est vrai » (quel que soit le sens accordé à cette expression), mais tout ce qui a été dit socialement, c'est-à-dire non seulement ce qui a été accepté comme vrai, mais aussi ce qui l'a été comme imaginaire. Elle existe donc en tant qu'idée régulatrice : sans pouvoir donner naissance à un projet éditorial à cause de sa forme inorganisable, cette idée régulatrice sert à distinguer des portions d'encyclopédies activables, servant elles-mêmes des hiérarchies provisoires, ou des réseaux maniables, dans le dessein d'interpréter et d'expliquer l'interprétabilité de ces portions de discours. Cette encyclopédie n'est pas attingible dans sa totalité puisqu'elle est l'ensemble complet de ce que l'humanité a dit, et pourtant, elle a une existence matérielle, car ces dires ont été déposés sous la forme de tous les livres, de toutes les images, de tous les témoignages qui font office d'interprétants réciproques dans la chaîne de la sémiologie. (2010, p. 70)

Dans cette perspective, l'encyclopédie, qui doit être « sélectionnée » par les spectateurs pour aborder une œuvre cinématographique, ou la portion d'encyclopédie activable dans le contexte du récit, prend la forme de ce que Eco appelle (à la suite de Marvin Minsky) un *frame*, ou un scénario commun, composé d'une série d'articles de l'encyclopédie maximale qui servent à l'interprétation de cette machine paresseuse qu'est le texte, et encore plus le film. Le *frame*, le scénario commun, est une quantité d'informations qui nous permet de nous représenter, de *saisir* une situation, un individu, un cours d'événement ou d'actions dans le but de lui donner un sens, de l'interpréter dans son contexte : dans ce cas-ci, au sein d'un univers fictionnel dont les spectateurs sont absents.



Quand on rencontre une situation nouvelle [...] on sélectionne dans la mémoire une structure substantielle appelée frame [...] chaque frame comporte un certain nombre d'informations. Les unes concernent ce à quoi l'on peut s'attendre quant à ce qui devrait en conséquence se passer. Les autres concernent ce que l'on doit faire au cas où cette attente ne serait pas confirmée. (Minsky, 1974, cité par Eco, 1985, p. 100)

Ce *scénario*, en tant que quantité d'informations, ne correspond évidemment pas à la version écrite d'un film. Il correspond plutôt aux conventions du genre cinématographique auquel on s'attend lorsqu'on choisit d'aller au cinéma, de regarder un film. Le scénario convoqué au préalable, même lorsqu'on parle de genre cinématographique, peut aussi dépendre du style d'un auteur : « as-tu vu le dernier Tarantino ? » ou « je ne comprends absolument rien aux films de Terrence Malick » ; il peut dépendre d'une nationalité : « il n'y a rien de plus extraordinaire que le cinéma coréen », et même d'un acteur : « la filmographie de Werner Herzog ne serait pas ce qu'elle est sans le jeu confondant de Klaus Kinski ». La gestion des attentes des spectateurs commence donc inévitablement par la sélection d'un genre et/ou d'un auteur. Si l'univers de la fiction est une métacatégorie spatiotemporelle alternative, le genre doit tout aussi bien être considéré comme la catégorie permettant d'étiqueter les attentes du public en fonction des questions qu'il se pose avant de choisir un film, que ce soit au cinéma, sur une chaîne de diffusion en continu ou dans sa propre collection de DVD, voire de VHS. Dans le contexte d'un univers fictionnel, le genre agit comme ces nervures du marbre, ces fibres du bois, ces limites naturelles dont parle Eco, qui imposent des lignes de résistance à l'interprétation des spectateurs, aux mondes possibles qu'il leur est permis de convoquer dans le contexte du récit. Sans entrer trop profondément dans une théorie du genre, soulignons tout de même que ces lignes de résistance aux interprétations aberrantes peuvent être associées à cinq dimensions permettant d'identifier la nature de l'univers filmique.

(1) La temporalité, ou la durée d'un film (le nombre de pages d'un roman), influe sur le nombre de mondes possibles pouvant être convoqués au sein d'un univers

fictionnel. Ultimement, ce nombre est infini et, comme l'a montré Alain Resnais avec son film *Smoking / No Smoking* (1993), d'un simple événement comme allumer ou non une cigarette peuvent naître jusqu'à douze mondes (ou plus), qui composent un univers cinématographique se déployant sur près de cinq heures. D'un point de vue tout à fait logique, les spectateurs ne laisseront pas errer leur imagination aussi loin en regardant un court-métrage ou un épisode d'une série qu'en regardant un long-métrage qui, grâce à son déploiement dans le temps, permet d'explorer plus longuement le Palais des destinées, ou d'actualiser ses mondes possibles en avance sur celui ou ceux réalisés par l'univers fictionnel.

(2) Le niveau de réalisme détermine jusqu'où l'auditoire devra consentir à suspendre son incrédulité en entrant dans un univers fictionnel. Du factuel à la science-fiction, en passant par le réalisme, l'absurde, le merveilleux ou le fantastique, ce sont les lois de la physique et les phénomènes biologiques qui divergent et permettent par conséquent d'imaginer des séries d'événements relativement vraisemblables ou non par rapport au monde réel de référence. Ce sont donc les qualités de vraisemblabilité et de nécessité de la péripétie aristotélicienne (*Poétique* §11) qui entrent en jeu dans les virtualités pouvant être actualisées corrélativement au niveau de réalisme d'un univers fictionnel.

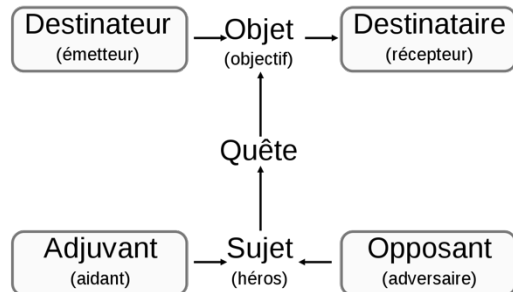
(3) Le style détermine le ton sur lequel un univers se déploie. Pour reprendre l'analogie musicale de l'édifice baroque leibnizien, la tonalité jouée par les spectateurs dans leurs prévisions doit s'harmoniser à celle réalisée par l'univers fictionnel. Le spectre stylistique, qui s'étend *grosso modo* du drame à la comédie, propose des intrigues optimistes, pessimistes ou ironiques, ces dernières amalgamant l'optimisme et le pessimisme dans la résolution qu'elles neutralisent. Un monde possible comique, actualisé par des spectateurs qui voyagent dans un univers dramatique, sera donc considéré comme aberrant, et n'aura que peu de chance d'être actualisé par le film.

(4) La structure de l'univers fictionnel correspond à l'architecture de l'intrigue qu'il met en scène. On peut attribuer à Robert McKee, auteur de *Story* (2005) et grand cador du maniement du scénario hollywoodien, la catégorisation en trois temps d'une structure scénaristique. À partir de l'intrigue archétypale, popularisée par Joseph Campbell dans une étude sur le monomythe<sup>16</sup>, qui met en scène une héroïne ou un héros unique dans une quête correspondant au schéma actanciel de Greimas (figure 1.1), McKee a décliné deux autres structures, soit celle de l'intrigue minimaliste et celle de l'anti-intrigue. Si la dernière est évidente, soit la déconstruction manifeste de ce schéma actanciel dévoilant sans nouement ni dénouement un récit que Eco qualifie d'œuvre ouverte (1979), le premier en présente une alternative qu'on pourrait qualifier de chorale. L'intrigue minimaliste divise le récit-quête en différents protagonistes d'importance égale, qui ne se battent plus pour un objet extérieur, mais se démènent plutôt avec leurs démons intérieurs dans une quête plus ou moins existentielle et selon une temporalité et une causalité plus ou moins consistantes. Si l'anti-intrigue propose plutôt un *chaosmos* (cf. introduction) dans lequel tous les mondes possible peuvent s'actualiser dans un même espace-temps, l'intrigue archétypale du récit-quête correspond plutôt au meilleur des mondes leibnizien culminant souvent sur une résolution ferme, narcotisant le mieux possibles les prévisions aberrantes et proposant plus souvent qu'autrement un récit que Eco qualifie d'œuvre fermée (1979). L'intrigue minimaliste peut être considérée comme occupant tout l'espace entre ces deux extrêmes.

---

<sup>16</sup> Le héros aux mille et un visages, 1949.

Figure 1.1 Le schéma actanciel selon Greimas



(5) Le contenu correspond au thème principal de l'œuvre (topic général) et à l'idée dominante que ce thème véhicule par l'isotopie filmique (connotations et dénnotations). Il correspond aussi à l'idée qu'on se fait des genres cinématographiques traditionnels. Norman Friedman a proposé en 1955 une première distinction des formes de l'intrigue contemporaine, dans *Forms of the Plot*, en trois grandes catégories : l'intrigue d'action (*Plots of fortune*), l'intrigue de personnalité (*Plots of character*) ainsi que l'intrigue de réflexion (*Plots of thought*).

It remains, before going on to that list, to define our key terms a bit more fully. "Action" or "fortune" refers to the protagonist's honor, status, and reputation, his goods, loved ones, health, and wellbeing. Fortune is revealed in what happens to him—happiness or misery—and to his plans—success or failure. "Character" refers to the protagonist's motives, purposes, and goals, his habits, behavior, and will, and may be noble or base, good or bad, sympathetic or unsympathetic, complete or incomplete, mature or immature. Character is revealed when he decides voluntarily to pursue or abandon a course of action and in whether he can indeed put his decision into effect. And "thought" refers to the protagonist's states of mind, attitudes, reasonings, emotions, beliefs, conceptions, and knowledge. Thought is revealed either omnisciently, as in many novels, or in what the character says when stating a general proposition, arguing a particular point, or explaining his view of a situation. (Friedman, 1955, p. 246-247)

Depuis la première classification par Aristote des formes fondamentales de l'intrigue dans la Poétique, plusieurs théoriciens ont tenté de définir et de catégoriser les différents contenus possibles d'une histoire en se fiant aux similarités entre les éléments narratifs, l'approche esthétique ou la réponse émotionnelle des spectateurs. Selon Barry Keith Grant, auteur de *Film Genre: From Iconography to Ideology*, on peut par

exemple identifier un genre spécifique par l'usage qu'un cinéaste fait des conventions, de l'iconographie, des décors, des récits, des personnages et des acteurs (Grant, 2007, p. 2). Parmi les différentes manières de catégoriser les structures et contenus d'une histoire, celle qui sera retenue pour cette thèse est la division en contenu externe et contenu interne. Du film d'action au film d'horreur en passant par la romance, les genres externes, relatifs aux désirs conscients du ou des protagonistes, sont identifiables grâce à une série de revirements axiologiques, de conventions et de scènes incontournables déterminant clairement les limites d'interprétations de l'intrigue qu'ils mettent en scène. Les genres internes, relatifs aux besoins inconscients du ou des protagonistes, sont identifiables par leur psychologie et leur évolution existentielle dans l'intrigue à laquelle ils sont livrés. Pour résumer grossièrement, les spectateurs qui s'attendent à une scène mettant la protagoniste à la merci d'un tueur en série dans un film romantique à l'eau de rose seront déçus à tous les coups. Au contraire, ils pourront être surpris par un baiser langoureux dans un drame psychologique mettant en scène un criminel potentiel souffrant de schizophrénie, à l'instar de la déconstruction du sous-genre *film de superhéros* proposé par Todd Phillips dans son *Joker* en 2019.

\*

La gestion des attentes en fonction d'un scénario commun déterminé par le contenu d'un univers fictionnel correspond à la logique pragmaticiste des mondes possibles cinématographique. Il s'agit du contexte proposé par l'espace-temps audiovisuel et des cinq dimensions de l'intrigue qui viennent d'être exposées et qui limitent, ou plutôt qui encadrent les mondes possibles pouvant être actualisés par les spectateurs. En plus d'articuler un contenu, cette logique des mondes doit gérer les relations entre les différents individus d'un univers donné. Un monde logique est effectivement une mise en relation entre différentes propriétés caractérisant les personnages, les objets et les lieux dans la création des événements composant le récit qu'il met en scène. Le prochain chapitre expose cette mise en relation dans la réappropriation de la théorie des

mondes possibles par les logiciens et la manière dont les différentes écoles de philosophie analytique l'utilise pour en réinterpréter les concepts de compossibilité-impossibilité, virtualité-actualité et potentialité-réalité dans une recherche de la vérité. Parallèlement, les théoriciens de la littérature ont aussi apprécié la richesse de la logique des mondes pour faire éclater l'échafaudage méréologique de la fiction afin de l'étudier dans chacune de ses parties, et dans les relations qu'elles entretiennent les unes avec les autres. Ces deux premières approches serviront ensuite, dans la deuxième partie de cette thèse concernant les opérateurs de passage (chapitres 4-5-6), à constituer la base théorique nécessaire à l'utilisation du concept logique de monde possible dans une étude des univers cinématographiques.

## CHAPITRE II

### LA LOGIQUE DES MONDES

À partir du milieu du XX<sup>e</sup> siècle, les théoriciens de la philosophie analytique reprennent le concept de monde possible pour s'interroger sur les valeurs de vérité (aléthiques) d'une proposition en utilisant les catégories modales de nécessité, de possibilité et de contingence<sup>17</sup>. La sémantique de Saul Kripke et la sémantique des jeux de Jaakko Hintikka, complétées par la théorie des relations d'accessibilité de Stig Kanger, utilisent le concept de monde comme des ensembles vides dans lesquels on dépose des propositions permettant de développer la notion de cadre (*frame*) évoquée précédemment, soit une manière de considérer des relations d'accessibilité (W, R) modale, épistémique, déontique, temporelle et doxatique. Avant de prendre l'aspect d'un scénario employé dans la programmation d'une intelligence artificielle chez Minsky, la notion de cadre a été inventée par Saul Kripke (*Kripke frame*) pour décrire les relations (R) d'accessibilité entre différentes possibilités réunies dans un même univers (W) ; où ces différentes possibilités deviennent divers ensembles vides obéissant à des règles logiques. En réinterprétant la logique des mondes de Kripke dans une perspective qui s'intéresse à la fiction, un cadre n'est plus une coquille vide, mais il équivaut plutôt à un univers fictionnel, avec tous les individus, les événements et les phénomènes qui le composent. Toutefois, un premier problème surgit de cette utilisation logique du concept de monde possible, celui de l'identité transmondaine. Ce problème logique fait d'ailleurs l'objet d'une opposition théorique entre le

---

<sup>17</sup> Aristote, Premiers analytiques.

déflationnisme de Saul Kripke et le réalisme modal de David Lewis. Après avoir pris position dans cette querelle, il sera possible d'étudier l'importance de l'intentionnalité et des attitudes propositionnelles dans le rapport qu'entretiennent non seulement auteurs et spectateurs avec une œuvre, mais aussi les relations qu'entretiennent les individus dans un ou plusieurs mondes possibles, que ce soit au sein d'un univers fictionnel littéraire ou cinématographique.

## 2.1 La métaphysique déflationniste de Saul Kripke

On appelle déflationniste l'approche de Kripke, qui est exposée dans une série de trois conférences présentées à l'université de Princeton en 1970 sur les notions du possible et du nécessaire pour repenser les modalités référentielles des noms propres. Le but de ces trois conférences était d'ajouter à la thèse descriptiviste de la référence issue des travaux de Bertrand Russell et de Gottlieb Frege, le concept de désignateur rigide, soit un nom qui désigne le même objet dans tous les mondes possibles. Pour comprendre cet ajout, il faut d'abord se rappeler que la thèse descriptiviste soutenait que les noms, en plus d'avoir un référent par dénotation, devaient avoir d'autres propriétés supplémentaires qui constituent leurs « sens » pour reprendre le terme exact de Frege. C'est à partir de cette différentiation énoncée par ce dernier que Russell développe sa théorie de la description :

Common words, even proper names, are usually really descriptions. That is to say, the thought in the mind of a person using a proper name correctly can generally only be expressed explicitly if we replace the proper name by a description. Moreover, the description required to express the thought will vary for different people, or for the same person at different times. The only thing constant (so long as the name is rightly used) is the object to which the name applies. But so long as this remains constant, the particular description involved usually makes no difference to the truth or falsehood of the proposition in which the name appears. (Russell, 1910, p. 114)

Publiées sous le titre *Naming and Necessity* en 1980 (traduit comme *La logique des noms propres* en 1982), les trois conférences données par Kripke sont d'une importance



capitale pour le sujet qui nous intéresse puisque – bien qu’il ne considère pas l’idée des mondes possibles comme des mondes réels, qui sont parallèles au nôtre, mais comme des versions alternatives du monde réel qui ne sont que stipulées –, Kripke développe sa théorie autour d’un concept qui sera très utile pour nos réflexions subséquentes : celui de l’« identité transmondaine » (*transworld identity*). Contrairement à la description, qui sert à désigner la différence entre les individus d’un monde à un autre, le nom propre identifie toujours le même individu, peu importe ce qui en différencie les diverses versions dans les mondes alternatifs. Kripke donne l’exemple d’Aristote, qui serait l’auteur de la *Métaphysique* dans un monde alternatif, mais qui est tout de même nécessairement Aristote dans notre monde où son élève Théophraste est le véritable auteur de la *Métaphysique*. D’un point de vue sémantique, Aristote est possiblement l’auteur de la *Métaphysique* dans au moins un monde<sup>18</sup>, mais Aristote est nécessairement Aristote dans tous les mondes. La description grammaticale « auteur de la *Métaphysique* » est un désignateur accidentel dans au moins un monde, mais le nom propre « Aristote » est un désignateur rigide dans tous les mondes, qui identifie le même individu d’un monde à l’autre, et ce, peu importe ses propriétés accidentelles.

Ce qui vient automatiquement à l’esprit dans cette expérience de pensée, ce sont les problèmes de logique liés à l’identité que la réflexion de Kripke implique. Si c’est Aristote qui a écrit la *Métaphysique*, que (ou qui?) devient Théophraste dans ce monde alternatif? Qui plus est, la *Métaphysique* étant en grande partie une critique des apories aristotéliennes concernant le principe premier (premier moteur), l’attribution de la description grammaticale « auteur de la *Métaphysique* » à l’individu nommé « Aristote » implique une redondance irréconciliable : la *Métaphysique* est-elle la *Métaphysique* si elle n’est pas une critique et une réinterprétation des apories

---

<sup>18</sup> Certains écrits d’Aristote ont été rassemblés, après sa mort, sous la dénomination *Metà tà φυσικά* (*Meta ta phusika*). Il ne s’agit pourtant pas d’un ouvrage du philosophe lui-même, mais de fragments regroupés au 1<sup>er</sup> siècle av. J.-C. par Andronikos de Rhodes en 14 livres désignés par une lettre grecque. Il n’existe donc aucune mention d’une *Métaphysique* aristotélienne à l’époque du philosophe ni à celle de ses disciples. La seule *Métaphysique* datant du 4<sup>e</sup> siècle av. J.-C. répertoriée dans le catalogue de Diogène Laërce, *Vies, doctrines et sentences des philosophes illustres*, est celle de Théophraste.

aristotélicienne par son élève ? Afin d'attribuer la rédaction de la *Métaphysique* à Aristote, il faut inventer un monde dans lequel le vieux maître reprend sa propre interprétation du principe premier platonicien et en élabore une nouvelle doctrine. On élimine ainsi l'individu nommé « Théophraste » comme « auteur de la *Métaphysique* » en attribuant les propriétés grammaticales qui servent à l'identifier à l'individu « Aristote ». Nouveau problème : si Théophraste n'existe plus comme « auteur de la *Métaphysique* », sera-t-il tout de même l'auteur de l'*Histoire des plantes* et du *Traité sur les causes des plantes* ? Qui est Théophraste, sinon l'élève d'Aristote et son successeur à la tête du Lycée et l'auteur de ces trois ouvrages ? Parlerait-on encore aujourd'hui de Théophraste s'il ne s'était pas d'abord fait connaître comme « élève d'Aristote » ou comme « premier scholarque du Lycée » ? En d'autres mots, on réfère à Théophraste par l'entremise de sa relation avec Aristote, comme critique, successeur, mais surtout comme l'élève du maître. La redondance de cette expérience de pensée, introduite dans l'argumentation de Kripke – qui peut aussi être qualifié de raisonnement par l'absurde comme le paradoxe du grand-père –, peut se prolonger dans une question existentielle qui a beaucoup influencé les récits de science-fiction : est-ce qu'un individu peut être son propre père ?

Avec son concept de désignateur rigide, Kripke fait entrer en scène la contrainte C de non-circularité : « (C) Pour toute théorie satisfaisante, l'explication qu'elle donne ne doit pas être circulaire. Les propriétés utilisées dans le vote [ou la description dans l'explication] ne doivent pas faire intervenir la notion de référence de telle façon qu'elle soit en dernière analyse inéliminable. » (1982, p. 55). En fonction de cette contrainte, on ne peut désigner Aristote comme étant « l'individu appelé Aristote », ou pour reprendre l'exemple qu'il donne contre un argument de Kneal : « [l]es quarks s'appellent des "quarks" » (1982, p. 56), puisque la circularité d'une telle assertion ne donne aucune indication sur l'individu auquel il réfère. De la même manière, le nom propre Aristote dénote de manière essentielle le même individu dans le monde réel, notre monde, et dans celui dans lequel il est l'auteur de la *Métaphysique*. Pourtant, le

nom propre Aristote dénote de manière accidentelle celui qui a écrit la *Métaphysique* dans un monde alternatif, et dénote nécessairement un philosophe grec de l'Antiquité ayant été le disciple de Platon, le précepteur d'Alexandre le Grand, le maître de Théophraste et l'auteur de nombreux textes importants dont une œuvre posthume intitulée *Μετὰ τὰ φυσικά* (nous verrons en 3.1 que ces notions de propriétés essentielles et accidentelles sont incontournables dans l'élaboration d'un récit, donc d'un monde alternatif, un monde possible). Le problème d'identité que les modes alternatifs de cette mise en situation impliquent est vite réglé par Kripke, qui estime que seul notre monde est réel et que, dans notre monde réel, Aristote est soit l'auteur de la *Métaphysique*, soit l'inspirateur de la critique de Théophraste, mais il ne peut être les deux à la fois. Soit  $p$  : Aristote est l'auteur de la *Métaphysique*, soit non- $p$  : Aristote n'est pas l'auteur de la *Métaphysique*. Selon la contrainte de non-contradiction, il ne peut être les deux en même temps.

Dans la présente monographie, j'ai combattu la position selon laquelle les mondes possibles sont comme des planètes lointaines, ressemblant à ce qui nous entoure, mais existant pour ainsi dire dans une autre dimension. Cette conception donne lieu au faux problème de l'"identification à travers les mondes". Pour éviter la *Weltangst* et les confusions philosophiques associées chez beaucoup de philosophes à la terminologie des "mondes", je recommande d'employer plutôt « états (ou histoires) possibles du monde, ou "situations contrefactuelles". On doit se souvenir aussi que le discours modal – « il est possible que » – peut souvent remplacer la terminologie des « mondes ». (1982, p. 167)

Pourtant, comme en fait foi l'histoire de la philosophie antique (cf. note 12), Aristote est *aussi* l'auteur d'une *Métaphysique*. Le problème que cette information soulève concerne encore la question de la rigidité d'un désignateur. Selon Kripke, à l'instar du meilleur des mondes de Leibniz, seul notre monde existe, et dans notre monde réel le désignateur *Métaphysique* renvoie à deux référents : le pseudo ouvrage en quatorze livres d'Aristote et celui avéré en neuf livres de Théophraste. Le référent du désignateur *Métaphysique* peut donc être associé à deux propriétés accidentelles ou descriptions grammaticales. Cette *Métaphysique* est l'œuvre posthume d'Aristote et celle-là est

l'œuvre de son élève et premier scholarque du Lycée. L'utilisation des modalités aléthiques<sup>19</sup> pour décrire un modèle « déflationniste » des mondes possibles, à savoir une approche selon laquelle il n'y a que notre monde réel qui soit observable et concret (à l'instar de l'argument leibnizien), résout donc un peu trop facilement le problème d'identité à travers les mondes. Prendre un tel raccourci peut très bien servir la philosophie analytique et ses ensembles vides, mais il est insignifiant en ce qui concerne notre question de l'accessibilité esthétique des univers fictionnels, qui doit considérer les mondes cinématographiques comme pleins, meublés, « habités » par des individus (personnages, lieux, objets, etc.) Du point de vue de la sémantique de Kripke, et des logiques intuitionnistes (logiques non-classiques) qu'elle appréhende, les mondes possibles sont des abstractions formelles, construites pour faire des expériences de pensées (*thought experiment*), comme celle qui a permis au physicien autrichien Erwin Schrödinger d'imaginer, dès 1935, deux mondes superposés en latence et de démontrer, par le fait même, la propriété d'ubiquité d'une particule : la fonction d'onde.

[L]e chat de Schrödinger est enfermé dans une boîte contenant une canette de cyanure s'ouvrant dès qu'un atome radioactif se désintègre. À l'issue d'une certaine période, l'atome se trouvera dans la superposition des états « désintégré » et « non désintégré », entraînant le chat tout entier dans la superposition des états « mort » et « vivant ». En d'autres termes, une microsuperposition apparemment innocente impliquant un unique atome s'amplifie au cours du temps en une macrosuperposition où un chat contenant des trilliards de particules se trouve simultanément dans deux états. (Tegmark, 2014, p. 235)

Cette expérience de pensée n'implique évidemment aucun animal réel, qui serait en état de macrosuperposition de vie et de mort. Mais cette perspective logique sur les mondes permet néanmoins d'actualiser des réalités alternatives, virtuelles, qui sont toutes possibles sans pour autant être réelles, et elle met la table pour d'éventuelles considérations sur les notions d'inconcevabilité : un cercle carré; ou

---

<sup>19</sup> « Il est possible que », « il est nécessaire que ».

d'impossibilité : être mort et vivant à la fois, ou être son propre père. La macrosuperposition du chat mort et du chat vivant existe bel et bien dans notre monde réel, si l'on se fie aux physiciens quantiques qui étudient la question de la dualité onde-particule, même si les deux états ne peuvent pas être observés en même temps, dans le même espace. Considérant qu'un créateur de monde est plus résistant à la *Weltangst* que ne le pense Kripke, la théorie descriptiviste russellienne est à retenir pour la présente thèse. Le nom propre, qui dénote un individu, connote par le fait même une série de propriétés pouvant être modifiées ou contredites dans tous les mondes. La preuve est que le désignateur *Métaphysique* concernant l'œuvre posthume d'Aristote lui a été attribué suivant un traité d'Andronicos de Rhodes intitulé Θεωρία τοῦ Ἀριστοτέλους μετὰ τὰ φυσικά (*La théorie d'Aristote sur la Nature*)<sup>20</sup>. N'en déplaise à Kripke, Aristote est aussi « l'auteur de la *Métaphysique* ». Le problème n'est plus le nom propre « Aristote » mais le nom propre « Métaphysique », qui réfère autant à une œuvre de Théophraste qu'à une œuvre posthume de son maître, dans notre monde réel.

Une désignation rigide, relevant d'un désignateur qui, en plus de dénoter toujours le même individu dans tous les mondes, connote toujours les mêmes propriétés, la même description grammaticale dans tous les mondes, annule toute la puissance du concept d'identité transmondaine qui sera abordée en 3.5. C'est comme si Œdipe décidait de ne pas se crever les yeux, et Jocaste de ne pas se pendre, parce que de toute manière l'histoire du parricide et de l'inceste n'est qu'une tragédie tirée de l'imagination d'un auteur grec un peu pervers et que l'entorse morale impliquée n'est pas réelle : « Je n'existe pas réellement, donc je n'ai pas réellement tué mon père ni marié ma mère », se dirait le roi de Thèbes, et il n'y aurait plus de tragédie de Sophocle. Qui plus est,

---

<sup>20</sup> « La notion de métaphysique, comme science de l'au-delà de la nature, résulte, à l'origine, d'une sorte de contresens sur le mot grec μετὰ. L'ouvrage d'Aristote que nous appelons La Métaphysique a été nommé ainsi parce que, dans l'édition qu'en donna Andronicos de Rhodes, il faisait suite à la physique. Les livres qui le constituaient furent donc désignés par les mots : τὰ μετὰ τὰ φυσικά. » Ferdinand ALQUIÉ, MÉTAPHYSIQUE », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 19 octobre 2020. <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/metaphysique/>>

même dans notre monde réel, imaginer l'éventualité d'une telle tragédie implique une réaction biologique et émotionnelle équivalente à celle qui serait ressentie si nous vivions réellement cette tragédie dans notre propre vie. Dans un article de 2009 déjà cité, Eco se demande pourquoi certains lecteurs souffrent tant avec le personnage inventé par Goethe, par exemple, allant jusqu'à se suicider après avoir lu son roman (le fameux *Werther effect*), même s'ils savent sans l'ombre d'un doute que son histoire n'est pas « arrivée pour vrai ».

Moreover, some people are pulled to suicide when abandoned by their beloved, but I have never heard of somebody who committed suicide because one of his friends had been abandoned by his fiancé. Thus it seems strange that, when reading that Goethe's Werther killed himself because of his ill-fated love, many romantic youngsters did the same, by the so-called Werther effect. (2009, p. 83)

On pleure autant la mort d'une personne qui nous est chère dans notre monde réel que dans les mondes imaginés; certains ont pleuré la mort de la princesse Diana autant que celle d'Anna Karénine dans le roman éponyme de Tolstoï ou celle de Jenny (Robin Wright) dans *Forrest Gump* (1994). C'est de cette manière que le problème des mondes possibles devient une question esthétique et non un problème de réalité – comme on le verra en 2.2 avec le réalisme modal de David Lewis –, puisqu'il implique la sensibilité de la personne qui l'interprète. Elle pourrait être un problème de réalité si on concevait le monde possible non pas du point de vue de l'effet qu'il produit sur les interprètes, mais du point de vue de sa consistance physique et/ou logique.

La dénotation rigide des noms propres entraîne aussi un problème de logique, étant donné la superposition d'états de chose de la réalité qui contrevient à la loi de non-contradiction et du tiers exclu : le chat de Schrödinger est mort *et* vivant; Aristote a écrit *et* n'a pas écrit la *Métaphysique*. La théorie descriptiviste de Russell permet de régler ce problème logique puisqu'elle considère autant la connotation que la dénotation dans la désignation des noms propres. Ainsi, désigner l'objet *Métaphysique* implique de savoir à quelle description grammaticale ou à quelles propriétés

essentielles on réfère : l'œuvre critique de Théophraste ou celle posthume de son maître ? Le descriptivisme entame par le fait même la réflexion sur les considérations dites réalistes de l'identité transmondaine.

Hence it naturally comes to be supposed that the denotation is part of the proposition in which the description occurs. But we have seen, both on logical and on epistemological grounds, that this is an error. The actual object (if any), which is the denotation, is not (unless it is explicitly mentioned) a constituent of propositions in which descriptions occur; and this is the reason why, in order to understand such propositions, we need acquaintance with the constituents of the description, but do not need acquaintance with its denotation. (Russell, 1910, p. 127)

Les noms propres des individus doivent correspondre à une liste de propriétés autant dans notre monde réel que dans tous les mondes possibles et impossibles. À l'instar d'œuvres filmiques comme *L'année dernière à Marienbad* d'Alain Renais, *Mulholland Drive* de David Lynch ou *Jacob's Ladder* d'Adrian Lyne, la série américaine *The OA*, créée par l'actrice Brit Marling et le réalisateur Zal Batmanglij, raconte le voyage entre différentes versions alternatives de notre monde par un groupe de personnages ayant trouvé le moyen de transcender la mort en effectuant des espèces de sauts quantiques générés par les cinq mouvements d'une chorégraphie plutôt biscornue. Étant donné que c'est la conscience du personnage, y compris ses expériences antérieures et ses souvenirs, qui saute et qui cannibalise en quelque sorte les différentes versions d'elle-même, entraînant par le fait même un jeu d'écrasement et de collaboration entre les différentes consciences, voire les diverses personnalités, en un seul et même individu, les désignateurs rigides kripiens ne conviennent pas, et les dénominations deviennent systématiquement des listes de propriétés, qui peuvent se contredire en l'occurrence. Le descriptivisme russellien fonctionne bien dans une réflexion concernant la fiction. Il sert aussi, encore une fois, de point de départ à une réflexion logique engagée par un autre philosophe américain concernant les impossibilités contenues dans des mondes qui sont réels, mais inaccessibles au nôtre par leur éloignement dans l'espace incommensurable.

## 2.2 L'ersatzisme contre le réalisme modal de David Lewis

Dans sa théorie sur le presupposé de la référence des objets (*Über Gegenstandstheorie*, 1904), le philosophe autrichien Alexius Meinong déclare qu'il existe des *objets*, qui ne sont ni actuels ni possibles, un cercle carré par exemple, soit des objets pour lesquels il est vrai de dire que ces objets n'existent pas : « there are objects such that it is true to say of them that there are no such objects » (1960, p. 83). En face de ces *objets hors l'être* (*außerseind*), concept qui fut critiqué entre autres par Russell<sup>21</sup>, Meinong place les objets qui sont possibles mais non-actuels, les *objets idéaux*, comme les nombres ou les formes géométriques. Pégase est, par exemple, un *objet hors l'être*, un objet fictif dans la logique néomeinongienne, puisque c'est un objet possédant des propriétés – la condition minimale pour être un objet –, donc possible dans au moins un monde, celui de la mythologie grecque, mais non-actuel dans notre monde. Mieux encore, Pégase, ou le Méphistophélès de Goethe, pour reprendre un exemple donné par le psychologue bavarois Theodor Lipps<sup>22</sup>, jouissent d'une réalité esthétique (*ästhetische Wirklichkeit*). Les objets fictifs, selon le principe de *liberté illimité d'assomption* de Meinong, ne sont pas créés mais consistent (*bestehen*) en un amalgame de propriétés, un *être-tel* (*Sosein*), attribuées parmi les possibilités infinies de composition de significations lexicales ou picturales.

Ce que l'artiste « crée » [schafft] est une réalité plus ou moins composite, qui a la propriété, pour ceux qui l'appréhendent, de « signifier » quelque chose de plus ou moins composite, en particulier l'objet esthétique, qui de cette manière, pour ceux qui appréhendent cette réalité, est choisi parmi la totalité infinie des objets hors l'être. (Cité par Richard, 2015, p. 4)

Cet amalgame de propriétés, parfois incompatibles, comme la quadrature du cercle, adoptent chez Roman Ingarden, phénoménologue et esthéticien polonais, un mode

<sup>21</sup> « This is essentially Meinong's theory, which we have reason to reject because it conflicts with the law of contradiction. With our theory of denoting, we are able to hold that there are no unreal individuals; so that the null-class is the class containing no members, not the class containing as members all unreal individuals. » (Russell, 2005, p. 491).

<sup>22</sup> T. Lipps, *Plus d'information sur « l'empathie »*, (cité par Richard, 2015, p. 2)



d'être intentionnel. Les objets fictifs, comme la pipe que fume Sherlock Holmes pour reprendre un exemple donné par Sébastien Richard dans son *approche ingardénienne contre approche meinongienne des objets fictifs*, « sont donc des objets projetés ou figurés par les significations qui composent le texte littéraire [...] Ce sont des exemples typiques d'objectualités purement intentionnelles. » (2015, pp. 4-5) Ces objets purement intentionnels prennent chez Ingarden – inspiré par le concept de *fondation* de son maître Edmund Husserl (cf. la troisième *Recherche logique*) – deux significations distinctes : les objets qui sont intentionnels de manière originelle et ceux qui le sont de manière dérivée. Les premiers « puisent l'origine de leur être et de leur être-tel directement dans les actes concrets de conscience posés par un moi », tandis que les deuxièmes, les objets fictifs littéraires par exemple, « ne tirent pas leur être et leur être-tel directement d'actes de conscience, mais des significations qui sont exprimées par les phrases qui composent le texte littéraire, lesquelles significations renvoient à l'intentionnalité originelle des actes de conscience de l'auteur. » (Richard, 2015, p. 6)

En d'autres mots, les objets originels ne sont accessibles qu'à la conscience qui les a créés – le Cthulhu pour Lovecraft avant d'avoir été jeté sur papier par exemple –, tandis que les objets dérivés dépendent non seulement des objets réels qu'ils représentent par la description grammaticale, mais aussi d'une conscience réceptrice qui actualise cette description par la lecture. Le Cthulhu de Lovecraft est dépendant des propriétés de l'octopode et du dragon, ainsi que des idées de chaos et de destruction dont il est la manifestation dérivée, par exemple, afin d'exister par la description grammaticale comme objet fictif dans la conscience du lecteur de la nouvelle *The Call of Cthulhu*. Les objets fictifs sont des objets incomplets, compte tenu de cette dépendance, mais aussi parce que leur existence comme amalgame de propriétés est finie; ils ne satisfont pas le principe du tiers exclu. Arthur Conan Doyle et H.-P. Lovecraft ont des propriétés déterminées et infiniment descriptibles comme « objets réels », ils satisfont globalement le principe du tiers exclu. Sherlock Holmes et Cthulhu, en tant qu'objets fictifs intentionnels, existent par la description de certaines propriétés signifiantes,

alors que les autres sont ignorées, ou restent indéterminées (Eco dirait qu'elles sont narcotisées). C'est-à-dire qu'une multitude de leurs propriétés peuvent être et ne pas être en même temps, puisqu'elles resteront à jamais indéterminées.

Ingarden oppose lui aussi les objets réels et les objets fictifs en termes d'incomplétude : tandis que les premiers satisfont le principe ontologique du tiers exclu<sup>23</sup>, les seconds sont des « formations schématiques » qui présentent ce qu'il appelle des « lieux d'indétermination » (*Unbestimmtheitsstellen/miejscza niedookreślenia*)<sup>24</sup>. Par exemple, la couleur des yeux de Sherlock Holmes est indéterminée, tout simplement parce que Conan Doyle n'a pas créé son personnage avec cette propriété. Cela ne veut pas dire que ces lieux d'indétermination soient accidentels, au sens où ils résulteraient d'une erreur de composition de la part de l'auteur. Au contraire, leur présence est nécessaire dans toute œuvre d'art littéraire, puisqu'avec un nombre fini de mots et de phrases, et donc de significations, on ne peut projeter de manière exhaustive le nombre infini de déterminations requises pour compléter intégralement un objet fictif<sup>25</sup>. L'auteur peut toujours préciser tel ou tel aspect indéterminé, mais il ne peut, par essence, les compléter tous. (Richard, 2015, p. 9)

Umberto Eco identifie cette indétermination à l'économie d'implication (cf. 2.4), « parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique), qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire » (1985b, p. 64). En termes leibniziens, l'univers fictionnel possède une réalité dérivée du monde réel à partir duquel il a été créé, et une actualité dérivée de celui des lecteurs. Il revient à ces derniers de compléter dans leur actualisation cet univers en convoquant les propriétés restées virtuellement pliées dans les significations qui composent le texte littéraire. Dans *La Controverse sur l'existence du monde*, Ingarden analyse cette dépendance existentielle aux objets réels dans la fondation des objets purement intentionnels, et propose de la déplier en quatre « Moments existentiels » qui opposent 1) l'autonomie de l'être à l'hétéronomie de l'être, 2) l'originalité ontologique à la dérivabilité ontologique, 3) la séparabilité à l'inséparabilité et 4) l'indépendance à la dépendance au monde réel à

<sup>23</sup> Ingarden R., « Remarques sur le problème "idéalisme-réalisme" », art. cit., p. 182.

<sup>24</sup> Ingarden R., *L'Œuvre d'art littéraire*, op. cit., § 38, p. 211.

<sup>25</sup> Ingarden R., O poznawaniu dzieła literackiego (Sur La Connaissance de l'œuvre d'art littéraire), in : Ingarden R., *Studia z estetyki*, vol. I, 2e éd., PWN, Varsovie, 1966, § 11, p. 40.

partir duquel il est imaginé. « Selon Ingarden, les objets existentiellement originels “contiennent la source de leur être en eux-mêmes”, de sorte qu’ils sont existentiellement durables ; ils ne peuvent ni être créés ni être détruits par un autre objet. » (Richard, 2015, p. 5)

Selon David Lewis, l'un des plus importants philosophes du XX<sup>e</sup> siècle d'après la *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, on doit saisir le concept d'actualité dans son sens déictique, à savoir que la référence d'actualité est contextuelle à l'énonciation et dépend elle-aussi du monde dans lequel elle est utilisée. Est actuel dans un monde, ce qui est, fut ou sera « de ce monde-ci » (Lewis, 2007, p. 150) – ce qui n'est pas sans rappeler la notion d'absence d'un univers fictionnel, qui engage les spectateurs dans une identification émotive au personnage principal (cf. 1. L'accessibilité esthétique). Pégase existe dans les mondes imaginés par les poètes gréco-romains, ce qui signifie qu'il est actuel dans le monde de la mythologie antique.

Je suggère que les termes “actuel” et ses dérivés soient analysés comme des indexicaux : des termes dont la référence varie en fonction des aspects contextuels pertinents de l'énonciation. L'aspect contextuel pertinent pour « actuel » est le monde où se produit une énonciation donnée. Selon l'analyse indexicale que je propose, « actuel » (dans son sens premier) réfère dans un monde M, au monde M. « Actuel » est analogue à « présent », un terme indexical dont la référence varie en fonction d'un autre aspect contextuel : « présent » réfère à un temps t, au temps t. « Actuel » est également analogue à « ici », « je », « vous » et « précédemment mentionné » – termes indexicaux qui dépendent respectivement de leur référence au lieu, au locuteur, au public visé, au locuteur désigné et au discours antérieur. (Lewis, 1970, p. 184-185)

Dans cette perspective, la possibilité devient tout ce qui aurait pu être actuel à un monde, celui-ci ou un autre, mais qui ne l'est pas, par opposition évidente à la nécessité qui regroupe ce qui est actuel dans tous les mondes. La possibilité quantifie – de l'anglais *quantify*, dans son sens logique de *déterminer la valeur d'une terme ou d'une proposition* – les « alternatives à l'actualité » (Lewis, 2007, p. 158). C'est ainsi que Lewis oppose le concept du possible au concept de l'actuel en opérant un rabattement efficace de ce qui constituait les deux étages du virtuel par rapport à l'actuel et du

possible par rapport au réel dans l'édifice leibnizien. Ce rabattement est efficace en considérant que chez Lewis l'actualité est aussi réalité dans au moins un monde, celui dont on parle (et non celui depuis lequel on parle). Étant donné les possibilités infinies d'agencement de propriétés, soutenu par la liberté illimitée d'assomption postulée par Meinong, et compte tenu de la quantité infinie de mondes, Pégase est un objet réel dans au moins un monde, et il est en même temps un objet fictif appartenant au monde de la mythologie qui est actuel dans le nôtre.

Il y a tant d'autres mondes, en fait, qu'absolument *chaque* manière possible dont un monde pourrait être est une manière dont quelque monde *est* [...] Ce monde ne diffère pas davantage des autres par sa manière d'exister [...] Certaines choses existent ici sur terre, d'autres existe de manière extraterrestre [...] De même, certaines choses existent ici dans notre monde, et d'autres existent dans d'autres mondes. Encore une fois, je considère qu'il s'agit d'une différence entre choses qui existent, et non pas une différence quant à leur existence même [...] Si j'ai raison, les choses alter-mondaines existent *simpliciter* (2007, p. 17-18)

Le terme *simpliciter* prend toute proportion gardée chez Lewis le même sens que le terme *objets idéaux* chez Meinong : les formes géométriques, les nombres et les couleurs ont des existences *simpliciter*; tout comme le mode d'être d'une qualité (la, rondeur, le numéral ou la *rougèité*) dans la priméité peircienne : « une conception de l'être dans sa globalité, sa totalité, sans limites ni parties, sans cause ni effet. Une qualité est une pure potentialité abstraite. La priméité est de l'ordre du possible ; elle est vécue dans une sorte d'instant intemporel. » (Everaert-Desmedt, 2011, sect. 2.2.1) Avec son réalisme modal, Lewis prône une pluralité de mondes possibles, ou *possibiliae*, soit des mondes qui sont non actualisés dans cet univers-ci (notre univers à nous), qui sont aussi intensivement inclusifs qu'extensivement isolés les uns des autres, qui ne se chevauchent pas et dont aucun des habitants ne pourra jamais entrer en contact avec ceux d'un autre monde; l'intermondanéité devient dès lors une *impossibilia*, un *objet hors l'être* qui est ni actuel, ni possible.

Ce qui est impossible n'est le cas dans aucun monde, et ce qui est contingent est le cas dans certains mondes, mais non dans d'autres. Le plus souvent, la modalité est une quantification *restreinte*, à partir du point de vue d'un monde donné, peut-être le nôtre, au moyen de relation dites d'« accessibilité ». (Lewis, 2007, p. 24-25).

Lewis règle ainsi la question du réalisme et de l'actualité des mondes possibles en éludant la solution proposée par Kripke pour éviter l'ambiguïté identitaire des multiples versions d'un même individu. Les mondes possibles existent, leur nombre est infini et l'étendue de leur espace-temps est aussi incommensurable que celle de notre monde réel-actuel, mais ils sont inaccessibles physiquement, ils sont isolés les uns des autres. Chaque monde possible exprime ainsi un état conditionnel, ou l'expression subjonctive d'une manière dont notre monde aurait pu être si..., à l'instar de la conditionnalité des propositions dans le modèle de Kripke.

Pour Lewis il s'agit de ne considérer que ce qui est possible et d'ignorer les *objets inactuels* de Meinong, étant donné la composition méréologique des mondes possibles de sa logique modale. Les mondes du réalisme modal sont des ensembles formels et axiomatiques maximaux composés de parties unies dans un tout, à savoir des individus (personnages, lieux, objets, etc.) qui lui donnent consistance, et qui deviennent par le fait même des contreparties (*counterfactuals*) des autres mondes. Cette méréologie pragmatico-sémantique des mondes du réalisme modal exclut par le fait même l'identité transmondaine et l'impossibilité leibnizienne. Chaque partie d'un monde peut entrer en relation spatiotemporelle avec ses congénères (*worldmates*), mais jamais avec les parties d'un autre monde. Il est donc inutile de se demander comment il serait possible de faire sa propre rencontre ou d'être son propre père par exemple. Tous les individus, congénères comme contreparties, sont identifiables par l'ensemble de leurs propriétés (*set*), c'est-à-dire que tous les Pégases de tous les mondes possibles partagent les propriétés du cheval en plus de celle d'être ailé, donc d'avoir la capacité de voler. Certaines propriétés peuvent être absolues (*simpliciter, genuine*), elles sont dès lors considérées comme des modificateurs restrictifs, d'autres sont relatives et expriment

par le fait même des relations entre individus et leurs *sets* respectifs. Les propriétés coextensives expriment des propriétés d'ensemble et doivent par conséquent être traitées comme des relations.

On ferait mieux d'appeler *relation*, et non *propriété*, ce qui fait d'une chose qu'elle est relative à une autre [...] Plus précisément, ce que l'on obtient par X relatif à Y, ce n'est pas une propriété de X. C'est une propriété de la paire  $\langle X, Y \rangle$  [...] une relation est une propriété de paires (ou de triplets, etc.) qui l'instancient. (2007, p. 91, et note 40)

C'est ici que s'installe la principale différence entre le réalisme modal et l'*ersatzisme* tel que le définit Lewis, son principal concurrent théorique. En tant que substitut ou succédané (*proxie*), l'*ersatz* n'est jamais actuel mais toujours relatif au monde qu'il représente, qu'il imite ou qu'il copie – le seul *ersatz* qui soit actuel est celui qui reproduit scrupuleusement notre monde réel et concret. Contrairement au réalisme modal, l'*ersatzisme* permet une infinité d'abstractions de toutes sortes, qui sont des représentations des différentes manières qu'aurait pu être notre monde actuel, sans nécessairement tenir compte de la possibilité de ses alternatives.

Une question me semble cruciale en ce qu'elle divise les versions : comment les *ersatz* de monde représentent-ils ? En d'autres termes, comment telle ou telle chose est-elle le cas selon un certain *ersatz* de monde ? Différentes réponses à cette question conduisent à différentes conceptions quant à la nature métaphysique des *ersatz* de mondes et d'individus, quant à leur pouvoir de remplacer les authentiques *possibilia*, et quant aux primitives que réclame l'*ersatzisme* [...] Je distingue trois versions principales : une version *linguistique*, selon laquelle les *ersatz* de mondes ressemblent à des histoires ou à des théories, ce sont des constructions à partir des mots du langage, et ils représentent en vertu des significations qui sont stipulées ; *picturale*, selon laquelle les mondes sont comme des images ou des modèles réduits qui représentent par isomorphisme ; *magique*, selon laquelle ils représentent, c'est tout, conformément à leur nature, et il n'y a rien à dire sur la manière dont cela se produit. (Lewis, 2007, p. 220)

L'*ersatzisme* linguistique de Carnap (1947) est une description d'état de choses (*state description*), qui vérifie une proposition en fonction de l'ensemble descriptif auquel elle appartient. L'*ersatzisme* de propriétés (*propositionalism*), tel qu'annoncé par

Plantagina (1972) et Adams (1974), nous permet de considérer un ersatz comme la représentation stipulée d'un ensemble de propositions, soit un conglomerat d'objets avec propriétés et relations stipulé de façon mentale et/ou linguistique. Les mondes possibles sont ainsi construits par la description linguistique de relations entre différents groupements de propriétés.

Il en va de même pour l'ersatzisme pictural (*pictorial ersatzism*) qui compte sur l'isomorphisme dans les représentations qui sont faites des propriétés d'objets actuels et des relations qu'ils entretiennent entre eux. Dans la relation picturale qu'entretient une tache de couleur ayant la forme d'un chat et ce chat que la tache représente, il y a représentation idéalisée; cette relation repose sur un isomorphisme métaphorisé où, dans l'exemple que donne Lewis, la pilosité du chat en trois dimensions est écrasée en stries ou en hachures sur le plan à deux dimensions. On pourrait aussi donner comme exemple la pureté de Vénus, qui est signifiée par la blancheur du marbre. Même l'impression de réalisme d'une simulation (virtuelle ou de réalité augmentée) est évidemment appauvrie par son incapacité à reproduire le sens du toucher par exemple, dans son abstraction de la matérialité des objets du monde, ce qui permet à Lewis de conclure :

On a alors un ingrédient spécifique au monde concret – je l'appellerai *entéléchie* – qui fait entièrement défaut à tous les ersatz de mondes et à leurs parties. L'ersatz actualisé de monde est en tous points semblable au monde concret, à ceci près qu'il est privé de son entéléchie et, en ce sens, il est une abstraction. (Lewis, 2007, p. 267)

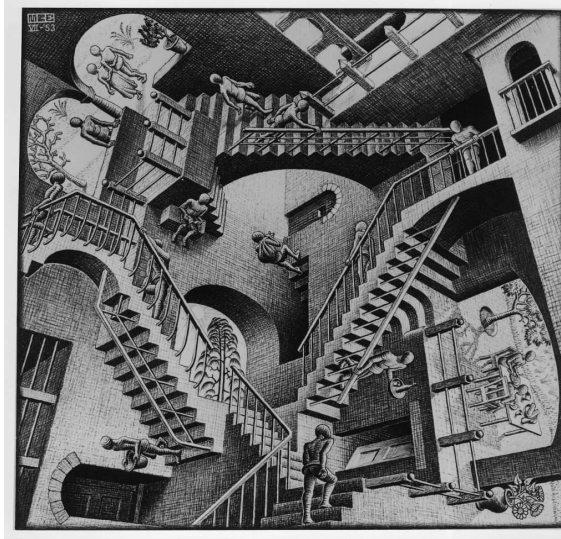
Cet ingrédient spécifique qu'est l'*entéléchie* peut être mieux saisi dans l'essence des objets existentiellement originels identifiée par Ingarden, soit des objets qui contiennent la source de leur être en eux-mêmes. Dans le cas de l'ersatzisme magique, les objets sont des abstractions faites à partir d'amalgames de propriétés déjà existantes et qui entretiennent des relations descriptives parfois sublimées (dans le sens de dépassement, *aufhebung* chez Hegel) avec les objets du monde réel. Lewis qualifie cet

ersatzisme de magique étant donné l'assomption d'entéléchie attribuée aux objets possibles – abstraits donc sans structure ni parties –, afin d'éliminer comme par magie la relation de dépendance et de dérivabilité ontologique qu'entrelient les ersatz avec le monde concret. Les ersatz magiques sont pourtant, dans les termes d'Ingarden, hétéronomes et inséparables du monde concret qu'ils représentent par abstraction dans ses alternatives.

Qu'advient-il par exemple des propriétés étrangères (*alien properties*) qui permettent de soulever l'hypothèse de la quadrature du cercle ou celles qui composent les *impossibiliae*, comme les ersatz picturaux des lithographies d'Escher ? Ces propriétés étrangères, dans le cas de *Relativity* ou *Waterfall* par exemple (figures 2.1 et 2.2), sont des conventions de perspective qui ont été trafiquées afin de donner une illusion d'isomorphisme permise par le rabattement de la profondeur sur les deux dimensions que permet l'illustration. On peut dire la même chose de la démonstration de cette *impossibilia* que sont les *Penrose Steps*, qui est faite dans *Inception* de Christopher Nolan (2010). L'escalier sans fin (figure 2.3) ne fonctionne que lorsqu'on le regarde selon une certaine perspective, et l'illusion est révélée dans toutes les autres.



Figure 2.1 M.C. Escher, *Relativity*, 1953, lithographie .



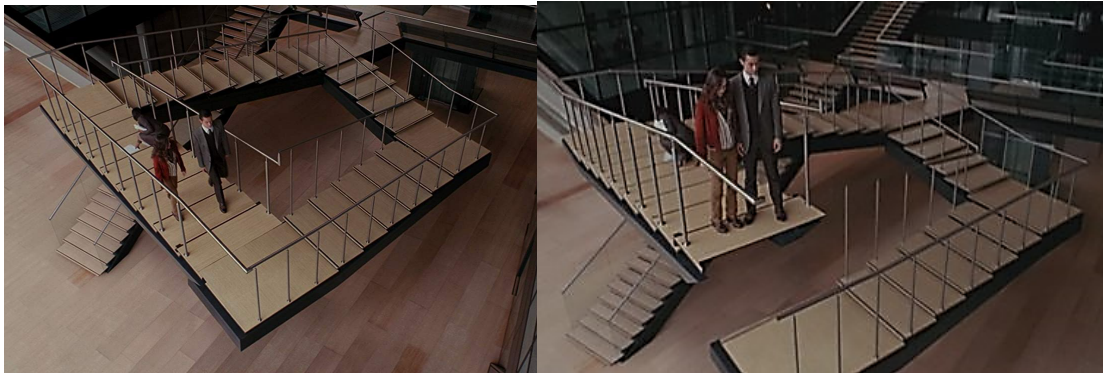
Credit © 2014 the M.C. Escher company - the Netherlands. All rights reserved / mcescher.com

Figure 2.2 M.C. Escher, *Waterfall*, 1961, lithographie



Credit © 2014 the M.C. Escher company - the Netherlands. All rights reserved / mcescher.com

Figure 2.3 The Penrose Steps in *Inception* (2010)



Il semble que Lewis ne sache trop que faire d'un point de vue strictement logique de ces *impossibiliae*, qui sont permises par l'ersatzisme linguistique, comme la quadrature du cercle, de ces paradoxes picturaux comme les lithographies d'Escher (figures 2.1 et 2.2), ou de tout autre ersatz magique comme le voyage dans le temps. Il est évident que du point de vue du réalisme modal, toute occurrence (ou sets de propriétés) dont on ne peut expliquer l'origine ou spécifier les opérations à accomplir pour réaliser les

conditions de sa perceptibilité (comme on le verra au sujet des vérités logiques en 3.6), ne peut être considérée comme un monde possible qui doit être, selon Lewis, actualisable puisqu'il existe de manière concrète. Les ersatz, ou même le modèle hybride du fictionnalisme d'Armstrong (1989), sont des abstractions de monde représentées sous une forme ou sous une autre (linguistique, picturale ou magique), qui n'ont pas à répondre de la même rigueur logique que les mondes possibles concrets du réalisme modal.

As concerns possible worlds, the Fictionalist says that a statement about such worlds should be understood as analogous to a statement like "According to Arthur Conan Doyle's stories, Sherlock Holmes lives at 221B Baker Street in London." Note first that Holmes-statement is false if we leave off the clause "According to the...stories," also known as the "story-prefix." After all, it's not literally true that Sherlock Holmes lives in London. Yet when the story-prefix is added, the assertion is indeed literally true. For there literally are sentences in the Doyle stories which specify this as the location of Holmes' home. (Parent, s. d., sect. 4)

Or, pour soutenir sa réflexion sur le rôle épistémologique des mathématiques, créant par le fait même une contradiction sur l'ontologie des mondes chez Lewis, Quine a élaboré un argument d'indispensabilité, stipulant que « Si les mathématiques sont indispensables pour la physique en tant que science, et si leurs théories, qui sont contenues dans une physique conforme aux données empiriques sont vraies, alors les objets mathématiques abstraits existent au même titre que les objets physiques<sup>26</sup>. » En d'autres mots, les mathématiques sont des abstractions qui servent à décrire des états concrets de notre monde, et parfois même des *impossibiliae*, si l'on se fie aux différentes formules contradictoires et parallèles qui définissent le microcosme

---

<sup>26</sup> Quine (1966), p. 218 de la traduction française. « Le domaine et le langage de la science » (1966) – « *The Ways of Paradox and Other Essays* » ; traduction française dans *De Vienne à Cambridge, l'héritage du positivisme logique de 1950 à nos jours*, textes réunis par Pierre Jacob, Gallimard, 1980. Cité par Hamdi Mlika, Argument d'indispensabilité et métascience chez Quine, *Cahiers philosophiques* 2010/3 (n° 123), pages 63 à 82. Récupéré de < <https://www.cairn.info/revue-cahiers-philosophiques1-2010-3-page-63.htm#no96> >

subatomique de la physique quantique. Dans cette perspective, la logique telle que la considère Lewis est trop restreinte pour décrire notre monde concret, puisque les principes de non-contradiction et du tiers exclu ne tiennent plus : la position d'une particule de lumière, un photon, est représentée par une somme d'un nombre infini de vecteurs, ce qui a pour conséquence qu'elle peut se trouver simultanément en plusieurs endroits avec plusieurs propriétés différentes. Ce principe de superposition quantique vient en quelque sorte contredire la position métaphysique du réalisme modale en ce qui concerne l'identité transmondaine :

Je ne refuse pas l'existence des individus trans-mondains, bien que je dise en un certain sens qu'il ne leur est en aucune manière possible d'exister [...] Il est possible pour une chose d'exister si et seulement s'il est possible à la totalité de cette chose d'exister. C'est-à-dire, si et seulement s'il y a un monde dans lequel la totalité de cette chose existe. C'est-à-dire si et seulement s'il y a un monde tel que lorsqu'on quantifie uniquement sur ses parties, elle existe en totalité. C'est-à-dire si et seulement si sa totalité est nombre des parties d'un certain monde. C'est-à-dire si et seulement si elle fait partie d'un certain monde – par conséquent elle n'est pas un individu trans-mondain. Les parties de monde sont des individus *possibles* ; les individus trans-mondains sont donc des individus *impossibles*. (Lewis, 2007, p. 322)

Finalement, alors que Kripke affirme que les mondes possibles ne sont que des états possibles, mais non-actualisés de notre monde réel et concret, le réalisme modal de Lewis déclare que tous les mondes possibles existent concrètement, de manière maximale, et que seules les abstractions représentatives de l'ersatzisme permettent de considérer le mode d'existence des *impossibiliae* tels les individus transmondains. Étant donné leur hétéronomie, leur dérivabilité, leur inséparabilité et enfin leur dépendance au monde réel-concret à partir duquel ils existent, les univers fictionnels sont incontestablement des ersatz, soit des abstractions représentatives de notre monde réel, des réarrangements d'états de choses ou de propriétés du monde réel, pour reprendre un concept propre au fictionnalisme : « Armstrong identifies possible worlds with "rearrangements". These rearrangements are to be states of affairs. Possible

worlds typically concern states of affairs that do not actually obtain. » (Sider, 2005, p. 680) Pourtant, certaines des notions avancées par Lewis, comme les contraintes contextuelles stipulées par l'indexicalité de son principe d'actualité, seront tout de même retenues pour comprendre la mécanique des mondes possibles au cinéma (cf. 3.7). Nous devons tout de même adopter la position mitigée de l'ersatzisme, un heureux mélange des trois types, et celle du fictionnalisme de David Armstrong pour décortiquer les univers fictionnels complexes comme celui du film d'Alejandro Amenábar, *Abre los ojos*. Les univers fictionnels sont des objets intentionnels dérivés, pour reprendre la terminologie ingardenienne, il s'agit donc d'abstractions minimales construites pour servir un récit de manière *ad hoc*. En termes scénaristiques, on dit que tout ce qui est raconté, représenté, doit servir à propulser l'intrigue de sa situation initiale vers sa résolution, ou enfin servir son thème principal en ce qui concerne l'anti-intrigue. L'univers cinématographique est intentionnel en ce sens. Du point de vue de la sémantique des jeux (Lorenzen, Lorenz, Girard), l'intentionnalité est influencée par une stratégie de victoire, comme créer de la surprise au sein de la promenade inférentielle du spectateur, en déjouant ses attentes et prédictions et en pratiquant des disjonctions narratives qui propulsent l'intrigue en une direction inattendue. Cette intentionnalité dans la création d'un univers cinématographique doit être considérée sous une forme particulière de logique intuitive développée par le logicien finlandais Jaakko Hintikka.

### 2.3 L'intentionnalité de Jaakko Hintikka

Jaakko Hintikka a participé à l'élaboration de la sémantique des mondes possibles en s'intéressant majoritairement au concept d'intentionnalité dans la logique du dialogue, ou ce qu'il a appelé la sémantique des jeux (*Game-Theoretical Semantics*). L'intentionnalité chez Hintikka – la conscience est toujours orientée vers un objet – s'exprime au moyen des attitudes propositionnelles, ou le fait de considérer plus d'une

possibilité quant à l'état du monde. Ces attitudes propositionnelles peuvent majoritairement être identifiées à des attitudes telles que la connaissance, la croyance, la mémoire, la perception, l'espoir, le choix, la recherche, ou le désir dans l'utilisation de verbes comme savoir, croire, percevoir, désirer, souhaiter, etc. Prendre une décision pour l'avenir par exemple, en considérant toutes les alternatives ou « scénarios possibles », constitue en soi une attitude propositionnelle, ce qui a pour effet de diviser les différents « mondes possibles » envisagés en deux classes : ceux qui correspondent à l'attitude adoptée et ceux qui lui sont incompatibles (ou impossibles) – exactement comme les cadres de Minsky et les modèles de Kripke. L'objectif de cette sémantique de l'intentionnalité permet selon Hintikka « d'extraire de la masse des mondes possibles l'un d'eux, distinct de tous, le monde qui se trouve réalisé (le monde réel) » (1989, p. 43).

L'intentionnalité, chez Hintikka, ou le fait de considérer une attitude propositionnelle distincte pour un individu donné dans chaque monde possible, implique systématiquement la relation d'alternativité par rapport au monde réel que l'on tente d'extraire ou de découvrir. Cette notion d'alternativité et le moyen utilisé pour en vérifier la véracité constituent la source sémantique de toute proposition.

Comprendre une signification signifie savoir ce qui est le cas si la proposition est vraie. On peut la comprendre sans savoir si elle est vraie. Être conscient du sens d'une proposition, suppose qu'on ait une idée claire de la procédure par laquelle on établit sa vérité. Si on ne connaît pas cette procédure, on ne peut pas non plus comprendre cette proposition. Le sens d'une proposition est sa méthode de vérification. (Hintikka, 1989, p. 15)

Au final, les attitudes propositionnelles de Jaakko Hintikka et les alternatives qu'elles permettent de signifier ne concernent plus le monde physique, mais plutôt des situations, des états de choses qui ne sont pas encore advenues, mais que l'on tente de prévoir par la logique. Les mondes possibles d'Hintikka sont des possibilités qu'il faut

analyser pour en tirer celle qui a le plus de chance de se réaliser ou d'être vraie dans notre monde réel, ou dans le sens inverse, de vérifier la véracité de plusieurs propositions afin de déterminer celle qui correspond le plus à notre réalité de manière sémantique. En considérant que les univers fictionnels représentés au cinéma sont des objets intentionnels, selon la terminologie ingardenienne, ou des ersatz, par le réarrangement qu'ils proposent de relations de propriétés empruntées à notre monde réel, les attitudes propositionnelles correspondent par le fait mêmes aux suppositions, aux prévisions que font les spectateurs quant à l'état d'une histoire et de ses développements possibles au cours de son voyage inférentiel (cf. 1.1). L'intentionnalité se déploie ainsi en deux temps. Dans un premier temps, l'univers fictif existe en tant qu'objet intentionnel originel dans l'imagination des créateurs et il est imaginé dans l'intention d'être éventuellement présenté au public. Cet univers acquiert dans un deuxième temps une réalité dite esthétique au moment où il est projeté au dehors – pour reprendre un terme propre à la psychologie de la création développée par Didier Anzieu (1981) – de façon à être saisi par une instance réceptrice qui le transforme en objet intentionnel dérivé par ses suppositions, ses attitudes propositionnelles relatives au récit. L'accessibilité esthétique des mondes possibles au cinéma concerne dès lors la manière dont un créateur prend conscience de cette existence dérivée de son objet par les espoirs et les attentes des récepteurs, et la stratégie qu'il déploiera pour combler ces espoirs autant que pour déjouer ces attentes. Les théoriciens de la littérature se sont emparés de ces concepts relatifs à la logique des mondes pour décortiquer les différents éléments de cette stratégie. D'une part, Marie-Laure Ryan a élaboré une nomenclature exhaustive des mondes composant un univers littéraire fictionnel, qui a ensuite été réinterprétée par Patrick Peccate dans un contexte cinématographique. D'autre part, Umberto Eco a mis au point une mécanique permettant de saisir cette logique des mondes d'un point de vue qu'on peut définir comme métafictionnel afin de mettre à

profit la relation d'intentionnalité entre un créateur d'univers et ses différents récepteurs.

#### 2.4 Les mondes littéraires de Marie-Laure Ryan

C'est par le passage du réalisme modal vers les mondes stipulés que sont les ersatz qu'on peut mettre deux écoles de pensée à contribution dans le développement d'une sémiotique universelle cinématographique. D'un côté, les logiciens fournissent les règles qui président à la construction d'un univers fictionnel (ne serait-ce qu'en pensée) ainsi que celles qui déterminent l'accessibilité mutuelle entre une infinité de mondes possibles. D'un autre côté, les littéraires mettent à profit cette logique pour construire un dialogue créatif avec un texte, entre un auteur et un lecteur. Il faut préciser que la création des mondes possibles au sein d'un dialogue entre un cinéaste et son Spectateur Modèle fonctionne presque exactement comme celui qui rapproche un auteur de son Lecteur Modèle. Bien entendu, les outils, les matériaux et la structure changent, mais les stratégies sont les mêmes : un créateur de mondes utilise les connaissances communes du « monde réel » qu'il partage avec son Spectateur Modèle afin de l'amener à s'imaginer avec lui des réalités alternatives. En utilisant la porosité des frontières qui séparent le « monde réel » des mondes qu'il stipule dans son univers fictionnel – c'est-à-dire en faisant appel à un monde de référence commun dans une expérience de pensée mettant à profit les « blancs du texte », les zones d'indétermination et les moments d'incertitude –, ce créateur permet non seulement à son public de voyager dans son univers, mais aussi de participer à sa création.

À l'aune du concept d'encyclopédie dont il a été question précédemment (cf. 1.1), Umberto Eco adopte cette approche constructiviste des mondes possibles – l'amalgame entre la philosophie analytique et les études littéraires – et préfère voir notre monde « réel » et ses versions alternatives comme des *conceptions culturelles* qui font

office d'interprétant. Pour le sémioticien, qui aborde évidemment la question d'un point de vue narratif, rien ne sert de discuter du statut ontologique des mondes, puisque d'un point de vue fictionnel, ceux-ci naissent de la construction consécutive d'un auteur et de ses destinataires :

Un monde possible ne peut être identifié à la manifestation linéaire du texte qui le décrit. Le texte qui décrit cet état ou cours d'événements est une stratégie linguistique destinée à déclencher une interprétation de la part du Lecteur Modèle. Cette interprétation (de quelque façon qu'elle soit exprimée) représente le monde possible dessiné au cours de l'interaction coopérative entre le texte et le Lecteur Modèle. (1992, p. 214)

Notre réalité est une conception culturelle, puisque d'un point de vue cognitiviste elle se construit en fonction de notre encyclopédie, qui fonctionne à peu de choses près comme les cadres de Minsky et de Kripke. C'est à partir de sa conception du monde réel qu'un auteur construit un ou plusieurs mondes possibles, en ajoutant, en éliminant ou en modifiant une ou plusieurs de ses relations entre propriétés. Le récepteur saisit ensuite cette combinaison de relations entre propriétés et l'interprète à partir de sa propre conception du monde réel. C'est au sein de cette coopération – on pourrait même aller dans le sens d'Alain Boillat (2014, p. 97) et appeler *diégèse* le lieu de cette co-construction – que s'opère une sorte de sténographie métalinguistique, écrit Eco (1985b, p. 177), qui permet à l'auteur de ne mentionner que les relations entre propriétés qui diffèrent de la réalité admise par son Lecteur Modèle.

Heureusement, nous avons à notre disposition une sorte de sténographie métalinguistique, et, par souci d'économie d'espace et de temps, nous évitons d'expliciter dans une encyclopédie ces propriétés que l'encyclopédie a déjà enregistrées sous des articles de caractère *hypernomique* (comme « voiture ») afin qu'elles puissent être appliquées aux coupés et aux broughams, mais aussi aux victorias, aux berlines, aux landaus, aux cabriolets, aux calèches et aux coches. Étant donné qu'il y a la sémiose illimitée et que tout signe est interprétable par d'autres signes, étant donné que tout terme est une assertion rudimentaire et que toute assertion est un argument rudimentaire, il faut bien en sortir d'une manière ou d'une autre : on établit alors des règles économiques d'implication. Les



procédures d'implication servent donc à abrégé une liste potentiellement infinie de propriétés factuelles [...] l'implication ou *entailment* est définie comme un cas de vérité analytique. Ainsi, on devrait dire qu'un coupé et un brougham restent analytiquement des véhicules, alors qu'ils ne sont que factuellement de caractère bourgeois. (Eco, 1985b, p. 177)

Cette économie d'implication (*entailment*) devient chez Marie-Laure Ryan, qui lit David Lewis, le principe d'écart minimal (*principle of minimal departure*), à savoir l'inévitable accessibilité entre un monde projeté et celui duquel on le projette selon une certaine forme de causalité, qui assure la continuité et la cohérence (ou la vraisemblance si on reste près de la poétique d'Aristote). Les lecteurs/spectateurs comblent les lacunes, les blancs, les sous-entendus évidents par ce qu'ils connaissent du monde actuel, leur encyclopédie personnelle, et l'auteur compte sur cette coopération interprétative pour se concentrer sur les propriétés de son monde filmique ou textuel qui doivent être définies et précisées afin de souligner ce qui le différencie du monde actuel réel depuis lequel il crée, et celui depuis lequel ses récepteurs prennent part à la création.

This law – to which I shall refer as the principle of minimal departure – states that we reconstrue the central world of a textual universe the same way we reconstrue the alternate possible worlds of nonfactual statements: as conforming as far as possible to our representation of AW [*actual world* : le monde actuel]. We will project upon these worlds everything we know about reality, and we will make only the adjustments dictated by the text [...] It is by virtue of the principle of minimal departure that readers are able to form reasonably comprehensive representations of the foreign worlds created through discourse, even though the verbal representation of these worlds is always incomplete. (Ryan, 1991, pp. 51-52)

Dans *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (1991), Marie-Laure Ryan évoque l'existence de six types de mondes au sein d'un univers fictionnel (*Textual universe* : TW), qui constitue ce lieu de coopération entre un texte, un auteur et son lecteur, en plus d'élaborer un système de réalités distinctives et d'un champ (ou territoire) sémantique complexe (cf. *Glossary*, p. vii). Comme l'ont fait Adams (1974),

Plantagina (1976), Pavel (1976), Doležel (1976), Vaina (1977), et évidemment Eco (1979) quelques années auparavant, Ryan déploie une conception de la fiction à partir des théories de la logique propositionnelle (aléthique, temporelle, épistémique, etc.) et des différentes abstractions de la vérité développées par les logiciens comme Frege et Russell, puisant autant dans la sémantique de Kripke (1981) que dans le réalisme modale de Lewis (1982) et dans le concept d'intentionnalité de Hintikka (1989). Tous ces modèles identifiés mettent en relation un auteur, un texte et une instance réceptrice en un va-et-vient de possibilités imaginatives, et peuvent à peu de choses près servir à l'élaboration d'une théorie des mondes possibles au cinéma.

Pourtant, l'univers textuel et l'univers cinématographique diffèrent en une dimension particulièrement significative. Là où le texte dénote par la description et connote par la métaphore, la capacité présentationnelle et représentationnelle du 7<sup>e</sup> art passe par tout un processus de transformation des perceptions afin de rendre l'immersion visuelle et auditive la plus enrichissante et la plus convaincante possible (ce qui sera traité dans la deuxième partie sur les opérateurs de passage). Pour André Gardies, cette différence s'en ressent jusque dans le rapport qu'entretiennent les spectateurs avec les personnages.

Autour de lui et par rapport à lui s'organise le récit en même temps qu'il est généralement source et support d'une intense activité d'identification. Cela est probablement plus sensible encore au cinéma puisque, à la différence du roman où il n'existe que sous forme de traces typographiques – où il n'est, suivant l'expression de Philippe Hamon (1977), qu'un « être de papier » –, il est présent sous la forme de sa réalité analogique d'images et de sons. Il est un « être iconique » et par là ressemble étrangement aux personnes de la vie réelle. Spectateur, je fais à tout moment l'expérience de sa force d'illusion de la réalité. (Gardies, 1993a, p. 53)

Dans une perspective sémio-narratologique, Gardies identifie quatre espaces constituant le spectacle cinématographique « dans sa dimension structurelle et

systématique » (1993b, p. 12) et qui le différencie d'une manière ou d'une autre du texte littéraire :

1) *l'espace cinématographique* de la salle de cinéma, plongée dans l'obscurité devant un écran démesuré plaçant les spectateurs dans une situation de sujet spectaculaire (et spéculaire) que Christian Metz définit comme un état de sous-motricité et de sur-perception (1975, p. 69-70) ;

2) *l'espace diégétique* qui marque une distinction toute saussurienne entre l'espace et le lieu dans laquelle le lieu, relevant de la perception, devient la « parole » qui actualise ou figure l'espace considéré comme cognitif (Gardies, 1993b, p. 86-90) ;

3) *l'espace narratif*, qui fait de l'espace-lieu un « actant », au même titre que les personnages dans le schéma de Greimas : « ce qui fonde le réseau des déplacements du héros, c'est moins le déterminisme de la consécution que la nécessité de se rendre en des lieux spécifiques pour y acquérir les valeurs dont il a besoin pour sa quête » (1993b, p. 149) ;

4) *l'espace des spectateurs* qui fonde la stratégie narrative destinée à « régler » leur activité inférentielle par la *localisation* et la *monstration* :

[L]a première, physique et optique, dépend de la place occupée par la caméra et est liée à la formation de l'image, alors que la seconde procède des stratégies narratives — la localisation construit l'œil spectatorial ; la monstration, elle, le transforme en regard (p. 100-106). L'auteur conclut qu'« en fait, c'est dans sa façon de “dialoguer” avec le spectateur que le récit filmique manifeste sa plus grande singularité » (p. 134) (cité par Grégoire, 1994, p. 232)

L'univers cinématographique se divise ainsi en deux grands ensembles identifiés par Daniel Yacavone, auteur de *Film Worlds : A Philosophical Aesthetics of Cinema*

(2014), comme le monde dans le film, *world in the film* (que je prends la liberté d'abrégé en WI), et le monde du film, *world of the film* (*ibid.* WO) – respectivement l'horizon interne diégétique qui comprend le mouvement des objets et individus dans le cadre, ainsi que l'horizon externe profilmique du film avec ses mouvements de caméra<sup>27</sup>.

Concerning any representational art form, there is an important but too often neglected difference between the world *of* a work and the represented or described world (or worlds) *within* a work. Understandably, from one perspective, most theoretical treatments of cinematic worlds are confined to the latter. They seek to describe and understand the nature and comprehension of fictional, narrated, or so-called diegetic worlds of represented places and events in a common space and time inhabited by characters, which are (in some manner or another) referenced and communicated through a film's audiovisual form. These accounts are largely self-limited to what films are *about* in terms of a story rather than what they also *are*, as created, unified works—together with what they may *mean* in nonnarrative (or extranarrative) and nonfictional ways. (Yacavone, 2014, pp. 3-4)

Bien que cette affirmation réduise inutilement les théories du cinéma au contenu d'une œuvre, en plaçant la plupart d'entre elles dans la catégorie des théories du récit, elle soulève néanmoins une question fondamentale pour le sujet qui nous concerne : dans quel espace se joue la coopération filmique ? Si la diégèse est le lieu de la co-construction du récit par le lecteur à partir des matériaux fournis par l'auteur comme le propose Alain Boillat ci-haut cité, elle ne peut simplement se trouver à l'intérieur du monde dans le film. Chez Genette, la diégèse est effectivement synonyme de l'histoire, soit « le signifié ou contenu narratif » (1972, p. 72, note 1), que Todorov opposait au récit comme discours et qui avait été défini par Étienne Souriau et sa fille Anne comme « tout ce qui est censé se passer, selon la fiction que présente le film ; tout ce que cette

---

<sup>27</sup> J'emprunte la notion d'horizon à Paul Ricoeur : « Toute expérience à la fois possède un contour qui la cerne et la discerne, et s'enlève sur un horizon de potentialités qui en constituent l'horizon interne et externe : interne, en ce sens qu'il est toujours possible de détailler et de préciser la chose considérée à l'intérieur d'un contour stable ; externe, en ce sens que la chose visée entretient des rapports potentiels avec toute autre chose sous l'horizon d'un monde total, lequel ne figure jamais comme objet de discours. » (1983, p. 147).

fiction impliquerait si on la supposait vraie.<sup>28</sup> » Or, ces définitions de la diégèse ne suffisent pas si on veut y faire entrer le lecteurs/spectateurs et leur permettre de construire le récit en collaboration avec le texte/film, dans le deuxième sens que lui donne Genette. Le lieu de la coopération doit se situer au-dessus et même au-delà du contenu, étant donné que le lecteur avance des préfigurations permises par le récit (signifiant, deuxième sens), et que celles-ci peuvent être validées ou contredites par son déploiement subséquent. La coopération doit donc se trouver dans cette partie de l'univers fictionnel que Genette définit comme « l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place » (1972, p. 72, note 1), soit le récit dans son troisième sens : la narration. Les spectateurs participent à la construction de la narration en avançant des hypothèses parallèles et juste un peu en avance sur son déroulement. Aux deux couches de monde qui s'emboîtent pour former l'ensemble holistique de l'œuvre cinématographique identifiées par Yacavone, on doit ajouter celle des spectateurs, soit l'espace-temps dans lequel ils accomplissent leur travail d'interprétation.

Sans vouloir entrer dans les détails de sa théorie, il importe de retenir que Marie-Laure Ryan déploie son concept de recentrage fictionnel – inspirés des cadres kripkiens, mais selon la position de l'ersatzisme littéraire telle que définie par Lewis – autour de trois systèmes modaux distincts :

The first is our native systems, and its central world is the actually actual world (or more simply, the actual world), to which I shall henceforth refer as AW. The second system is the textual universe, the sum of the worlds projected by the text. At the center of this system is the textual actual world, abbreviated as TAW. As a representation proposed by the text, the textual universe must be distinguished from the system it represents, which I shall call the referential universe. And just as the textual universe is offered as an image of the referential universe, the textual

---

<sup>28</sup> Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, 1951, n°7-8, p. 240.

actual world TAW is proposed as an accurate representation of an entity external to itself, the textual reference world, abbreviated as TRW. (1991, p. 24)

Dans son carnet de recherche sur la fiction et les mondes possibles (*Déjà-vu*, 2012), Patrick Peccatte reprend les dénominations des différents mondes littéraires faites par Ryan pour évaluer à quel point cette déclinaison peut être utilisée dans la construction d'une théorie cinématographique des mondes possibles. En adaptant les mondes littéraires au cinéma, Peccatte introduit un nouveau monde actuel, en plus de celui identifié par Ryan (*actual world* – AW) comme le centre de son système modal, soit le monde de la production cinématographique (*Production actual world* – PAW) « généré (projeté dirait Ryan) par l'ensemble des activités humaines, des techniques, des matériels, etc. qui sont mis en œuvre dans la fabrication d'un film. » (*Déjà-vu*, 2012). Il transpose ensuite le monde textuel actuel (TAW) de Ryan en monde filmique actuel (MAW), soit le monde central de l'univers fictionnel cinématographique, la représentation exacte du monde textuel de référence (TRW) devenu monde référentiel filmique (*Movie Reference World* – MRW). Ce monde référentiel filmique (MRW), à l'instar de son homologue littéraire, est ce monde stipulé par le film, maximal et complet, qui déborde de l'espace-temps cinématographique et qui est le noyau autour duquel gravitent les hypothèses du spectateur, les mondes possibles alternatifs (*alternative possible world* – APW), ainsi que ses prévisions et présuppositions faites à partir de son monde actuel (AW). Le monde filmique actuel (MAW) est une portion ou une partie du monde référentiel filmique (MRW), ce que l'auteur actualise et présente de ce monde stipulé maximal qui est créé par son œuvre. Dans le film *Forrest Gump* de Robert Zemeckis par exemple, le monde référentiel filmique (MRW) contient tout ce que fait Jenny Curran (Robin Wright), l'âme sœur de Forrest pour ainsi dire, pendant que le monde filmique actuel (MAW) raconte la traversée des États-Unis à la course par ce dernier; soit toute la part d'existence de Jenny qui ne sera jamais montrée à l'écran. Les suppositions des spectateurs concernant Jenny, les mondes possibles

alternatifs (APW), sont projetées dans le monde référentiel filmique (MRW) et sont par la suite confirmées, ignorées ou réfutées dans le monde filmique actuel (MAW), qui se concentre plutôt sur les étapes importantes du périple de Forrest à travers le pays et l'histoire des États-Unis, selon ce qui a été décidé dans le monde de la production cinématographique (PAW).

Ce monde de la production cinématographique (PAW), qui contient la création de l'univers fictionnel de la première version du scénario à la version finale du montage, appartient autant au monde actuel (AW) qu'au monde *du* film (WO) de Yacavone, surtout lorsque celui-ci vient cannibaliser en quelque sorte le monde *dans* le film (WI) – comme dans *L'homme à la caméra* (D. Vertov, 1929), *La nuit américaine* (F. Truffaut, 1973) ou *The Holy Mountain* (Jodorowsky, 1975). Le monde de la production cinématographique (PAW) apparaît aussi parfois à l'insu du cinéaste, dans les erreurs de raccord, comme la longueur d'une cigarette d'un plan à l'autre, les trous de balle derrière Jules Winnfield dans la scène qui précède les six coups de feu qui l'épargneront dans *Pulp Fiction*, ou les erreurs de dates dans *Forrest Gump*.

Chez Yacavone, le *monde dans le film* (WI), dénotatif et représentationnel, englobe le monde référentiel filmique (MRW) et inclut aussi les mondes possibles alternatifs (APW) qui sont confirmés par le monde filmique actuel (MAW) – et qui deviennent par le fait même des parties de ce monde filmique actuel. Le *monde du film* (WO) est l'équivalent du monde de la production cinématographique (PAW):

Conçu ici comme un monde distinct du monde actuel AW, le monde de la fabrication du film PAW mérite quelques explications. C'est en quelque sorte une généralisation du jeu théâtral, capable de générer un univers spécifique en direction du spectateur. On peut le voir aussi comme le film en train de se faire, intégrant le jeu des acteurs, les décors, mais aussi le *dispositif de réalisation* compris dans un sens large (la postproduction appartient à PAW). C'est effectivement un monde en soi, quasiment autonome, dans lequel évoluent les humains et se déploient les moyens techniques qui participent à la réalisation

du film. Dans certaines expériences cinématographiques, la fabrication du film peut d'ailleurs être l'objet d'une narration cinématographique, PAW peut alors être proprement incorporé à MAW. (Peccatte, 2012)

Le monde dans le film (WI) de Yacavone peut être relié à ce que Peccatte identifie comme le monde filmique actuel (MAW), totalement présentatif, ou formel, il impose une dimension connotative essentielle à l'univers cinématographique par sa relation plus ou moins assumée avec le monde du film (WO). À partir de cette déclinaison, on peut situer l'espace dans lequel les personnages projettent leurs propres présuppositions, ou hypothèses, comme le monde possible alternatif textuel (*Textual alternative possible world* – TAPW) qui n'a pas été transposé par Peccatte. Pour suivre l'adaptation qu'il a faite des trois systèmes de Ryan, les mondes possibles alternatifs textuels (TAPW) prendront désormais la dénomination de mondes possibles alternatifs filmiques (*Movie actual possible worlds* – MAPW), soit les mondes virtuels créés dans l'imagination des personnages du film, mais qui ne s'actualisent pas nécessairement dans le monde de référence filmique (MRW). Ces mondes, identifiés comme modes de propositions par Todorov en 1969 dans sa recherche d'une grammaire générative au sein du *Décameron*, sont créés par les attitudes propositionnelles des personnages au sein d'un univers fictionnel.

Les anciennes grammaires expliquaient l'existence des modes par le fait que le langage sert non seulement à décrire et donc à se référer à la réalité, mais aussi à exprimer notre volonté [...] Au contraire, nous pourrions établir une première dichotomie parmi les modes propres au *Décameron*, qui sont au nombre de quatre, en nous demandant s'ils sont liés ou non à une volonté. Cette dichotomie nous donne deux groupes : les modes de la VOLONTÉ et les modes de l'HYPOTHÈSE. Les modes de la volonté sont deux : l'obligatif et l'optatif [...] Les deux autres modes, conditionnel et prédictif, offrent non seulement une caractéristique sémantique commune (l'hypothèse), mais se distinguent par une structure syntaxique particulière » (1969, pp. 46-48).

Les quatre modes identifiés par Todorov agissent comme des opérateurs modaux au sein d'un univers fictionnel, ils « relatent un événement en acte [ou] anticipent



l'hypothèse d'un événement futur » résume Claude Bremond dans sa *Logique du récit* (1973, p. 86). Ryan déploie toute une terminologie pour ce type de projections faites par un personnage à partir du monde actuel filmique (MAW) qu'elle qualifie de mondes privés (*private world*) ou de mondes prétendus (*pretended world*) : « The complete semantic description of a character's domain thus includes both authentic and inauthentic constructs – beliefs and mock beliefs, desires and mock desires, true and fakes obligations, as well as genuine and pretended intents. » (1991, p. 118) Il peut s'agir d'opérateurs de possibilité, de nécessité, d'impossibilité ou de contingence embrayés par la connaissance, la croyance ou l'ignorance qui créent un monde de savoir, un *Knowledge-world* (K-World). Comme le conflit découle fréquemment de l'ignorance ou du manque de connaissance d'un agent pour l'action qui s'en vient, un monde peut être embrayé par l'obligation, soit un *obligation-world* (O-World), un ensemble de principes et de contraintes doxatiques ou personnelles (dimension morale), qui incitent à un engagement ou à une rébellion de la part du protagoniste. Les embrayeurs de ce type de monde sont identifiés par Ryan comme la permission (possibilité), l'obligation (nécessité) ou l'interdiction (impossibilité). Un monde peut être créé par l'attitude propositionnelle de l'espoir, soit un *Wish-world*, selon le mode optatif de Todorov, en fonction des embrayeurs de valeur que sont le bien et le mal, en considération d'une action ou d'un désir (qui détermine un objet de la quête). Enfin, un univers fantaisiste, un *Fantasy-universe* (F-Universe), qui contiennent autant de *Wish-world*, de *K-world* que de *Fantasy-worlds*) est créé dans l'esprit d'un personnage par les projections de l'onirisme, au moyen d'hallucinations attribuables à un état mental déviant, à la consommation de stupéfiants, à la projection d'idéaux ou simplement à la rêverie éveillée. Évidemment, du point de vue d'un personnage, ajoute Ryan, l'objectif consiste à faire coïncider le monde réel dans le film, le monde actuel filmique (MAW), le plus possible avec les mondes privés K, O, W-worlds (les F-worlds sont par définition impossibles), afin de réduire le plus possible la distance entre les

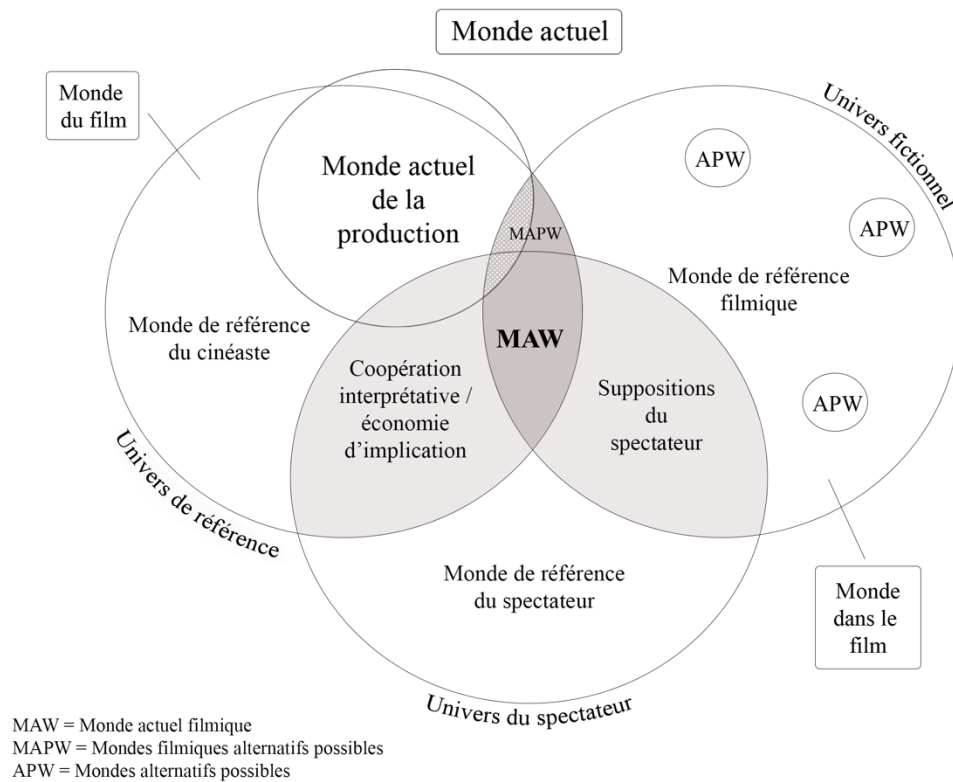
projections de leurs désirs et leur monde réel (MAW); en d'autres mots, faire en sorte que leurs désirs deviennent réalité. « The alternatives are the forking paths of projections; the strategic situation is the relative position of worlds on the board of the textual universe; and the rule of the game is to move one's pieces closer to the center. » (Ryan, 1991, p. 120)

Les mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW, soit l'ensemble formé par K, O, W, F-worlds) se déploient à partir du monde actuel filmique (MAW), mais n'atteignent par l'ensemble formé par les mondes référentiels filmiques (MRW) puisqu'ils les précèdent ou agissent sur eux d'une certaine manière, comme lorsque Eco disait que les prévisions faites par le lecteur étaient systématiquement influencées par les attitudes propositionnelles des personnages de la fabula. Les mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW) reflètent d'ailleurs les conflits internes des personnages du film, ces besoins inconscients qui s'incarnent en désirs conscients, et servent à les actualiser au sein du monde dans le film (WI), à l'instar des délires psychotiques de Jacob (Tim Robbins) dans *Jacob's Ladder* (1990) d'Adrian Lyne. La puissance créatrice de tels mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW) est particulièrement mise à profit dans les films à emboitements multiples (*chinese box structure*) comme *The Fall* (2006) de Tarsem Singh, alors que le récit tourne autour de la coopération entre Alexandria (Cantica Untaru) et Roy Walker (Lee Pace) dans l'élaboration de l'histoire fantastique mettant en scène un groupe de bandits en quête de vengeance, racontée (ou pourrait même dire improvisée) par ce dernier depuis le monde actuel filmique (MAW) de l'hôpital militaire à Los Angeles. Anéantis par un récent revers amoureux, Roy Walker invente cette histoire de vengeance fantastique dans le but de manipuler son auditrice, la petite Alexandria qui a le bras dans le plâtre, dans l'objectif ultime de la convaincre de voler de la morphine dans la pharmacie de la clinique afin de s'enlever la vie. Or, la fillette n'est pas dupe, et bien qu'elle ne pressente la ruse qu'un peu trop tard, elle

comprend vite son pouvoir créateur et intervient ponctuellement dans le récit afin d'y trouver de l'espoir pour Roy Walker qui, sans s'en rendre compte, fait parler son inconscient en peine d'amour, tuant systématiquement chaque personnage ressemblant de près ou de loin à celui qui lui a « ravi » son amoureuse dans le monde actuel filmique (MAW). Dans l'univers fictionnel imaginé par Singh, l'intérêt principal se situe au niveau des nombreux mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW), les différentes versions du conte qui suivent les attitudes propositionnelles de la petite fille et les intentions cachées de Walker, plutôt que dans le va-et-vient entre le monde actuel filmique (MAW) et le monde référentiel filmique (MRW).

Nous verrons en profondeur l'utilisation que fait Amenábar des mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW) dans l'analyse cinématographique de son film *Abre los ojos* proposée dans la prochaine section. Avant de décortiquer la mécanique transmondaine, et afin de mieux illustrer l'ampleur de cet ensemble de systèmes modaux cinématographiques déployé par Ryan et adapté par Peccatte, nous proposons un schéma des relations d'accessibilité entre les différents mondes (figure 2.4) situant le cotexte du lecteur, ou le cofilm du spectateur, dans le chevauchement central des trois univers. Le monde actuel filmique (MAW) se trouve directement au centre des trois univers, qui se rencontrent dans l'économie d'implication prévue par le cinéaste et la coopération interprétative du spectateur, ainsi que dans les présuppositions de ce dernier, qu'elles soient validées ou récusées par le monde de référence filmique.

Figure 2.4 Le système cinématographique



Dans *Esthétique du film*, Jacques Aumont et ses collègues définissent le cinéma comme une double représentation.

Le film de fiction est donc deux fois irréel : il est irréel par ce qu'il représente (la fiction) et par la façon dont il le représente (images d'objets ou d'acteurs) [...] Le cinéma a en effet ce pouvoir d'« absenter » ce qu'il nous montre : il l'« absente » dans le temps et dans l'espace puisque la scène enregistrée est déjà passée et qu'elle s'est déroulée ailleurs que sur l'écran où elle vient s'inscrire [...] Au cinéma, représentant et représenté sont tous les deux fictifs. (Aumont et al., 1983, p. 71)

Le système cinématographique (figure 2.4) schématise cette double représentation dans le rapport qu'elle entretient avec l'interprétation/coopération filmique du spectateur. L'univers de référence, le cercle supérieur gauche, figure la production du représentamen cinématographique par les scénaristes, les cinéastes et leurs équipes, y compris les étapes du tournage et de la postproduction. L'univers fictionnel, le cercle supérieur droit, figure l'objet cinématographique en tant que tel, le ou les mondes qui sont créés par le travail de représentation du cercle de gauche. L'univers du spectateur, le cercle inférieur central, figure l'interprétant filmique, ou la somme de toutes les prévisions, hypothèses et espoirs projetés par les spectateurs sur l'univers fictionnel et son monde référentiel filmique. Le chevauchement de ces trois univers donne le monde actuel filmique, limité dans le temps et dans l'espace, comme véritable signe cinématographique. Si je suppose par exemple que Jenny rentrera à Greenbow (AL) avec Forrest Gump à son retour du Vietnam, ma prévision existe dans l'univers fictionnel comme mondes alternatifs possibles (APW). Tant et aussi longtemps que Jenny ne rejoint pas Forrest sur le podium devant le *Washington Monument*, mon hypothèse existe dans le chevauchement de mon univers réel de spectateur et de cet autre univers fictionnel. La rencontre des deux protagonistes dans la *Lincoln Memorial Reflecting Pool* consolide mon hypothèse, mais la suite de la séquence, le départ de Jenny pour la Californie, confine mon hypothèse au statut de monde alternatif possible (APW), non confirmé par le monde filmique actuel (MAW), qui est représenté par le monde actuel de la production (PAW) dans l'univers de référence du cinéaste.

L'architecture universelle présentée par Marie-Laure Ryan, telle que resémiotisée par Patrick Peccatte, concerne davantage le monde du film (WO) et la relation qu'entretient la fiction avec la réalité. Les mondes qui s'y déploient reflètent le travail de fragmentation et de réassemblage du réel effectué par les scénaristes et cinéastes afin de donner naissance à un univers fictionnel filmique, ainsi que le travail d'interprétation espéré de la part du spectateur. La construction des mondes dans le film (WI), à partir d'artifices audiovisuels et narratifs, oriente aussi à différents degrés ce travail d'interprétation du spectateur, en considérant les attitudes propositionnelles qu'il adoptera lors de son voyage inférentiel, qui influenceront par la suite ses suppositions, en fonction de ses attentes par rapport au genre. Dans cette perspective, la mécanique transmondaine développée par Eco permet à un créateur de mondes de prendre le contrôle de cette coopération interprétative afin d'influencer les inférences des spectateurs et éventuellement créer du suspense et de la surprise.

### CHAPITRE III

#### LA MÉCANIQUE TRANSMONDAINE DE UMBERTO ECO

L'importance qu'accorde Umberto Eco à la réception d'une œuvre commence dès 1962 avec *L'œuvre ouverte*, essai qu'il a qualifié lui-même de présémiotique<sup>29</sup>, puisqu'il a subi une réorganisation assez majeure, cinq ans plus tard, suivant sa « rencontre avec Jakobson, les formalistes russes, Barthes et le structuralisme français » (Eco, 1992, p. 27). Dans la réédition de 1967, Eco modifie son point de vue en prenant appui sur les différentes réflexions concernant une sémiotique structurale (dont les essais de *Communication 8* de 1966), ainsi que l'esthétique de la réception et les théories de la lecture développée entre autres par les tenants de *L'école de Constance*. « Toute recherche sur les poétiques doit donc tenir compte des deux aspects [objet et effet] ; à plus forte raison s'il s'agit des poétiques de l'*œuvre ouverte*, qui sont le *projet d'un message doté d'un large éventail de possibilités interprétatives*. » (Eco, 1979, p. 11). Traversée par la littérature joycienne, ce premier essai élaboré avec des « instruments impropres » concédait selon lui beaucoup trop de liberté à l'interprète. (1992, pp. 26-27, note 1) Il reviendra six ans plus tard à la structure interne de la communication, avec *La structure absente*, son introduction à la recherche sémiotique. Cette introduction amorce en effet une réflexion sur le signe iconique et élargit son champ de recherche

---

<sup>29</sup> « Dans l'édition de 1962, j'évoluais encore dans un climat présémiotique, m'inspirant de la théorie de l'information, de la sémantique de Richards, ainsi que de Piaget, de Merleau-Ponty et de la psychologie transactionnelle. » (1992, p. 27)

au-delà des textes verbaux, vers la peinture, le cinéma et la télévision, et dont la conclusion annonce le contenu et la forme de ses réflexions subséquentes :

Cette énergie pragmatique de la conscience sémiotique montre comment une discipline descriptive peut être aussi un projet actif. Mais en même temps elle nous amène à soupçonner que le monde vu *sub species communicationis* n'est pas le monde entier, et nous fait craindre que l'univers de la communication ne soit que la mince superstructure de quelque chose qui se déroule derrière le dos de la communication. Mais cette mince superstructure institue tout notre comportement et ce n'est certes pas une mince affaire que de la déterminer comme la modalité de notre être-dans-la-circonstance. La communication englobe tous les actes de la praxis, au sens que la praxis elle-même est communication globale, institution de culture et donc de rapports sociaux. C'est l'homme qui s'approprie le monde et c'est lui qui fait que la nature se transforme continuellement en culture. Mais on peut interpréter les systèmes d'actions comme des systèmes de signes, seulement à condition que les systèmes de signes puissent être insérés dans le contexte global des systèmes d'action ; et chacun comme l'un des chapitres (mais séparément, jamais le plus important ou le plus décisif) de la praxis en tant que communication. (1972, p. 409)

C'est particulièrement dans *Lector in fabula* ([1979] 1985) et dans ses réflexions subséquentes sur *Les limites de l'interprétation* ([1990] 1992) que Eco développe une théorie des mondes possibles utilisable à des fins d'analyse cinématographique. L'essai de 1979 porte plus précisément sur la mécanique de la coopération textuelle au sein de textes narratifs et prend appui sur le pragmatisme de Peirce ainsi que sur une sémiotique de la narrativité, telle que développée par Greimas, pour déployer une « Structure de mondes » (chapitre 8) et des stratégies qui favorisent non seulement leur accessibilité mutuelle dans la recherche d'un effet esthétique, mais aussi l'accessibilité entre un univers fictionnel et celui du lecteur. Sous l'influence d'une théorie des cadres, puisée autant chez les logiciens que chez les théoriciens de la fiction littéraire, Eco exerce une mutation des mondes vides de la théorie des modèles vers les mondes pleins d'une théorie de la narrativité et examine le fonctionnement de ce qu'il appellera des *petits mondes* (puisqu'ils se tiennent sur les épaules gigantesques du monde réel) dans les précisions qu'il apportera à son essai de 1990. L'objet de *Lector in fabula*, écrit-il



dans son introduction, « est le phénomène de la narrativité exprimée verbalement en tant qu'interprétée par un lecteur coopérant. » (1985b, p. 7)

La réflexion sur la mécanique transmondaine proposée ici rassemble les stratégies établies dans le chapitre 8 de *Lector in fabula* et les précisions apportées ultérieurement dans la partie III.4 de *Les limites de l'interprétation* intitulée « petits mondes ». Ces stratégies et leurs précisions sont ensuite adaptées aux univers cinématographiques en tenant compte de la sémiotique des codes visuels développée préalablement dans *La structure absente* ([1968] 1972). Dans cette perspective, il convient d'abord de définir ce que Eco entend par monde possible, ou « petit monde » selon la dénomination savagienne, dans un contexte cinématographique. Un monde possible cinématographique est un amalgame d'expressions linguistiques qui composent la dimension narrative d'un film et prévoient diverses transformations de ces expressions en signes audiovisuels, qui seront interprétés ultérieurement par une instance réceptrice. Un monde possible réfère à un possible état de choses, exprimé par un ensemble de propositions. Il est composé d'individus qui entrent en relation, qui subissent des changements, et qui sont dotés d'un ensemble de propriétés gouverné par des lois, en fonction d'une logique de l'accessibilité, de la nécessité narrative vers une nécessité d'identification : « en ce sens, un monde possible est aussi un cours d'événements et peut être décrit comme une succession d'états temporellement ordonnée » (1992, p. 214). Un monde possible est donc un petit monde étant donné qu'il est parasitaire du monde réel, à l'instar de l'ersatzisme de Lewis et du fictionnalisme d'Armstrong (cf. 2.2), puisque « si les propriétés alternatives [qui construisent le monde narratif] ne sont pas spécifiées, nous donnons pour acquises les propriétés valables dans le monde réel. » (1992, p. 224)

Un monde possible est « gravide » (1985b, p. 158), à mi-chemin entre les ensembles vides de la logique modale et l'état de complétude maximale de notre monde actuel

(AW), dont les images fondent notre encyclopédie universelle, et à partir de laquelle l'émetteur et le récepteur fonde la leur, c'est-à-dire une encyclopédie plus personnelle et culturellement discriminatoire. Il faut dès lors identifier les éléments qui déterminent l'alternativité des mondes qui composent un univers fictionnel par rapport à notre monde actuel, afin de comprendre comment le cinéaste rend son univers accessible aux spectateurs. Cette *sténographie métacinématographique*, soit l'économie d'implication ou l'écart esthétique défini par Ryan, exige que les mondes possibles soient superposés au monde de la réalité de l'auteur, puisqu'il lui est impossible d'imaginer et de communiquer aux spectateurs tout l'ameublement de ses propriétés et de celles des individus dont il est composé. Un monde possible fait partie du système conceptuel du cinéaste ( $AW \Rightarrow MRW$ ), qui dépend par le fait même de ses schémas idéologiques. C'est pour cette raison que le monde à partir duquel le film est écrit et réalisé ( $AW \Rightarrow MPW$ ) devient une construction qui dépend de l'encyclopédie, donc une construction culturelle, limitée, provisoire, *ad hoc* : « au moment où je fais une théorie des mondes possibles narratifs, je décide (à partir du monde dont j'ai directement l'expérience physique) de réduire ce monde à une construction sémiotique pour le comparer à des mondes narratifs » (1985b, p. 172). L'homogénéité comparative entre les mondes possibles et le monde culturel de référence est essentielle, sans quoi il nous serait impossible de les mettre en face et de les rendre mutuellement transformables. L'accessibilité d'un monde possible au monde de référence des spectateurs dépend alors des propriétés qui sont révélées par le récit, en particulier celles qui en déterminent l'alternativité.

Un cinéaste dispose à toutes fins utiles de sept stratégies pour permettre à ses spectateurs de naviguer dans son univers, d'en saisir les éléments d'alternativité, et de franchir sans ambages les seuils représentés aux frontières de chaque monde. Après avoir présenté les différentes théories de la logique des mondes possibles, il semble

maintenant justifié d'entamer une réflexion plus analytique en présentant, en parallèle aux sept stratégies déterminées par Umberto Eco, des exemples de leur application dans un univers cinématographique. Qui plus est, comme nous le verrons dans l'analyse de l'univers filmique imaginé par le cinéaste espagnol Alejandro Amenábar, les mondes possibles ne restent pas toujours au niveau des suppositions prévues par un cinéaste et faites par des spectateurs à partir de leur monde réel de référence. Les mondes possibles peuvent aussi être des versions alternatives du monde actuel filmique, celui à partir duquel le personnage principal fait ses propres suppositions, qui correspondent aux mondes possibles alternatifs filmiques identifiés par Ryan et Peccatte (MAW $\Rightarrow$ MAPW), d'autant plus lorsque ce personnage est coincé dans un labyrinthe à quatre mondes comme l'est *César* (Eduardo Noriega) dans l'univers de *Abre los ojos* (dorénavant ALO). Ce film – qui se déploie dans le chevauchement de deux intrigues aboutissant à la même résolution – est d'ailleurs des plus adéquats pour décortiquer les différentes définitions et utilisations filmiques qu'on peut faire avec le concept de monde possible. Étant donné qu'il joue fort intelligemment avec la notion de réalité telle qu'elle avait été discutée auparavant par Meinong, Ingarden, Hintikka et Lewis d'un point de vue théorique, les spectateurs sont laissés dans une certaine incertitude quant à la relation qu'entretient le protagoniste avec son univers : est-il en train de vivre, de rêver ou d'imaginer? En effet, les quatre mondes du labyrinthe ontologique dans lequel erre le protagoniste adoptent chacun à leur manière une version de la réalité qui est contradictoire. En d'autres termes, Amenábar a planifié une intrigue dont la stratégie repose sur le concept d'impossibilité entre les mondes. L'univers de ALO est un chaosmos, puisqu'il permet aux mondes prétendus, oniriques et fantasmatiques, soit à différentes versions incompatibles de la réalité du personnage, d'exister en même temps, dans le même espace-temps narratif.

Pour résumer, ALO raconte l'histoire de César, un homme charmant et bien nanti qui trouve enfin l'amour de sa vie. Victime d'un accident de la route qui le laisse gravement défiguré, César perd son équilibre psychique en même temps que cet amour naissant et il tente par tous les moyens possibles et impossibles de retourner à son état idyllique d'avant l'accident. Le problème est que son inconscient, momentanément désentravé du contrôle de sa conscience, joue avec ses perceptions de la réalité en superposant des contradictions d'un point de vue temporel, mémoriel et sensuel jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il se trouve dans un univers onirique qu'il a lui-même accepté. En effet, César a payé très cher les services d'une entreprise de cryogénisation pour conserver son corps le temps que la médecine ait fait suffisamment de progrès pour lui redonner son visage d'avant l'accident. Cependant, tandis que son corps se conserve dans un état comateux, son esprit, lui, poursuit le cours de sa vie grâce à une simulation assistée par ordinateur. Cependant, à l'instar de tout récit dystopique, l'esprit de César, se réveillant dans son rêve, prend peu à peu conscience de la nature simulée du monde qu'il habite. On trouve d'ailleurs une synthèse de ce chaosmos dans le prologue du film d'Amenábar, qui y glisse une espèce d'avertissement, ou y pose les conditions liminaires préparant les spectateurs à l'ambiguïté narrative et à l'indétermination ontologique qui caractérise l'univers dans lequel il déploie son intrigue. L'exposition de ce prologue permettra par la suite de schématiser les relations entre propriétés qui caractérisent chacun des mondes du film.

*Abre los Ojos (1997)*

*Écran noir. (Voix off, semble d'abord venir de très loin, augmente en intensité en même temps que la première image est révélée par un fondu) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. Gros plan sur ce qui semble être un oreiller. Abre los ojos. Abre los ojos. La caméra se tourne vers la droite, regard subjectif sur un réveille-matin digital. Gros plan Dutch (incliné) : 9 :00. Abre los ojos. Abre los ojos. Une main vient*

*taper sur le dessus du réveille : Abre los o... La voix s'arrête. La caméra subjective revient vers la gauche. Écran noir.*

*Un homme est couché sur le ventre, sa main droite repose encore sur le réveille-matin. Il se tourne brusquement et s'assoit dans son lit, en soupirant. La lumière de la grande fenêtre fait du haut de son corps une silhouette, on ne distingue pas son visage. Il allume la lumière de la salle de bain et se regarde nonchalamment dans le miroir. La caméra avance lentement vers la vitre givrée de la douche derrière laquelle le jeune homme se lave. Il essuie ensuite le miroir embué et redresse sa chevelure : son visage exprime une moue suffisante. Il boutonne sa chemise devant un autre miroir, redresse son collet et descend l'escalier avec précipitation. Il ramasse sa veste au vol et sort de l'appartement en courant.*

*Une porte de garage s'ouvre sur la ville. À l'intérieur, d'abord plongé dans l'obscurité, le beau jeune homme démarre sa petite Beetle blanche décapotable, sort du garage et fonce vers la ville. Plan serré sur son visage à travers le pare-brise. Sur son chemin, la ville de Madrid est vide. Il cherche un peu. Pas une voiture, pas une âme qui vive, malgré l'heure matinale avancée. Gros plan sur sa montre : 10 :05. Il s'arrête à un coin de rue, tire sur le frein à main, sort de la voiture. Le bruit que fait le claquement de la porte de la voiture semble incongru, comme si l'écho était étouffé par un vide immense. Le jeune homme court en se retournant dans tous les sens sur la Gran Via de Madrid, abandonnée, « gravide », comme dans un rêve.*

*(Voix off) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos.*

*La séquence recommence, mais cette fois-ci une femme dort dans son lit, la ville est vivante et une voix off demande « pourquoi me racontez-vous ce rêve? »...*

Figure 3.1 César sur la Gran Via de Madrid dépeuplée.



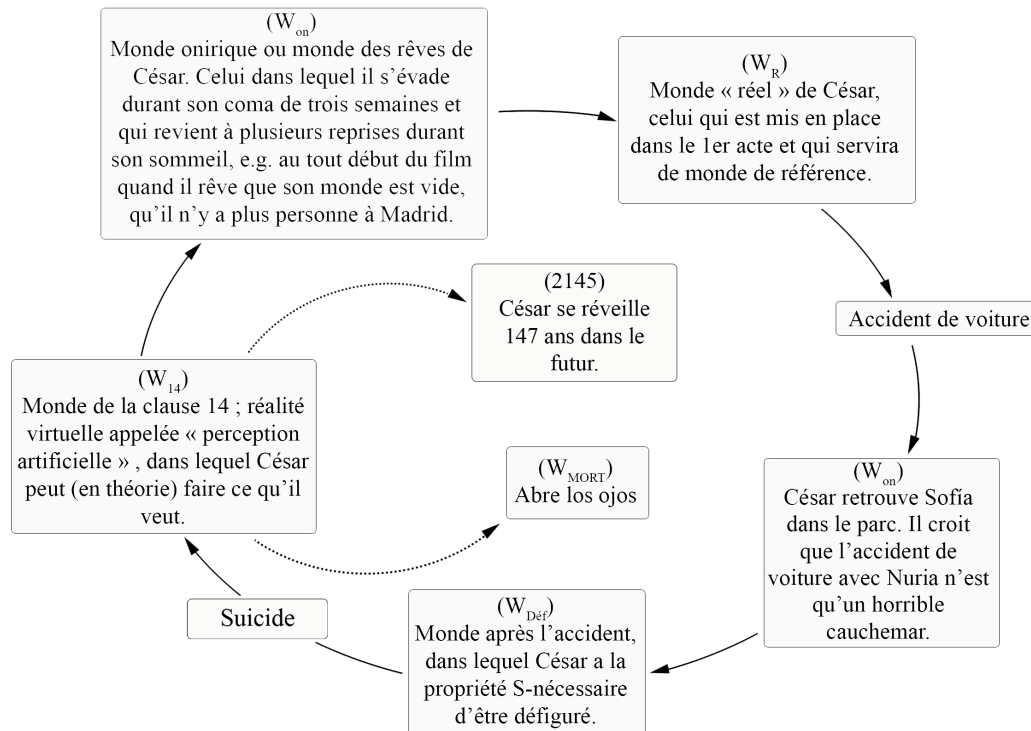
Cette séquence liminaire permet à Amenábar d'installer l'échafaudage onirique sur lequel il construira son univers et invite, par le fait même, les spectateurs à ajuster leurs attentes et à se préparer à voyager dans un emboîtement de rêves et de niveaux de réalité ambivalents. Parfois, les spectateurs auront préalablement lu un synopsis du film, et auront tout de même une idée du récit qu'ils s'apprêtent à suivre. Le paragraphe suivant propose un synopsis détaillé qui permettra ensuite de combiner une analyse du film à la théorie de la mécanique des mondes qui sera exposée dans cette partie.

César (Eduardo Noriega) avait tout pour lui : la richesse, la beauté, l'assurance et l'amitié. Or, l'amour maladif que lui porte Nuria (Najwa Nimri), une amante parmi tant d'autres, lui sera fatal. La tentatrice en robe rouge préfère se suicider plutôt que de le perdre aux mains de Sofia (Penélope Cruz), une actrice au sourire désarmant. Dans sa jalousie, semblable à celle que la nymphe Écho éprouvait envers Narcisse, Nuria tente d'emporter César avec elle dans la mort en précipitant sa voiture rouge contre un mur. L'accident laisse César horriblement défiguré et, malheureusement, les techniques

médicales de l'époque ne permettent pas la reconstruction totale de son visage. Constatant qu'il ne pourra jamais retrouver l'amour qui naissait entre lui et Sofia avant son accident, César décide de laisser sa destinée aux mains d'une entreprise en cryogénie, qui propose de le ressusciter quand les avancées médicales en chirurgie esthétique permettront de lui redonner la fière allure qu'il avait avant l'événement fatal. Lors de la signature du contrat le liant à L.E. (*Life Extension*), César signe aussi la clause 14, qui autorise l'entreprise à le garder dans un état de conscience onirique très près de la réalité, ce qui lui permet de vivre dans un présent virtuel capable de réaliser tous ses désirs. Pourtant, comme le constate le représentant de L.E., « le subconscient peut toujours nous jouer des tours » (1 :35 :50), en revenant hanter l'esprit en pleine fabulation, en l'envahissant de souvenirs douloureux. Le rêve éveillé de César, dans lequel il a évidemment retrouvé son beau visage ainsi que l'amour de Sofia, se transformera vite en cauchemar lorsque le monde alternatif au sein duquel il est plongé par les scientifiques de L.E. sera envahi par des hallucinations de Nuria et par le retour périodique de son apparence défigurée. À dire vrai, ce résumé ne fait que révéler les différents plans spatio-temporels, ou mondes narratifs, parmi lesquels César tente tant bien que mal de retrouver son monde de référence initial. Ce qui nous intéresse ici est la manière dont Amenábar s'y est pris pour montrer les frontières délimitant chacun de ces différents mondes.

La figure 3.2 schématise l'univers onirique du film ALO avec ses quatre mondes possibles et le monde de la mort, qui est implicite dans la structure de l'univers narratif proposé par la clause 14 de L.E.

Figure 3.2 Les mondes de Abre los ojos



Si on décortique bien ce synopsis, on peut compter trois mondes qui se superposent dans l'univers métadiégétique imaginé par Amenábar, en plus du monde des rêves qui revient périodiquement durant tout le récit, ce qui fait en tout quatre mondes dans lesquels César peut potentiellement exister – la mort par suicide, ou plutôt une sorte de coma réversible engagé par l'ingestion d'un pot de pilules, comme on le verra dans la prochaine partie, agit comme un monde-opérateur, une antichambre qui permet le passage entre le W<sub>Déf</sub> et W<sub>14</sub>. La quête du personnage principal, puisqu'on a effectivement affaire à un récit-quête (une intrigue archétypale), consiste à trouver au sein de quel monde il « existe réellement », pour voyager vers celui où il n'est pas défiguré, afin de retrouver Sofia – celle qui ressemble à Penelope Cruz et non à Najwa



Nimri –, le monde dans lequel leur amour peut s'épanouir. Le deuxième monde qui nous est présenté dans le film – étant donné que le premier est un rêve –, le monde qui est « réel » pour César, est celui qui nous servira de monde de référence ( $W_R$ )<sup>30</sup> afin d'identifier les trois autres. C'est le monde de la mise en place et de la caractérisation des personnages, qui correspond habituellement au premier acte d'un récit dramatique : le monde de César et sa personnalité nous seront révélés dans les premières minutes du film, grâce entre autres à la conversation qu'il entretient dans la voiture avec son ami Pelayo (Fele Martínez) et qui se prolonge durant le match de tennis qui suit. Dans ce premier acte, on soupçonne le personnage principal d'être narcissique, étant donné les nombreux plans liminaires dans lesquels on le surprend à se regarder dans les miroirs de son appartement avec une certaine fixation sur son apparence physique. On apprend ensuite que César a comme propriétés essentielles (cf. 3.1 ci-après) d'être un jeune homme d'affaires séducteur, célibataire et hétérosexuel, nanti d'une certaine fortune. On apprend aussi que la relation structurellement nécessaire (cf. 3.2 ci-après) qu'il entretient avec Pelayo est essentiellement dominée par la recherche de nouvelles conquêtes féminines pour le premier et de l'amour pour le second. On apprend enfin, dans la conversation proleptique entretenue avec son psychiatre, qu'il est copropriétaire d'une société hôtelière héritée de ses parents, qu'il sera éventuellement interné dans un hôpital psychiatrique (il porte un masque parce qu'il se croit être défiguré alors que son psychiatre tente de le convaincre du contraire), et qu'il est accusé du meurtre de Sofia. L'invasion de cette conversation, qui prend place à l'hôpital psychiatrique dans une temporalité ultérieure à l'action, laisse aussi entrevoir la superposition structurelle de multiples espace-temps dans le récit, nous y reviendrons.

---

<sup>30</sup> J'emprunte aux logiciens et à Eco cette notation, *W* pour *World*. Les caractères qui suivent le *W* reflètent la structure imaginée par Amenábar pour une meilleure compréhension de l'analyse.

### 3.1 Les propriétés essentielles

Si les mondes possibles sont des constructions culturelles de relations entre propriétés, influencées par des attitudes propositionnelles, les individus qui habitent ces mondes sont alors des conglomérats (*sets*) spatio-temporels d'une série de qualités psychiques et physiques – sémantiquement exprimées comme « propriétés » –, qui sont mises en relations actives ou passives avec d'autres conglomérats de propriétés. À partir de ses réflexions sur le lecteur modèle (1979), Eco a théorisé les propriétés textuelles en distinguant celles qui sont privilégiées ou narcotisées par le lecteur dans sa construction d'une cohérence interprétative, à partir des isotopies et du topique d'un texte donné, par rapport à son monde de référence culturel. Dans cette perspective, une propriété essentielle est une propriété assignée à un individu (personnages, lieux, objets) habitant un ou plusieurs mondes dans un univers cinématographique, qui serait privilégiée par rapport aux autres propriétés, de façon à mieux résister au processus de narcotisation.

Quand il se trouve face à un lexème, le lecteur ne sait pas quelles propriétés ou sèmes du sémème correspondant doivent être actualisées afin de mettre en œuvre les processus d'amalgame [...] Normalement, les propriétés du sémème restent virtuelles, c'est-à-dire qu'elles restent enregistrées par l'encyclopédie du lecteur qui tout simplement se dispose à les actualiser quand le cours textuel le lui demandera. Le lecteur n'explicite donc, de ce qui reste sémantiquement inclus ou implicite, que ce dont il a besoin. En agissant ainsi, il aime ou *privilégie* certaines propriétés tandis qu'il garde les autres *sous narcose*. (Eco, 1985b, p. 109)

Il y a donc une distinction à faire entre les propriétés logiquement nécessaires, qui fondent la causalité déterminante d'un univers fictionnel ou d'un monde donné, et celles qui sont factuelles ou accidentelles, ces dernières étant sous-entendues dans la définition des premières, sans quoi on n'en finirait jamais d'expliciter le contenu d'un monde ou de faire la description des individus qui l'habitent. Cette sténographie métalinguistique identifiée par Eco, définie comme le principe d'écart minimal (*principle of minimal departure*) chez Lewis et ensuite Ryan (cf. 2.4), suspend par souci d'économie d'espace et de temps la sémiose illimitée en établissant une règle

économique d'implication (*entailment*). Les univers filmiques au sein desquels se déploie un récit dont le niveau de réalisme tend vers la science-fiction ou le merveilleux ont cette tâche liminaire, que les autres récits plus réalistes n'ont pas, qui est celle de décrire ce qui différencie leurs mondes de la réalité du spectateur. À titre d'exemple, les *Space opera* à la George Lucas ou le *neo-noir cyberpunk* à la Ridley Scott commencent ainsi par un prologue défilant à l'écran, qui explicite le contexte, l'espace-temps et les événements importants qui caractérisent l'univers futuriste dans lequel le récit se déploiera par la suite. Dans les deux cas, le prologue permet d'attirer notre attention sur les lois de la physique et de la biochimie qui se distinguent des nôtres, tout le reste pouvant être considéré comme identique à la réalité des spectateurs. En ce sens, une propriété est dite essentielle lorsqu'elle marque la différence entre un univers fictionnel ou un monde possible et le monde de référence des spectateurs, à savoir notre univers réel; elle apparaît alors comme indispensable au topic d'un monde. Cette propriété essentielle est donc définie comme étant *topico-sensible* dans la structure minimale d'un monde possible.

Nous devons donc savoir comment un texte, en soi potentiellement infini, peut générer uniquement les interprétations que sa stratégie a prévues [...] « il semble évident que lorsque j'organise un cocktail ou que je lis une histoire à propos d'un cocktail, je n'ai pas à actualiser le supermarché tout entier par le simple fait que je vais au supermarché acheter quelques amuse-gueule [sic] pour les invités... Dans une situation où 'acheter quelque amuse-gueule [sic] pour les invités' est le topic [...], le seul aspect important est le succès de l'acte qui réalise mon but » (Van Dijk, 1976b : 38). En reprenant le concept de topic [...] il nous faut préciser clairement pourquoi nous décidons d'employer un terme anglais (calqué d'ailleurs sur la terminologie rhétorique grecque) au lieu d'avoir recours à |thème| qui semble servir parfaitement notre propos. Il n'y aurait en effet aucune difficulté à employer indifféremment thème et topic, et parfois nous le ferons, si ce n'était que le terme |thème| risque de prendre d'autres acceptations. Par exemple, chez Tomaševskij (1928), il se rapproche beaucoup du concept de *fabula*<sup>31</sup> [...] Le topic est un instrument métatextuel, un schéma hypothétique proposé par le

---

<sup>31</sup> « La fabula, c'est le schéma fondamental de la narration, la logique des actions et la syntaxe des personnages, le cours de événements ordonné temporellement. Elle peut aussi ne pas être une séquence d'actions humaines et porter sur une série d'événements qui concernent des objets inanimés ou même des idées. » (Eco, 1985b, p. 130)

lecteur, alors que la *fabula* est une part du contenu du texte (l'opposition est : instrument pragmatique *vs* structure sémantique (Eco, 1985b, p. 111)

D'un point de vue cinématographique, le topic correspond effectivement au thème qui est véhiculé par un récit filmique – identifié comme la *fabula* dans le vocabulaire littéraire emprunté par Umberto Eco –, et qui est interprété par les spectateurs au cours de leur voyage inférentiel. Dans cette perspective, la notion de propriété essentielle est indispensable à la scénarisation cinématographique, puisqu'elle identifie les éléments qui assurent la cohérence interprétative d'un ou de plusieurs mondes dans un récit et qui garantissent la crédibilité d'un univers, afin d'éviter de briser la suspension consentie de l'incrédulité et de respecter la continuité et le principe de causalité, identifiés par Marie-Laure Ryan comme étant les éléments fondamentaux de l'univers fictionnel. Cela dit, l'économie du récit filmique exige une certaine efficacité dans l'établissement des règles qui fixent son univers. Pour éviter de perdre l'intérêt des spectateurs, le cinéaste a très peu de temps pour présenter les propriétés de son univers fictionnel, en plus de celles des mondes qui le composent, s'il ne souhaite pas empiéter sur le temps du récit. Les propriétés essentielles lui permettent de différencier ses mondes, de faire migrer ses protagonistes du monde de référence dans le film vers les divers autres mondes qui composent son univers, et les différentes versions des personnages en certaines occurrences.

Dans le récit filmique d'Amenábar, le prologue décrit plus haut met en place cette stratégie permettant aux spectateurs de s'introduire dans son univers onirique. D'entrée de jeu, nous sommes confrontés à l'indétermination propre au rêve, ce qui nous prépare à n'être jamais confortablement installés dans une réalité solide. La fonction de cette première scène, à l'instar du prologue littéraire, consiste à forcer les spectateurs à suspendre leur incrédulité afin de prendre part au voyage émotionnel et cognitif qu'ils s'appêtent à faire dans l'univers filmique. L'intensité de cette force est relative au niveau de réalisme identifié en 1.2, qui oscille entre le factuel et le fantastique (et/ou le

merveilleux). Amenábar confronte ici son public à l'inconséquence onirique, où l'incohérence juxtapose le sentiment de réalité à la puissance du symbole, au mystère et au fantastique. Le récit se construit sur la mince séparation entre la deuxième et la quatrième catégories de réalisme. Le situant d'abord entre réalisme et fantastique, les spectateurs comprendront éventuellement que le récit d'ALO tient de la science-fiction<sup>32</sup>. La ville de Madrid, totalement vide, devient cet espace qui offre à l'esprit – non seulement celui de César, mais aussi celui qu'il entretient dans son rapport métonymique avec les spectateurs – encore plus de possibilités que les lois naturelles et les règles de la société ne le permettent dans la réalité. Pour reprendre une expression d'Eco, la ville nue est « gravide », en ce sens qu'elle porte en elle, de façon embryonnaire, toutes les possibilités narratives qui se déploieront éventuellement dans le récit, mais avec elles aussi toutes les suppositions que feront les spectateurs par rapport à l'intrigue. La ville de Madrid sans âme qui vive représente l'énigme à résoudre, tant pour César que pour le spectateur. Elle constitue cet espace-temps autre de l'univers fictionnel cinématographique dans lequel les quatre mondes de l'expérience onirique que vivra le protagoniste peuvent s'étendre, sous le signe de la logique qui détermine le travail et les fonctions du rêve. La ville dénudée est aussi l'espace-temps au sein duquel l'esprit de César cryogénisé peut projeter tous ses désirs et dans lequel son inconscient y opposera ses peurs et ses angoisses. Un peu comme l'espace blanc servant de salle d'entraînement dans le premier tome de la trilogie *Matrix* des Wachowski (1999) ou l'*Eden* du téléfilm *Host* de Mick Garris (1998), cet espace créé par L.E. est une sorte de mise en abyme qui permet à César d'y projeter son monde réel et de l'agrémenter de ses fantasmes amoureux, puisque son « activité

---

<sup>32</sup> La science-fiction étant définie par la présence de technologies avancées, possibles selon les lois de la physique et de la chimie du monde réel, mais qui n'ont pas encore été maîtrisées par la science actuelle. Encore aujourd'hui dans notre monde réel, la science derrière la cryogénisation et la possibilité de plonger la conscience en un rêve éveillé de manière virtuelle n'est pas au point.

cérébrale est aiguisée par un dispositif de projection » comme le fait remarquer Alain Boillat dans sa description des mondes virtuels (2014, p. 126).

L'univers filmique d'Amenábar possède dès lors les propriétés essentielles d'être composé de mondes aux valeurs d'onirisme indéterminées. Son récit déploie les propriétés de l'intrigue du récit-quête (héro – adjuvant – opposant – objet), celles de l'histoire de séduction impliquant l'opposition de valeurs comme loyauté/trahison, vérité/mensonge et amour inconditionnel/superficialité, ainsi que certaines des propriétés qui déterminent le genre thriller psychologique : paranoïa, instabilité psychologique, perte de contact avec la réalité, distorsion de la chronologie des événements et de l'identité des personnages, narration délirante et points de vue équivoques. Ces propriétés essentielles au genre, au niveau de réalisme, à la structure universelle et au topic déterminent subséquemment les propriétés des individus qui meublent l'univers fictionnel et les relations qui les caractérisent dans le schéma actanciel de Greimas.

### 3.2 Les propriétés et relations S-nécessaires

Les propriétés S-nécessaires sont des propriétés structurellement nécessaires, c'est-à-dire qu'elles sont essentielles au principe d'identification au sein d'une structure narrative, « en vertu de la définition réciproque des individus en jeu » (Eco, 1992, p. 222). Ces propriétés sont sémantiquement liées et ne peuvent en aucun cas contredire les propriétés essentielles; elles peuvent par contre contredire les propriétés accidentelles. C'est ici qu'entre en jeu l'importance de la position qu'on adopte dans la querelle théorique qui oppose Kripke à Russell d'abord et à Lewis ensuite. Si Aristote et Théophraste sont qui ils sont, et ce, peu importe la liste de propriétés qui les définit, comment peut-on leur faire référence tout en s'assurant que notre interlocuteur lie le nom à la bonne personne ? Si je parle d'un réalisateur espagnol né au Chili à un interlocuteur qui connaît bien le cinéma américain, mais absolument rien au cinéma

continental, le fait que ce réalisateur se nomme Alejandro Amenábar ou Raúl Ruiz ne changera rien à la capacité de cet interlocuteur de faire référence à la bonne personne. Si j'évoque certaines propriétés pour définir ce réalisateur, par exemple qu'il a réalisé un film sur l'emboîtement de mondes oniriques ayant inspiré *Vanilla Sky*, cet interlocuteur aura l'occasion de pouvoir discuter avec moi de ce réalisateur et de suivre ma critique de l'adaptation que Cameron Crowe a faite de *Abre los Ojos* en 2001. Le nom propre Alejandro Amenábar est ici un signe qui renvoie à une personne pouvant être définie par la liste de propriétés suivantes : cinéaste espagnol né au Chili ayant réalisé un film intitulé *Abre los Ojos* qui a inspiré *Vanilla Sky*. Si les noms propres étaient des désignateurs rigides, on ne pourrait parler d'un personnage à quelqu'un qui ne le connaît pas, et il ne pourrait y avoir de fiction, ou même de cours d'histoire!

Autre raison pour laquelle la comparaison entre mondes peut se révéler importante dans le genre narratif : beaucoup de textes narratifs sont des systèmes doxatiques enchâssés [...] Le lecteur doit décider jusqu'à quel point ces diverses attitudes propositionnelles [celle des personnages] sont réciproquement compatibles et accessibles [...] Pour éclaircir ce point, il faut comprendre que la nécessité narrative est différente de la nécessité logique. La nécessité narrative est un principe d'identification [...] Dans Eco 1979, j'appelais ce type de nécessité une propriété S-nécessaire, c'est-à-dire une propriété qui est nécessaire à l'intérieur d'un monde possible donné en vertu de la définition réciproque des individus en jeu [...] La notion de monde possible est utile pour une théorie de la narrativité car elle aide à décider en quel sens un personnage narratif ne peut communiquer avec ses contreparties du monde actuel. (Eco, 1992, pp. 222-223).

Les propriétés structurellement nécessaires sont comme l'interprétant peircien : elles donnent à un personnage la définition qui lui permet de se démarquer de la masse d'individus peuplant un monde possible de manière anonyme. Ces propriétés définissent à leur tour les relations qu'entretiennent les individus « saillants<sup>33</sup> » dans un univers fictionnel, ce qui signifie que ce sont les relations structurellement

---

<sup>33</sup> J'emprunte à Thomas Pavel la notion de structures saillantes ou « structures doubles dans lesquelles l'univers primaire n'entre pas en isomorphisme avec l'univers secondaire, car ce dernier comprend des entités et des états de fait qui n'ont pas de correspondant dans le premier » (ma traduction, 1986, p. 57).

nécessaires qui définissent le modèle actanciel d'un récit, et elles sont soumises en ce sens à quelques contraintes qui rappellent, à peu de choses près, les relatifs aristotéliens : 1) relations d'antonymie graduée : César est plus séduisant que Pelayo ; 2) relations de complémentarité : Sofia est séduite par César, et non par Pelayo, alors que lui est séduit par elle, qui séduit César à son tour ; 3) relations vectorielles ou chronologiques : César a rencontré Nuria avant Sofia; Pelayo a rencontré Sofia avant de la présenter à César ; 4) et plusieurs autres types de contraintes, « y compris les oppositions non binaires, ternaires, les continua gradués, etc. » (Eco, 1985b, p. 205). Les relations S-nécessaires ne lient pas simplement les individus entre eux, mais lient parfois ces derniers à certains objets, comme le masque que porte César dans  $W_{\text{Déf}}$ . On verra dans la deuxième partie de cette thèse que ce sont ces objets qui joueront le rôle d'opérateurs d'accessibilité entre les différents mondes d'un univers fictionnel.

Considérons pour l'instant la relation qui unit César à Pelayo, dans laquelle ce dernier sert surtout à mettre en valeur la beauté plastique du premier, à souligner sa propriété essentielle d'être séduisant, fortuné (dans les deux sens du terme), et à mettre en relief son succès auprès des femmes : il adopte ainsi le rôle du faire-valoir. En résumé, Pelayo a comme propriétés essentielles d'être un homme hétérosexuel et célibataire, et comme propriété S-nécessaire d'être moins séduisant et moins confiant que César. Il assumera totalement sa position d'adjuvant quand, sans vraiment le désirer, il lui présentera Sofia, qui deviendra « objet de la quête ». Dès l'instant où Sofia occupe la position d'objet, Nuria, que l'on a vue sèchement abandonnée par César dans les premières scènes, prend aussitôt la position d'opposant, le schéma actanciel est complet, et nous pouvons dès lors déterminer quelles sont les relations S-nécessaires qu'entretiennent les personnages entre eux. Pelayo devient jaloux de César lorsqu'il se rend compte que ce dernier est en train de lui soustraire l'attention de Sofia; il acquiert alors la propriété S-nécessaire d'être envieux de son ami et de se sentir laissé pour compte. La soirée d'anniversaire devient alors prétexte à introduire une relation S-nécessaire de séduction



entre Sofia et César, ce qui a pour effet de provoquer un désir de possession chez Nuria, une angoisse de la perte, donc une propriété S-nécessaire de possessivité envers César. C'est aussi dans ce monde de référence que les deux femmes rivales peuvent exister ensemble, en même temps, sous deux pseudonymes différents; soulignons également qu'elles ont toutes deux la propriété essentielle d'être de jolies femmes hétérosexuelles et célibataires, et d'être séduites par la beauté et le charme de César. Ainsi, les propriétés de César, qui sont structurellement essentielles à l'intrigue sont déterminées par la relation de séduction qu'il entame avec la potentielle conquête de son meilleur ami, donc par une sorte de trahison de cette amitié, et par la relation tendue qu'il entretient avec la passion de Nuria à son égard. Conséquemment, on peut dire que César est S-nécessairement confiant, charmeur, égoïste et coureur de jupons, mais aussi qu'il collectionne les conquêtes comme les voitures, donc matérialiste et superficiel. Pour résumer,  $W_R$  est un monde réaliste comparativement au monde des rêves qui nous a été introduit dans les premières images du film, avant le générique d'introduction, mais aussi un monde habité par quatre individus dont la relation actancielle est établie sous le signe de la séduction et de la possession.

L'accident de voiture viendra bouleverser les propriétés essentielles et les relations S-nécessaires qu'entretiennent ces quatre personnages, et constitue l'accès au troisième monde narratif : celui dans lequel César est défiguré ( $W_{Déf}$ ). Dans ce troisième monde, Nuria acquiert par son suicide la propriété essentielle d'être morte aux yeux de tous, détail qui s'avèrera incontournable pour la suite du récit. Ensuite, et c'est ici que la réflexion se corse, César acquiert la propriété essentielle d'être défiguré et de perdre par le fait même la plupart des propriétés S-nécessaires identifiées dans  $W_R$  et durant le premier acte, comme celle d'être séduisant, charmeur et confiant, ce qui signifie que le César de  $W_{Déf}$  devient surnuméraire du César de  $W_R$ .

### 3.3 Les surnuméraires et variantes potentielles : l'identité transmondaine

La *transworld identity*, comme aime bien l'écrire Eco, « devient la possibilité de concevoir d'autres mondes à partir du nôtre. » (1985b, pp. 171-172) Or, dans la réflexion sur la construction d'un monde de référence, nous nous sommes rendu compte qu'il était impossible de prendre le monde réel, qui reste nécessairement indéfini dans sa grande complexité structurelle, en tant qu'élément référentiel. L'important est ce qui compte textuellement, ou cinématographiquement, afin d'éviter au récepteur de se perdre dans la considération de toutes les conséquences logiques possibles d'une proposition. Dans cette perspective, un individu qui ne change pas dans ses propriétés essentielles, en passant d'un monde de référence à un monde alternatif, garde son identité dans ce nouveau monde. L'identité à travers les mondes sert au cinéaste qui veut faire circuler ses individus parmi des réalités différentes tout en évitant un certain degré d'ambiguïté narrative, ce qui ferait perdre l'attention des spectateurs et détruirait la logique de son univers – à moins que l'ambiguïté fasse partie de la stratégie narrative et soit un élément de la construction de l'univers fictionnel comme c'est le cas avec ALO. Par conséquent, deux concepts sont à retenir quant à l'identité à travers les mondes : la Variante potentielle et le Surnuméraire.

Les propriétés essentielles déterminent deux types d'individus dans le passage d'un monde possible à un autre. Lorsqu'un personnage acquiert ou perd une ou plusieurs de ses propriétés essentielles dans le passage d'un monde à un autre, on dit qu'il devient *surnuméraire* de son prototype. Il est une *variante potentielle* lorsqu'il perd ou acquiert une propriété qui n'est qu'accidentelle.

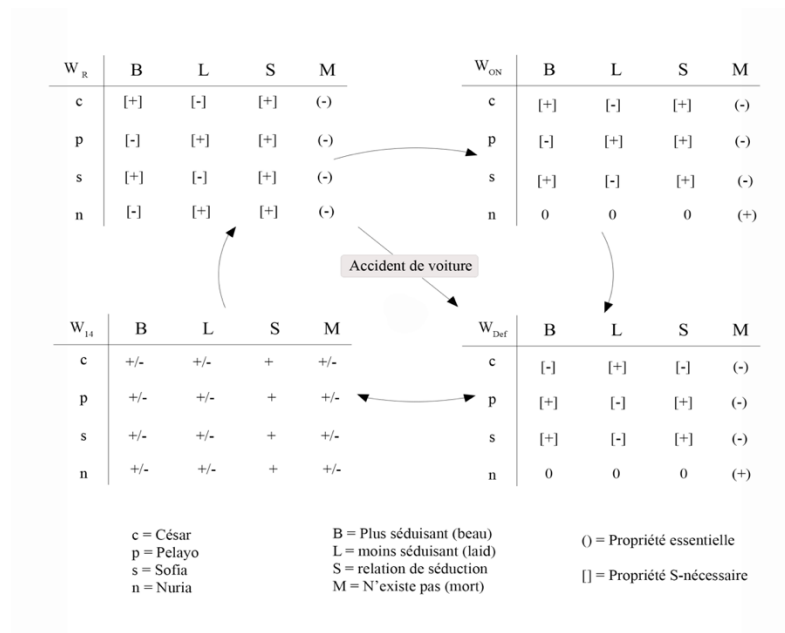
Quand un prototype dans un monde W1 a une et une seule variante potentielle dans un monde W2, la variance potentielle coïncide avec ce que l'on appelle l'identité à travers les mondes ou *transworld identity*. On ne parle pas naturellement de cas d'identité absolue (mêmes propriétés essentielles et mêmes propriétés accidentelles) (Eco, 1985b, p. 183).

Dans le schéma actanciel susmentionné, César et Nuria perdent chacun une propriété essentielle à la structure narrative : Nuria perd la propriété essentielle d'être vivante dans  $W_R$  – ou acquiert celle d'être morte dans les autres mondes, c'est selon –, et César perd sa propriété d'avoir un beau visage, d'être séduisant en gagnant celle d'être défiguré en  $W_{Déf}$ , dans certaines parties de  $W_{On}$  et tout s'embrouille à ce sujet en  $W_{14}$  puisque la structure de ce monde (ses relations et propriétés) change en fonction du monde dans lequel César croit exister. Bien entendu, la relation S-nécessaire de séduction qu'entretenait Sofia et César est bouleversée dans  $W_{Déf}$  par les séquelles de la tentative de meurtre ratée de Nuria. Malgré tous les efforts qu'elle déploie pour aller au-delà des apparences, Sofia l'actrice n'arrive pas à rejouer le jeu de séduction qui l'avait envoûtée lors de leur première rencontre; elle devient par le fait même, dans les mondes subséquents, un individu surnuméraire de Sofia en  $W_R$ , étant donné qu'elle perd la propriété S-nécessaire d'être séduite par César. Pelayo acquiert lui aussi une nouvelle propriété S-nécessaire, celle d'être moins laid que César défiguré. Les deux « meilleurs amis » entament alors une nouvelle relation S-nécessaire de compétition, en ayant tous les deux la propriété S-nécessaire de chercher à séduire Sofia, sauf que dans  $W_{Déf}$ , le combat reprend à armes presque égales, contrairement à  $W_R$  dans lequel Pelayo était systématiquement terrassé par le charme ravageur de César. Cette nouvelle relation aura pour effet de mener César vers L.E. afin de tenter la cryogénisation de son corps en attendant la technologie médicale qui pourrait lui redonner son beau visage. En somme, César préfère « mourir » en se « suicidant » à son tour plutôt que de perdre son pouvoir de séduction sur Sofia, de la perdre aux mains de Pelayo. Dans  $W_{Déf}$ , le sujet a perdu l'accès à l'objet de sa quête et, comme elle avait été commanditée par lui-même pour lui-même, il ne peut que se retourner contre lui-même et se trouver un autre objet. Autrement dit, tout le modèle actanciel de  $W_R$  est ébranlé par l'accident, et César doit se commanditer une autre quête, celle qui le lance à la poursuite de son apparence d'avant. Jusqu'à ce qu'il pénètre dans le monde du « présent virtuel », promis par la

clause 14 du contrat le liant à L.E., son beau visage représentera l'objet qui lui permettra de retourner à sa quête précédente et de reconquérir le cœur de la belle Sofia. Le passage de  $W_R$  à  $W_{D\acute{e}f}$  est signalé par une incohérence qui se présente dans un troisième monde, soit celui des rêves  $W_{On}$ , dans lequel César est plongé durant les trois semaines de coma suivant l'accident. Pour rendre les choses encore plus compliquées, Amenábar a construit son univers fictionnel à l'intérieur de  $W_{14}$ , du moins pour la deuxième partie du récit, qui englobe tous les autres mondes de manière artificielle.

Considérons les quatre mondes, en tenant compte des relations qu'y entretiennent les individus et leurs propriétés (figure 3.3), afin d'établir leur accessibilité mutuelle :

Figure 3.3 Table des propriétés et relations S-nécessaires de ALO



Étant donné la double quête de César, celle dont l'objet consiste à retrouver sa fière allure, qui suit celle dont l'objet est l'amour de Sofia, en plus de la cannibalisation de tous les *petits mondes* dans le *grand monde* de  $W_{14}$ , il est impossible de faire entrer les

relations qu'entretiennent les quatre personnages de ALO dans le schéma actanciel de Greimas. En d'autres termes, le modèle actanciel n'est pas assez élaboré pour illustrer les complexités des différentes quêtes que poursuit le personnage de César dans ALO. C'est probablement pourquoi Greimas a remplacé ce modèle simple par un schéma narratif canonique, qui se concentre plus particulièrement sur les unités d'action plutôt que sur les relations qui caractérisent les acteurs de la quête. Dans sa plus simple expression, les relations qu'entretenaient les acteurs de la quête formaient le modèle actanciel représentant une quête<sup>34</sup> :

Axe du vouloir (désir) : sujet  $\rightarrow$  objet

Axe du pouvoir : adjuvant  $\wedge$  opposant

Axe de transmission (ou axe du savoir) : destinateur  $\rightarrow$  destinataire

Dans le schéma narratif canonique, le modèle actanciel devient une suite de programmes narratifs (PN), à savoir une suite d'actions qui se décomposent à leur tour en une consécution chronologique d'états produite par un agent (S1 : sujet de faire), un patient (S2 : sujet de l'état) et un objet de l'état (O), qui peut résulter en une conjonction (n : le sujet est avec l'objet) ou en une disjonction (u : le sujet est sans l'objet) et F = fabula, résumé par la formule suivante<sup>35</sup> :

---

<sup>34</sup> On se réfère ici au résumé proposé par Louis Hébert dans Signo. Récupéré de <[www.signosemio.com/greimas/programme-narratif.asp](http://www.signosemio.com/greimas/programme-narratif.asp)>

<sup>35</sup> Ibid.

$PN = F \{S1 - \vdash [(S2 \cup O) - \vdash (S2 \cap O)]\}$  (PN conjonctif)  
 ou  
 $PN = F \{S1 - \vdash [(S2 \cap O) - \vdash (S2 \cup O)]\}$  (PN disjonctif).

Reprenons cette formule de Greimas afin d'illustrer le programme narratif de ALO et sa double quête :

Acte 1 =  $W_R \{C1 \rightarrow [(C2 \cap N) \rightarrow (C2 \cup N)] \rightarrow (C2 \cap S)\} \Rightarrow$  Disjonction  $\rightarrow$  Conjonction

Acte 2.1 =  $W_R \rightarrow W_{Déf} \{C1 \rightarrow [(C2 \cup B) \rightarrow (C2 \cap B)] \rightarrow (C2 \cap S)\} \Rightarrow$  double conjonction

Acte 2.2. =  $W_{Déf} \rightarrow W_{14} \{C1 \rightarrow (C2 \cap M_{cryogénie}) \text{ en attendant que l'O de } W_{Déf} \text{ soit possible, soit en 2145}\} \Rightarrow$  conjonction

Acte 2.3 =  $W_{14} \{C1 \rightarrow (C2 \cup W_{14}) \rightarrow (C2 \cap W_R)\} \Rightarrow$  disjonction  $\rightarrow$  conjonction

Acte 3 =  $W_{14} \{C1 \rightarrow (C2 \cap W_R \text{ de 2145}) \Rightarrow$  conjonction

Dans le premier acte, César fait la rencontre de Sofia (S) et abandonne Nuria (N) pour ce nouvel objet de désir (on infère en tant que spectateur que Nuria fut l'objet d'une quête précédente). Nuria joue alors son rôle d'opposant en défigurant César, qui perd avec ce premier nœud dramatique la possibilité d'atteindre l'objet qu'il désire. Dans le deuxième acte, son nouvel objet consiste à retrouver la belle apparence (B) qu'il avait avant la disjonction causée par l'accident de voiture et le suicide de Nuria. Il fait alors

appel aux plus éminents chirurgiens plastiques, qui ne disposent pas des ressources technologiques nécessaires pour lui permettre d'atteindre ce nouvel objet (ils ne peuvent jouer le rôle d'adjuvants); ils lui proposent donc de porter un masque ridicule pour cacher son visage labouré de cicatrices, ce qui n'aide en rien sa quête (ils jouent dès lors le rôle d'opposants à la quête #2). L'élément qui nous sera révélé dans le troisième acte, mais qui sera joué dans la deuxième et la troisième parties du deuxième acte est le fait que César, prenant conscience qu'il ne retrouvera jamais la possibilité d'atteindre l'objet de sa première quête, fera appel à l'entreprise *Life Extension* (adjuvant ultime), qui le plongera dans un sommeil cryogénique pendant près de 150 ans, ou jusqu'à ce que la technologie du futur permette de la réveiller et de lui redonner son apparence d'avant l'accident. Étant donné qu'il a la propriété S-nécessaire d'être fortuné, sans laquelle le monde de la réalité virtuelle ( $W_{14}$ ) ne pourrait exister, César paie l'option de la clause 14 qui permet à sa conscience de vivre au sein d'une réalité artificiellement conçue pour réaliser tous ses désirs durant la cryogénie. Le double meurtre, l'emprisonnement et surtout la discussion qu'il entretient avec le psychiatre Antonio (Chete Lera) ne sont que le fruit de son imagination, qui perd le contrôle de ses désirs et dont les souvenirs douloureux viennent cannibaliser le paradis artificiel promis par les services de L.E. Sofia, Pelayo, Nuria et Antonio n'existent que dans son esprit, qui est à la merci de ses fantasmes et de ses terreurs; ils ne s'agit plus d'individus, mais des simulacres de leurs prototypes de  $W_R$ .

Dans un certain sens, le rôle d'Antonio le psychiatre consiste à donner une voix à son inconscient. Il agit en qualité d'avatar de ses désirs et de ses peurs refoulées. La commutation des identités de Nuria et de Sofia, ainsi que le changement d'attitude propositionnelle et de la perception du monde de Pelayo, servent à souligner le passage du monde  $W_{Déf}$  vers  $W_{14}$ , monde impossible s'il en est, qui adopte la structure de  $W_{On}$  en y ajoutant des propriétés contradictoires, impossibles. Comme l'illustre la

table de la figure 3.3, la création de la réalité onirique de  $W_{14}$  implique nécessairement la création de ces nouvelles propriétés contredisant les propriétés essentielles des personnages secondaires; contredisant par le fait même la logique causale de l'univers fictionnel déployé jusqu'ici. La présence de ces propriétés contradictoires est essentielle à l'univers narratif de ALO, étant donné que l'erreur sur la personne provoquée par la commutation des individus que sont Nuria et Sofia, la convergence de leurs propriétés essentielles en une seule et même personne, vient nouer l'imbroglio onirique qui plonge César dans une psychose paranoïaque jusqu'à ce que le représentant de L.E. vienne lui expliquer le contexte d'interprétation dans lequel il pourra se saisir de sa destinée dans le monde  $W_{14}$ .

### 3.4 Le contrefactuels et les contreparties

À l'opposé des propriétés S-nécessaires se trouvent les contrefactuelles, à savoir toutes les propriétés de relation qu'on peut attribuer à un individu dans un monde alternatif, qui lui fait perdre son identité et sa raison d'être par rapport à son monde de référence. L'individu perd alors sa qualité transmondaine et devient ce que Lewis appelle une contrepartie (*counterpart*). Pour reprendre un exemple de contrepartie donné par Eco, prenons le cas du mousquetaire Athos enivré, qui s' imagine le « monde possible alternatif textuel » (*Textual alternative possible world* – TAPW) dans lequel à son plus grand bonheur il n'aurait pas épousé Anne de Breuil, même si cela pervertissait son identité en lui faisait perdre une propriété essentielle et sa raison d'être dans l'univers narratif de Dumas – le comte Olivier de la Fère, rappelons-nous, s'est fait mousquetaire du roi après avoir pendu sa jeune femme au passé trouble.

Ces deux surnuméraires ont la propriété S-nécessaire d'être (d'avoir été) mari et femme. Si cette interidentification n'avait pas eu lieu, *Les Trois Mousquetaires* auraient été un *autre* roman. Mais pouvons-nous imaginer un Athos qui [...] penserait à ce qui se serait passé s'il n'avait jamais épousé Milady quand elle s'appelait encore Anne de Breuil? La question est dénuée de sens. Athos ne peut



pas identifier Anne de Breuil, sinon comme celle qu'il a épousé dans sa jeunesse. Il ne peut pas concevoir un monde alternatif où existe une variante potentielle de lui-même qui n'a pas épousé Anne de Breuil, justement parce qu'il dépend, pour sa définition narrative, de ce mariage [...] Nous acceptons qu'un personnage puisse penser des contrefactuels vis-à-vis du monde de la narration par simple convention narrative. C'est comme si l'auteur nous disait : « En feignant d'assurer mon monde narratif comme un monde réel, j'imagine maintenant un personnage de ce monde qui imagine un monde tout à fait différent. » (Eco, 1985b, p. 215).

Depuis le monde textuel actuel (TAW), Athos imagine un monde possible alternatif textuel (TAPW) dans lequel il n'aurait pas épousé celle qui deviendra Milady de Winter, ennemie jurée des mousquetaires. Ce faisant, Dumas a recours à un artifice que Eco nomme un opérateur d'exception, « auquel on attribue la propriété de pouvoir violer les lois naturelles (et les vérités logiquement nécessaires). » (1985b, pp. 192-193); une stratégie narrative qui donne le pouvoir à un personnage d'imaginer un monde possible dans lequel les relations S-nécessaires ne sont pas valables. Dans l'univers cinématographique d'Aménabar, la clause 14 fait en sorte que le monde actuel filmique de référence (MAW) et les mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW) se réunissent en un seul et même monde actuel filmique (MAW) qui correspond à  $W_{14}$ , et qui actualise en quelque sorte tous les mondes possibles alternatifs filmiques (MAPW) contradictoires naissant des attitudes propositionnelles de César : il désire l'amour de Sofia, mais craint le retour de Nuria; il désire retrouver son beau visage, mais craint de rester défiguré; il désire sortir de son cauchemar, mais craint de ne pas être en train de rêver et de vivre une réelle psychose. Il désire finalement sortir de son rêve éveillé. Dans  $W_{14}$ , Nuria acquiert la propriété contrefactuelle (impossible) d'être toujours vivante, et adopte en plus toutes les propriétés S-nécessaires de Sofia : elle prend sa place sur les photos que César avait prises de la Sofia jouée par Cruz (elle adopte par le fait même la propriété essentielle de l'apparence de la Sofia jouée par Cruz), elle habite son appartement, prend son nom et prend sa place alors que César lui fait l'amour. La Sofia qu'il aime et sa contrepartie, celle qui ressemble à Nuria, existent dans le même monde sous le même nom propre, et cette impossibilité le rend fou parce

qu'il n'arrive pas à accorder les structures du monde dans lequel il croit exister et celui dans lequel il se trouve, c'est-à-dire emprisonné pour meurtre dans un hôpital psychiatrique.

Le plus grand problème de César est le fait qu'il ignore l'objet ultime de sa quête, à l'instar de celle d'Œdipe, qui consiste à déterminer dans quel monde il choisit d'exister. Étant donné la nature de  $W_{14}$ , qui se nourrit des trois autres mondes pour composer le paradis promis par la clause 14, les variantes potentielles, surnuméraires et contreparties se croisent et se combinent dans le même monde, créant ainsi l'imbroglio identitaire qui le pousse à assassiner Nuria/Sofia et un agent de sécurité, pour finalement supplier aux auditeurs de sa réalité artificielle employés par L.E. de le réveiller de son cauchemar. Ces impossibilités existentielles et identitaires révèlent en fin de compte que, dans sa plus simple expression, l'intrigue de ALO se déploie autour du concept de l'accessibilité entre les mondes : un monde devient accessible à un autre monde quand il est possible de générer la structure du deuxième par la manipulation des rapports entre individus et propriétés du premier. C'est alors qu'on peut considérer ce premier monde comme monde de référence du deuxième.

### 3.5 L'accessibilité transmondaine

Il y a chez Eco au moins quatre conditions qui déterminent les relations entre les mondes<sup>36</sup> :

1) une *relation dyadique, mais non symétrique* :  $W_1RW_2 \rightarrow W_2RW_1$ , rend possible la génération de  $W_2$  par la manipulation des rapports entre individus et propriétés de  $W_1$ , mais étant donné que cette manipulation des rapports a affecté les propriétés essentielles de sa structure, elle ne permet pas de revenir à  $W_1$ . Le passage du monde

---

<sup>36</sup> On retrouvera la déclinaison intégrale de ces relations dans Eco, 1985, chapitre 8.8, p. 186 et suivantes.

réel  $W_R$  de César vers le monde qui suit l'accident,  $W_{Déf}$ , dans lequel Nuria est morte et lui défiguré, n'est possible qu'en un seul sens, puisqu'il est impossible de revenir à la vie – selon les lois du monde actuel de César, qui respectent celle de notre monde réel à nous, spectateurs, sinon pourquoi aurait-il accepté de se suicider et d'être cryogénisé pendant près de 150 ans ? — la technologie ne permettant pas aux chirurgiens de lui redonner le visage qu'il avait avant l'accident.

2) une *relation dyadique et symétrique* :  $W_1RW_2 \Leftrightarrow W_2RW_1$ . La relation entre les mondes réel et onirique ( $W_R \Leftrightarrow W_{On}$ ) de César est symétrique étant donné la nature même du rêve, qui emprunte les événements au monde réel qu'il transforme en symboles et qu'on peut réinterpréter par la suite, ce que les psychanalystes depuis Freud ont appelé le travail du rêve. La première séquence de ALO illustre bien cette symétrie, puisque le monde vide du rêve que fait César avant l'accident devient le monde plein du rêve que fait César durant son coma après l'accident. On pourrait objecter que le premier  $W_{On}$  n'est pas le même que le deuxième; or, comme le fait remarquer Lacan dans son chapitre sur le travail du rêve (*L'instance de la lettre dans l'inconscient*), le rêve se comprend en sens inverse, le sens est tiré du non-sens et vice-versa :

On voit que la métaphore se place au point précis où le sens se produit dans le non-sens, c'est-à-dire à ce passage dont Freud a découvert que, franchi à rebours, il donne lieu à ce mot qui en français est « le mot » par excellence, le mot qui n'a pas d'autre patronage que le signifiant de l'esprit, et où se touche que c'est sa destinée même que l'homme met au défi par la guérison du signifiant [...] les images du rêve ne sont à retenir que pour leur valeur de signifiant, c'est-à-dire pour ce qu'elle permettent d'épeler du « proverbe » proposé par le rébus du rêve. Cette structure de langage qui rend possible l'opération de la lecture, est au principe de la *signifiance du rêve*, de la *Traumdeutung*. (1966, p. 266-268)

L'univers onirique permet à César de construire le monde de la clause 14 dans ce vide, qui s'exprime durant son sommeil au début du film, et que César meublera durant son coma de son amour pour Sofia, peuplant le parc de cris d'enfants, de vieilles personnes

ayant l'air heureuses et de rayons de soleil – par opposition à la même scène de  $W_{D\acute{e}f}$ , son monde réel que ce rêve rejoue et dans laquelle il pleut. Ce même vide qui hante le premier rêve de César et qui détermine le monde « généré » par la technologie de *Life Extension*, tel que présenté par son représentant Duvernois (Gérard Barry) à la fin, donne à l'univers de ALO sa structure en Ouroboros. Cette « démarche soustractive », pour reprendre un concept d'Alain Boillat, rend possible l'interprétation selon laquelle César est coincé dans une boucle sans fin, un retour éternel de son existence passée sur elle-même, au moyen du travail onirique, du paradis promis par la clause 14 et des surgissement aléatoire de différents souvenirs plus ou moins flous de son monde actuel passé. Le vide mondain, écrit Boillat dans un chapitre intitulé *Mondes possible et la transfictionnalité*, « témoigne de la popularisation, à la fin des années 1990, de la représentation d'un univers généré par une machine informatique » (2014, p. 98) Et c'est exactement ce qu'est  $W_{14}$  dans ALO, un univers généré par la technologie, peuplé des désirs et angoisses du personnage cryogénisé, meublé de ses souvenirs et de ses projections dans le futur.

3) une *relation dyadique transitive* :  $W_R R W_{D\acute{e}f} \rightarrow W_{D\acute{e}f} R W_{14} \rightarrow W_{14} R W_{Mort}$  (fuite des interprétants peirciens) ; mis à part  $W_{On}$ , la suite des mondes de ALO est transitive comme le montrent les figures 3.2 et 3.3. Or, étant donné la démarche soustractive et la structure en Ouroboros qu'elle attribue (peut-être) à l'univers de César, on pourrait aussi dire que l'univers fictionnel de ALO compose une relation dyadique transitive et symétrique.

4) une *relation dyadique transitive et symétrique*, soit un relation dyadique transitive de  $W_R R W_{D\acute{e}f} \rightarrow W_{D\acute{e}f} R W_{14} \rightarrow W_{14} R W_{Mort}$ , à partir de laquelle on peut aussi imaginer que la mort de César dans  $W_{14}$  lui permet de revenir à  $W_R$ , par un passage obligé à travers  $W_{On}$ , étant donné que les premier et dernier plans de ALO sont un écran noir

sur lequel on entend en voix hors champ les premiers mots du film laissés par Nuria sur le réveille-matin de César : *Abre los ojos* ;  $\exists W_{On}(W_R R W_{Déf} \rightarrow W_{Déf} R W_{14} \rightarrow W_{14} R W_{Mort} \rightarrow W_{Mort} R W_R)$  : tout ça n'était qu'un sale cauchemar! Ou peut-être que César se réveille coincé dans n'importe quel des quatre mondes, grâce au non-sens permis par l'onirisme. L'Ouroboros imaginé par Amenábar pourrait aussi être interprété comme suit :

$W_R R W_{Déf} \rightarrow W_{Déf} R W_{14} \rightarrow W_{14} R W_{Mort} \rightarrow W_{Mort} R W_{2145}$  ; où  $W_{2145}$  est  $W_R$  147 ans plus tard.

Dans son monde actuel, César possède les propriétés essentielles d'être beau et charmant, et il acquiert au début du film la propriété S-nécessaire d'être séduit par Sofia qui devient l'objet de sa quête. Il change ensuite de monde, après l'accident provoqué par le suicide de Nuria qui le laisse complètement défiguré. La frontière qui sépare  $W_R$  de  $W_{Déf}$  est le coma de trois semaines, durant lequel César erre dans un monde onirique  $W_{On}$ . Pour retourner à  $W_R$ , puisque c'est là le nouvel objet de sa quête, César doit trouver le moyen de perdre sa propriété essentielle d'être défiguré. Son moyen pour y parvenir consiste à traverser dans le monde de la clause 14 ( $W_{14}$ ) en attendant que la chirurgie soit capable de lui refaire son visage. Pour retourner à  $W_R$ , il doit donc se suicider en avalant des pilules, vivre le paradis artificiel de  $W_{14}$  pendant 150 ans, mourir à nouveau (un simulacre de suicide) en se jetant du haut de l'édifice de L.E. et se réveiller dans le  $W_R$  du futur. La fin du récit nous laisse sur une question qui restera sans réponse : César se réveille-t-il dans  $W_{2145}$ , le monde réel  $W_R$  147 ans plus tard comme le souligne Duvernois dans la résolution (cf. #125 dans le tableau en annexe A) ou bien dans un  $W_{14}$  mieux calibré, qui le ramène exactement le jour de son anniversaire, de sa rencontre avec Sofia et du suicide de Nuria ? Dans le premier cas, la structure en Ouroboros n'est qu'une illusion : le voyage transmondain est circulaire

si on le regarde de haut, mais il trace une spirale si on le regarde de côté, il ne revient jamais vraiment sur lui-même. Dans le deuxième cas, le plus angoissant, César est coincé dans une boucle sans fin qui le ramène indéfiniment au jour de son anniversaire à chaque fois que la technologie de L.E. doit recalibrer sa réalité virtuelle pour outrepasser les souvenirs douloureux qui refont surface. Cette symétrie, trichée grâce à une ellipse significative et à la narration métadiégétique, permet non seulement de créer des mondes possibles alternatifs, mais également de régénérer par la manipulation des rapports entre individus et propriétés la structure du précédent ou, dans ce cas-ci, même du premier : une structure universelle transitive et symétrique. On verra en dans la prochaine section (3.6) que pour simuler cette structure symétrique, Amenábar a dû aller jusqu'à manipuler certaines vérités doxatiques en rendant possible dans son film ce qui est impossible dans notre monde réel, d'où le niveau de réalité relatif à la science-fiction.

Au total, cinq conditions sont à considérer dans les relations d'accessibilité entre les mondes : 1) le nombre d'individus et de propriétés est le même (symétrie et transitivité) ; 2) ce nombre augmente : structure de monde enrichie ; 3) ce nombre diminue : structure de monde appauvrie ; 4) les propriétés changent ; 5) toute autre possibilité résultant de la combinaison des quatre conditions précédentes. Ces conditions de relations transmondaines servent majoritairement à comprendre la mécanique des déplacements et de la reproduction des individus ainsi que les générations de mondes possibles dans un univers donné. Eco propose une nomenclature propre à la génération des mondes possibles, donc à l'accessibilité dans la fiction, et il offre par le fait même un coffre à outils extrêmement efficace pour schématiser la généalogie d'un univers. Or, comme l'objectif d'un film consiste parfois d'avantage à sublimer le réel plutôt qu'à divertir – certaines œuvres dites ouvertes s'adressent presque uniquement aux émotions et mettent au défi la cognition de

l'instance interprétative que sont les spectateurs – le cinéaste doit jouer avec la logique interne de son univers afin de l'ouvrir à l'indéterminé, à l'abstraction, afin de répondre à une crise de la causalité, écrit Eco.

La logique « à deux valeurs » (l'opposition classique entre le vrai et le faux, entre un fait et sa contradiction) n'est plus l'unique instrument possible de connaissance, et l'on voit apparaître des logiques à plusieurs valeurs pour lesquelles l'indéterminé, par exemple, est une catégorie du savoir (1979, p. 30)

C'est en créant un récit qui bifurque, pour emprunter un terme à Borges, en superposant ses mondes de telle façon qu'ils soient presque indiscernables les uns des autres, que le cinéaste arrive à créer une tension par l'indéterminé, à faire tendre son univers en direction d'une inclusivité absolue, mais à jamais hors de portée. L'accessibilité transmondaine établit les propriétés des individus et la manière dont elles devront être modifiées en fonction du degré d'inclusivité prévu – ouverture de l'œuvre, qui inclut plusieurs interprétations contradictoires – de façon à générer des mondes possibles qui servent le récit. Les vérités logiquement nécessaires constituent les propriétés qui structurent l'architecture de ces mondes et qui déterminent, par le fait même, la porosité des frontières d'un univers.

### 3.6 Les vérités logiquement nécessaires et les opérateurs d'exception

« Les vérités logiquement nécessaires ne sont pas des éléments de l'ameublement d'un monde, mais des conditions formelles pour la construction de sa matrice » (Eco, 1985b, p. 191). En d'autres mots, les vérités logiquement nécessaires sont des *conditions métalinguistiques* pour la construction de matrices de monde. Par exemple, il est possible de « nommer » un monde dans lequel 17 n'est plus un nombre premier ou un autre dans lequel existe un cercle carré. Il est possible pour Amenábar de construire un univers dans lequel la cryogénie permet non seulement de revivre dans le futur, mais d'y vivre, entre-temps, une réalité artificielle très près du paradis. Par contre, ces

mondes ne peuvent pas être construits puisque les vérités logiquement nécessaires ne tiennent pas, étant donné que tant et aussi longtemps qu'il nous sera impossible de fournir les règles à partir desquelles on peut désormais diviser 17 par un nombre qui ne soit pas 1 ou lui-même, la matrice de ce monde sera impossible à construire. D'un point de vue peircien, on ne peut donner une définition à un tel monde, soit spécifier les opérations à accomplir pour réaliser les conditions de sa perceptibilité ; la technologie ne permet toujours pas de vivre dans une réalité artificielle et de ressusciter après 147 ans de cryogénie (sauf preuve du contraire). Ça ne veut toutefois pas dire qu'il est impossible d'élaborer une fabula dans laquelle existe une entreprise qui offre de tels services, au sens où l'entreprise en cryogénie et en réalité virtuelle *Life Extension* devient un *opérateur d'exception* « un tel instrument est *nommé* mais pas *construit*, c'est-à-dire qu'on dit qu'il existe, qu'il a tel nom, mais on ne dit pas comment il fonctionne. » (Eco, 1985b, p. 192)

La science-fiction joue énormément sur ces contradictions logiques pour faire éprouver un malaise au spectateur. Ce plaisir de l'indéfinissable nous invite à réfléchir à la possibilité que notre encyclopédie soit incomplète, tronquée, dépourvue de certaines propriétés prévisibles, une suggestion de l'existence d'autres dimensions, écrit encore Eco (*ibid.*, p. 197). Le cinéma, avec ses espace-temps autres, ses jeux liés à la mémoire, à la folie, au rêve et à la mort tels qu'ils se déploient dans la structure narrative de ALO, doit transformer ces *conditions métalinguistiques* en dénotation audiovisuelle grâce à un code cinématographique, et en connotation narrative propre au code filmique (dont il sera aussi question dans la prochaine partie), afin de donner une sorte de carte topographique plus ou moins précise à son spectateur. La précision des détails de cette carte – dans l'écoulement du temps ou dans la différenciation entre hallucinations, onirisme et souvenirs dans ALO par exemple –, dépend essentiellement de ces vérités nécessaires et des propriétés et relations qu'elles impliquent logiquement. En tant que



conditions de construction de matrices mondaines, les vérités logiquement nécessaires déterminent le degré d'ouverture ou d'inclusivité d'un univers.

Dans un film comme ALO, cette stratégie offre une espèce de galop d'essai à l'espace-temps filmique qui se retourne sur lui-même afin d'inclure des suppositions possibles et contradictoires de la part des spectateurs. Comme ALO n'est pas une œuvre ouverte à proprement parler, sa structure narrative doit aussi employer des contraintes qui agiront comme garde-fou aux suppositions insensées, aux « décodages aberrants » (Eco, 1972, pp. 166-7) du spectateur. Amenábar use de ses personnages pour orienter et finalement contraindre ces décodages aberrants. C'est au personnage de César qu'il attribue l'exercice de ces suppositions, toujours un pas en avant sur celles (prévues) du spectateur. Elles seront d'abord contredites par Antonio le psychiatre, qui ne se doutera jamais d'être un personnage issu de l'imagination de son patient par les vertus de la technologie de L.E. Elles permettront ensuite au représentant Duvernois de lever le voile entre le monde « de référence » dans lequel César croit être victime d'une conspiration (à l'instar de Nicholas Van Orton dans le film *The Game* de David Fincher paru la même année) et le monde virtuel de la clause 14. En somme, dans la deuxième moitié du film, tous les mondes alternatifs possibles issus de l'imagination délirante de César sont compris dans le monde actuel filmique (MAW), qui se déroule dans cette réalité virtuelle créée par L.E., et qui contredit les vérités logiques de notre monde réel à nous. Cette contradiction logique est rendue possible par l'opérateur d'exception de la clause 14. « Voilà pourquoi nous distinguons *nommer* ou citer une propriété et *construire* une propriété » (Eco, 1985b, pp. 192-193)

Dans le monde de la réalité virtuelle proposée par L.E. ( $W_{14}$ ), l'opérateur d'exception de la clause 14 permet de *nommer* cette nouvelle vérité selon laquelle il est possible de survivre à sa propre mort en étant congelé, violant ainsi le second principe de la thermodynamique, ou l'irréversibilité des échanges thermiques, une vérité logique

propre à notre monde réel. Il est impossible pour l'instant de *construire* la propriété d'être cryogénisé ou celle proposée par la clause 14, c'est-à-dire, selon Eco qui lit Peirce, de « spécifier les opérations à accomplir pour réaliser les conditions de perceptibilité de la classe d'objets à laquelle le terme défini se réfère » (1985b, p. 194). La contestation de cette vérité logiquement nécessaire à notre monde réel de spectateurs attribue au film d'Amenábar son genre science-fictionnel, l'intrigue reposant sur cet artifice qui enferme le réalisme de l'univers fictionnel d'ALO à l'intérieur d'un monde virtuel alternatif dans lequel tout devient possible, même l'impossible.

### 3.7 Les contraintes contextuelles et structure idéologique

Un peu comme dans l'exemple des nervures du marbre ou des fibres du bois qui facilitent le travail de dégauchissage dans un sens et l'entravent dans l'autre, les contraintes contextuelles, aidées par la structure idéologique, orientent l'interprétation des spectateurs afin de satisfaire son besoin d'être surpris par le dénouement de l'histoire (ou au moins éprouver de la satisfaction durant le générique de fin). L'idée des contraintes contextuelles est particulièrement présente, bien qu'en filigrane, dans la réflexion que fait David Lewis sur ce que le *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (SEP) a identifié comme un contextualisme épistémologique <sup>37</sup> (*Epistemic contextualism*). La thèse défendue par Lewis s'appuie sur le concept des présuppositions conversationnelles (1979), stipulant que l'information qui est sous-entendue dans une affirmation, et qui est acceptée comme telle, reste vraie tant et aussi longtemps qu'elle n'est pas remise en question par un interlocuteur. Cette question concerne l'épistémologie dans le sens où la valeur de vérité d'une affirmation n'est pas seulement dépendante du contexte d'énonciation, comme le soutiennent Michael

---

<sup>37</sup> Récupéré de <https://plato.stanford.edu/entries/contextualism-epistemology/>

Williams et les tenants de la thèse contextualiste, mais que cette valeur est aussi et surtout subordonnée aux intentions d'un énonciateur et à ses interlocuteurs.

On énumère parfois une brève liste de modalités restreintes : nomologique, historique, épistémique, déontique, voire une ou deux de plus. Parfois, on est supposés prendre position, une fois pour toutes, sur ce qui est ou non possible *de re* pour un individu. Je préférerais dire que la restriction des modalités par des relations de contreparties ou d'accessibilité, tout comme la restriction des quantificateurs de manière générale, est quelque chose de très fluide, d'inconstant, et de quelque peu indéterminé, susceptible de changer instantanément sous l'effet de contraintes contextuelles. Toute chose n'arrive pas, mais beaucoup de choses arrivent. Pour une part très appréciable, dire ainsi, c'est faire qu'il en soit ainsi. Si vous dites ce qui ne serait vrai que sous certaines restrictions et que vos interlocuteurs l'admettent, alors ces restrictions entrent aussitôt en vigueur. (Lewis, 2007, p. 26)

Si je discute, par exemple, avec un fervent défenseur de la thèse de la terre plate (*flatearther*), et que mon objectif en tant que spécialiste de la sémantique<sup>38</sup> consiste à déterminer la valeur de vérité d'un des arguments avancés, je dois me placer dans sa position, adopter son point de vue et considérer son attitude propositionnelle, afin d'évaluer la solidité de l'argument dans le contexte logique de son énonciation. Si ce *terreplatiste* accuse la NASA de conspiration et réfute toute preuve apportée par des photos prises par satellite, mais qu'il accepte les preuves du réchauffement climatique qui viennent aussi en bonne partie des informations fournies par les satellites, je devrai considérer son argument comme invalide, puisqu'il ne respecte pas les lois de non-contradiction et du tiers exclu. Or, si son argument est basé sur le fait que toute l'information disponible concernant la terre ronde tient de la conspiration – comme

---

<sup>38</sup> « Meanwhile, on the semantic side, we have such figures as Stewart Cohen, Keith DeRose, Mark Heller, David Lewis, and Ram Neta, all of whom emphasize moreover the importance of facts about the *attributor* (rather than the subject) of knowledge —such things as “the purposes, intentions, expectations, presuppositions, etc., of the speakers who utter these sentences” (Cohen, 1999, 187–188; cf. DeRose, 1992, 1995, 2009; Heller, 1999b, 117ff.)— in affecting what is expressed by a given utterance of a knowledge-attributing sentence. »

Récupéré de <https://plato.stanford.edu/entries/contextualism-epistemology/>

c'est souvent le cas chez les conspirationnistes, la preuve reposant à 100% sur l'invalidité des arguments de la position adverse –, et que cet individu nie aussi le réchauffement climatique pour les mêmes raisons, alors mes propres arguments basés sur l'observation par satellites en faveur de la terre ronde ne tiendront plus, dans ce contexte conversationnel du moins, compte tenu de la position idéologique et des contraintes contextuelles argumentatives de mon interlocuteur – n'est-ce pas ainsi que la narrativité culturelle dominante de notre époque est qualifiée par certains idéalistes déçus comme postfactuelle ? Disons simplement qu'il existe, du point de vue du contextualisme épistémologique, plusieurs vérités pouvant se contredire en fonction du contexte d'énonciation, mais surtout en fonction de celui qui expose les faits, et de celui qui les reçoit. Voici un autre exemple inspiré de l'article de la SEP susmentionné : les livres d'histoire apprennent aux étudiants du primaire que l'Amérique a été découverte par Christophe Colomb le 12 octobre 1492. On peut objecter deux choses à cette affirmation : tout d'abord, Colomb n'a rien découvert puisque l'Amérique était habitée bien avant l'invention de la Caraque autour du 13<sup>e</sup> siècle ; puis, si l'Amérique a été signalée aux Européens, une culture qui en ignorait l'existence jusque-là, les mêmes livres d'histoire attribuent ce signalement aux Vikings d'Erik Le Rouge, autour du 10<sup>e</sup> siècle de notre ère, soit près de 500 ans avant Colomb. Supposons alors qu'un élève de quatrième année du primaire doit répondre à la question d'examen d'histoire suivante : *qui a découvert l'Amérique et en quelle année ?* Dans le contexte d'un examen de quatrième année, même si la maman de cet étudiant est docteure en pédagogie et qu'elle a écrit sa thèse sur la désinformation dans l'apprentissage de l'histoire au primaire, l'élève devra répondre Christophe Colomb pour avoir ses points, et les perdra s'il répond Erik Le Rouge ou les Vikings. Ce sont là les contraintes contextuelles d'un test d'histoire pour un élève de quatrième année.

Pour en revenir au principal enjeu de notre discussion, soit le récit filmique de ALO, ce sont les contraintes contextuelles qui empêchent César d'atteindre l'ultime objet de sa quête, soit de trouver dans quel monde il existe « réellement ». Si le monde virtuel de la clause 14 accueille pour ainsi dire la plupart des vérités logiquement nécessaires de chacun des trois autres mondes – l'identité transmondaine étant par le fait même construite en dehors ou au-delà de la logique des propriétés nécessaires –, César ne peut dès lors distinguer les individus contrefactuels et surnuméraires que lui et les autres actants pourraient incarner dans chacun des mondes. En substance, il ne sait plus *où* il est parce qu'il ne sait plus *qui* il est. C'est d'ailleurs sur cette angoisse identitaire que repose toute l'intrigue imaginée par Amenábar et qui se déploie en dix grandes séquences :

- 1) César (et nous avec lui) croit vivre dans son monde réel ( $W_{On}$ ).
- 2) Il se rend compte que ce monde est vide et se réveille ( $W_R$ ).
- 3) Il fête son anniversaire dans son monde réel, fait la rencontre de Sofía et tente d'en conquérir le cœur ( $W_R$ ).
- 4) Nuria est jalouse, se suicide et le défigure. ( $W_R$ )
- 5) César est dans le coma durant trois semaines. Il voit Sofía dans le parc de son monde onirique et croit que l'accident n'était qu'un mauvais rêve. Sofía lui demande dans quel état était son appartement après la fête. Il ne se souviens pas être allé chez lui après l'avoir reconduite chez elle, et se rend compte qu'il n'est pas dans son monde réel. ( $W_{On}$ )

6) Il se réveille, défiguré, dans un monde où la possibilité de reconstruire son visage n'existe pas encore ( $W_{\text{Déf}}$ ).

7) Il perd la possibilité d'être avec Sofia parce qu'elle n'arrive pas à aller au-delà de son apparence. Elle retourne vers Pelayo ( $W_{\text{Déf}}$ ).

8) Il fait affaire avec L.E., se suicide en avalant des pilules et son esprit est plongé dans une réalité artificielle ( $W_{\text{Déf}}$ ).

9) Dans ce monde ( $W_{14}$ ), ses attitudes propositionnelles créent les événements, mais certains de ses souvenirs du monde réel ( $W_R + W_{\text{Déf}}$ ) se matérialisent aussi : l'accessibilité transmondaine et les contreparties sont possibles en même temps et au même endroit. Il y a donc impossibilité identitaire et César devient fou. Il tue Sofia/Nuria et se retrouve dans un hôpital psychiatrique. Il s'entretient avec un psychiatre nommé Antonio qui ne croit pas qu'il est défiguré, et qui tente de le convaincre qu'il n'y a jamais eu d'accident, que Nuria *est* Sofia et qu'il l'a assassinée. Avec l'entrée en scène de ce psychiatre, qui remet en question toutes les propriétés S-nécessaires et les vérités logiques qui construisent sa réalité, ni César ni les spectateurs n'ont assez d'informations pour évaluer la valeur de vérité des propositions de chacun des personnages du schéma actanciel.

10) Duvernois intervient lorsque César commence à perdre la tête. Il lui explique que les vérités nécessaires du monde de la réalité virtuelle ( $W_{14}$ ) dépendent de ses attitudes propositionnelles et qu'il doit accepter de ne pas être dans le monde réel ( $W_R$ ), afin de reprendre le contrôle des événements. César ne le croit pas. Il croit à une machination de ses partenaires d'affaires pour lui soutirer ses parts dans la chaîne hôtelière<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> On pourrait même aller jusqu'à avancer la supposition que César croit se trouver dans un monde défini par Alain Boillat comme factice, semblable à celui qui est révélé à Nicholas Van Orton durant le climax

Antonio, le psychiatre, tente de convaincre César qu'il est en psychose dans  $W_R$  après avoir assassiné son amoureuse. Or, César est convaincu que Nuria et Sofia sont deux femmes différentes. Il finit par se remémorer le contrat signé avec la compagnie L.E. Il se rend à leurs bureaux, tue un gardien de sécurité par désarroi – peut-être tente-t-il inconsciemment de prouver à Antonio et à lui-même qu'il n'est pas dans le monde réel. Il veut se réveiller. Duvernois lui indique la manière de sortir de  $W_{14}$  pour retourner dans  $W_R$  : sauter du haut de l'édifice, mourir une seconde fois.

Lors du climax et de la résolution qui se déroulent sur le toit de l'édifice de L.E., la plupart des valeurs aléthique (César ne vit pas dans le monde réel), épistémiques (César n'est pas défiguré), déontique (César peut tuer un agent sans se faire arrêter par la police) et intersubjective (Sofia *est* Nuria) sont remises en question par la structure de l'univers fictionnel. Or, ce n'est que par la bouche de Duvernois qu'on peut apprécier toutes les vérités logiquement nécessaires pour comprendre la structure de  $W_{14}$ . La question qui reste à la fin est la suivante : peut-on faire confiance à Duvernois (est-il un adjuvant ou un opposant) ?

Dans *La structure absente* (1972), la traduction remaniée de son fameux *Trattato*, Eco identifie une idéologie à un choix interprétatif qui est fait en fonction d'une expérience acquise, « stabilisée en patrimoine de connaissances » par son partage avec une collectivité donnée, et qui se transforme dès lors en « une série de systèmes sémantiques de second niveau qui oppose des valeurs de type *souhaitable* vs *non-souhaitable* ou *bien-être* vs *danger* » (p. 147) à une situation. Le choix des valeurs qui seront imposées de manière connotative (métaphorique) au message et à ses objets,

---

du film *The Game* de David Fincher (1997). « En effet, ces mondes sont faits de la même étoffe que le monde premier, n'y provoquant ni déchirure, ni greffe. Le 'trucage' qui fait passer un environnement pour une autre n'est pas imputé ici à l'énonciateur du film lui-même, mais à un complot organisé par des instances toutes diégétiques [...] la *réversibilité* est l'un des principes majeurs de tels films-pièges » (Boillat, 2014, p. 107)

déterminera le sous-code choisi par le destinataire et entraînera par le fait même l'imposition d'une idéologie plutôt qu'une autre. Bien qu'elles ne s'excluent pas nécessairement, les idéologies qui opposent des valeurs parfois impossibles, mais qui sont à ce point dépendantes du contexte et de l'énonciateur, se manifestent dans un univers fictionnel par le schéma actanciel :

Tandis qu'une charpente actancielle se présente – comme bagage encyclopédique déjà, avant même qu'elle ne soit réalisée dans un texte – comme un système d'oppositions vides, une structure idéologique, elle (tant au niveau de la compétence encyclopédique que dans son actualisation textuelle), se manifeste quand des connotations axiologiques sont associées à des pôles actanciels inscrits dans le texte. C'est quand une charpente actancielle est investie de jugements de valeur et que les rôles véhiculent des oppositions axiologiques comme Bon *vs* Méchant, Vrai *vs* Faux (ou encore Vie *vs* Mort, Nature *vs* Culture) que le texte exhibe en filigrane son idéologie. (Eco, 1985b, p. 229)

Si on reprend la thèse du contextualisme épistémologique de Lewis, et qu'on la met en parallèle avec les structures idéologiques du schéma actanciel, on comprend que la stratégie mise en œuvre par Amenábar dans son climax (la dernière scène sur le toit de l'édifice de L.E.) place les spectateurs devant un dilemme moral, introduit par les différentes métamorphoses subies au sein des dix grandes séquences par les six personnages :

1 à 3) César se croit indépendant de cœur et loyal en amitié jusqu'à ce que Pelayo lui présente Sofía.

4) Nuria est une femme romantique qui est follement amoureuse de César. Croyant à l'amour véritable, elle accepte qu'il soit avec d'autres femmes à condition qu'elle soit la favorite. César laisse entendre que Sofía est plus qu'une conquête sexuelle pour lui (sous-entendant que Nuria prend la position actancielle de simple amante). Nuria



délaisse sa croyance en l'amour véritable pour adopter une attitude propositionnelle de jalousie malade, teintée d'un certain égoïsme sadique.

5 et 6) César fait face à son déni de la réalité par le biais du monde onirique durant son coma. Il doit ensuite accepter que ses valeurs anciennes ne tiennent plus dans son nouveau monde posttraumatique, c'est-à-dire que le narcissisme dont il faisait preuve n'aura plus la même incidence sur sa nouvelle apparence disgracieuse.

7) Sofia n'est plus attirée par César. Elle a du mal à accepter cette superficialité qu'elle se découvre du fait que ce dernier est défiguré. On peut supposer que pour se convaincre du contraire, dans le sens d'un moindre mal, elle semble se retourner vers Pelayo qui est *in fine* un bon parti, par opposition au narcissisme de César dans tous les cas – c'est du moins ce que laisse croire le monde filmique alternatif possible (MAPW) dans lequel César imagine Pelayo courant rejoindre Sofia alors qu'elle vient de les quitter (#56). Elle passe ainsi d'objet de la quête à opposante. Les spectateurs sont en droit de se demander : est-elle aussi narcissique que César, mais plus hypocrite?

8) César n'accepte pas de perdre les propriétés de charisme, de beauté plastique et d'assurance et par le fait même de perdre la relation S-nécessaire de séduction qu'il entretenait avec Sofia. Il décide qu'il ne veut pas appartenir à ce monde et trouve un moyen de voyager vers un autre monde dans lequel il oubliera le passé et n'aura plus cette nouvelle propriété d'être défiguré. César est clairement superficiel et peut-être imbu de lui-même.

9) César ne comprend pas son nouveau monde où les lois de la non-contradiction et du tiers exclu ne tiennent plus (Duvernois apparaît pour une première fois pour lui annoncer qu'il est dans une réalité virtuelle, ce que César ne croit pas). Il veut revenir au monde d'avant l'accident. Antonio le psychiatre de la prison croit en la réalité de ce

monde, et croit aussi que César est un petit fils de riche capricieux, qui a développé une psychose (croyant avoir été défiguré par une femme qui n'existe pas et assassiné une femme qu'il croit être une autre) suite au rejet que Sofia lui fait indument subir. Ici, le dilemme moral se présente de manière plus précise : a-t-on affaire à un délire psychotique, à une machination (comme dans *The Game*) ou bien est-ce Duvernois qui tient les véritables clés pour comprendre le monde dans lequel se trouve notre personnage principal ?

10) Duvernois déclare que Pelayo, Sofia (Nuria) et Antonio ne sont que des projections de son inconscient, sur lesquelles il peut reprendre le contrôle s'il accepte de vivre dans la réalité virtuelle qu'il s'est payée en 8. À la fin du film, les spectateurs doivent choisir entre trois mondes-fins possibles : 1) un monde factice (cf. note 37) dans lequel les partenaires d'affaires de César se sont ligüés contre lui, ont créé L.E., et ont soudoyé ses amis et un psychiatre pour le pousser au suicide par l'élaboration d'une machination biscornue – on verra dans la prochaine partie que la version américaine de Cameron Crowe a privilégié ce monde possible. 2) Un univers onirique dans lequel César fait le pire des cauchemars et se réveillera réellement au son de son réveille-matin, dans les bras de la vraie Sofia. 3) Un monde mental<sup>40</sup> dans lequel toute l'histoire de Duvernois est vraie et il se réveillera dans un laboratoire de l'Arizona en 2145.

Le choix de l'une de ces trois résolutions finales repose essentiellement sur les jugements de valeurs que les spectateurs poseront à l'égard de chacun des actants de la charpente actancielle. Si Pelayo en a assez de se faire voler la vedette par son ami, si Sofia est encore plus suffisante qu'elle ne le laisse croire (peut-être fait-elle indirectement partie des héritiers de la fortune de César) et que Nuria est aussi

---

<sup>40</sup> Cette nomenclature est tirée de la typologie des univers multiples offerte par Alain Boillat dans le deuxième chapitre de *Cinéma, machine à mondes*, 2014, pp. 105 à 131.

désespérée que son geste ne l'indique, il est alors possible de saisir la première fin proposée, une machination biscornue fomentée par les partenaires d'affaires de César. La deuxième finale n'est appuyée que par la structure onirique de l'univers de ALO et par le retour périodique du monde du rêve entre chaque passage d'un monde à un autre. La troisième est la plus plausible si on se fie aux contraintes contextuelles offertes par le discours de Duvernois lors de la résolution. Disons que cette fin est aussi appuyée par des retours en arrière qui exposent les opérateurs de passage d'un monde à l'autre, et entérine par le fait même les brefs moments de lucidité qu'éprouve César dans sa psychose.

## CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

Un monde possible est un ensemble de relations entre différentes propriétés qui représentent de quelle manière notre monde aurait pu être si on avait changé l'une ou l'autre de ces propriétés, ou si on l'avait reconstruit à l'aide de nouvelles vérités logiquement nécessaires. Un univers fictionnel est composé de l'une ou de plusieurs versions de notre monde réel envisagé avec des propriétés différentes. Les différents mondes possibles composant un univers cinématographique constituent ainsi des ersatz, construits à partir de l'étoffe du réel, qui est elle-même composée des vérités logiquement nécessaires que sont les lois naturelles, soit des propriétés ontologiques et des oppositions axiologiques qui en définissent les frontières. Les mondes possibles cinématographiques se déploient de manière audiovisuelle et narrative dans les relations qu'ils mettent en scène entre les différents actants d'un récit et leurs propriétés réciproques. Cette mise en relation concerne d'abord les différentes propriétés essentielles, structurellement nécessaires ou accidentelles caractérisant les individus (personnages, lieux et objets) qui meublent un monde. Les habitants d'un monde possible doivent dès lors être considérés comme des listes de propriétés qui peuvent évoluer de manière compossible ou impossible dans le déploiement d'une intrigue. Ainsi, en ce qui concerne un univers fictionnel du moins, les noms propres ne sont pas des désignateurs rigides puisque les personnages sont des objets fictifs intentionnels, qui existent par la description de certaines de leurs propriétés signifiantes, alors que les autres sont ignorées ou restent indéterminées. En tant que liste de propriétés, les individus d'un récit filmique constituent des objets sémiotiques dépendants de l'esprit des spectateurs. Ils sont des objets cognitifs et émotionnels qui acquièrent aussi, parfois, une certaine indépendance ontologique par rapport à leur récit d'origine. Dans ces conditions, ils deviennent des objets aux propriétés variables, Eco en parle comme

d'objets fluctuants (*fluctuating entities*), affranchis des qualités esthétiques du scénario original et vivant en quelque sorte parmi nous, dans notre monde réel (2009, p. 87). Afin d'assurer leur identité dans tous les mondes qu'ils traversent, les personnages ont un noyau de propriétés, les propriétés essentielles, qui restent les mêmes dans tous les mondes, à l'instar de la mélodie d'une sonate de Chopin, qui est toujours reconnaissable, qu'elle soit jouée au piano ou sur une mandoline, nous dit encore Eco, même si cet effet serait désastreux. « What is crucial for the recognition of the object is that it maintains a Gestalt, a constant relation between its elements even if these elements are no longer the same. A typical example of higher order object is a melody. » (Eco, 2009, p. 88) Le principe d'invariance permis par cette « gestalt », ou cette forme immuable que procurent les relations entre propriétés essentielles propres à un personnage, constitue le fondement de l'existence de cet objet esthétique qu'est l'univers cinématographique puisque l'identification émotionnelle aux personnages est la porte qui permet aux spectateurs d'y entrer. Aristote, dans sa poétique, avait déjà identifié la crainte et la pitié comme étant les deux émotions fondamentales de l'intrigue.

En effet, il faut, sans frapper la vue, constituer la fable de telle façon que, au récit des faits qui s'accomplissent, l'auditeur soit saisi de terreur ou de pitié par suite des événements [...] de telles actions seront nécessairement accomplies ou par des personnages amis entre eux, ou par des ennemis, ou par des indifférents. (*Poétique*, §14)

Une fois accrochés, les spectateurs interprètent le récit en fonction de leur expérience et de leurs habitudes, et tentent d'anticiper le déploiement de l'intrigue en fonction du « genre » d'univers narratif dans lequel ils ont choisi de voyager. Motivé par leurs propres désirs, suspendus à leurs propres attentes, les spectateurs créent des mondes possibles, qui correspondent aux développements possibles du récit, qui seront actualisés ou ignorés dans le déploiement de l'intrigue jusqu'à sa conclusion. Le « genre », déterminé par les cinq dimensions de l'intrigue que sont la durée, le niveau de réalisme, le style, la structure, les conventions et les oppositions axiologiques qui en

définissent les contenus externes et internes, impose des limites à l'interprétation du spectateur. Le genre cadre autant ses attentes que ses inférences en imposant des contraintes contextuelles et en prescrivant la structure idéologique qui feront pression sur les mondes possibles anticipés, afin de profiter de l'économie d'implication que son travail de coopération interprétative autorise.

Si faire des suppositions à propos d'un univers narratif consiste en la convocation par les spectateurs de mondes possibles, qui seront par la suite actualisés ou ignorés par le récit, les individus de cet univers doivent en quelque sorte « voyager » ou « sauter » entre ces différents mondes – qui plus est, lorsque leur univers superpose différentes versions de mondes plus ou moins compossibles comme le propose l'univers de ALO. Les vérités logiquement nécessaires déterminent les relations entre propriétés de mondes et propriétés d'individus qui sont compossibles et celles qui ne le sont pas. La prochaine partie de cette thèse s'intéressera aux stratégies narratives et audiovisuelles qui permettent d'identifier ces vérités et relations entre propriétés. Nous les nommerons « opérateurs d'accessibilité », à l'instar des opérateurs d'exception (cf. 3.6) qui, appuyés de connotateurs audiovisuels et narratifs, permettent de pratiquer des sauts diégétiques entre les différentes trames narratives compossibles et impossibles d'un univers, sans devoir nécessairement expliciter le chemin parcouru pour y arriver.

S'il est vrai que l'homme, en naissant, n'a pas la vision rectifiée, et méconnaît les effets de la perspective aérienne, – qui n'a vu un petit enfant vouloir saisir une étoile? – il faut donc qu'une série d'opérations établisse dans son intellect une notion que ses sens tout d'abord lui refusent. L'artiste est à l'homme qui ne fait pas de sa vue un instrument perpétuel d'étude, ce que cet homme est au petit enfant. Car celui-là, dans les questions d'art, veut aussi saisir des étoiles. Comme il serait surpris si on lui affirmait qu'il ne voit pas juste, et quelque fois même pas du tout!

D'Alberti, *De Pictura*

## DEUXIÈME PARTIE

### LES OPÉRATEURS D'ACCESSIBILITÉ

Le concept d'opérateur d'accessibilité entre les mondes devient utile lorsqu'on cherche à construire – ou à comprendre – des univers complexes tels que celui proposé par Amenábar. Si on comprend bien maintenant les différents architectures universelles, grâce aux concepts de vérité logique et de relations entre propriétés exposés dans la première partie, il nous reste encore à saisir ce qui détermine la perméabilité des frontières qui circonscrivent les mondes, de manière audiovisuelle ou narrative, ou qui permettent de les différencier lorsqu'un personnage passe de l'un à l'autre, voyageant physiquement ou spirituellement dans le continuum spatiotemporel d'un multivers cinématographique.

Un opérateur est un concept qui permet d'envisager la manière dont un film met en scène la traversée d'une frontière entre des mondes différents. Il remplit donc une fonction sémiotique : il signale aux spectateurs qu'il y a eu passage d'un monde à un autre. En cela, il sert de guide pour ne pas perdre le fil narratif lors de la traversée de différentes architectures mondaines. Dans de nombreux cas, la dissemblance entre deux mondes est clairement identifiable, marquée de manière esthétique, sinon de manière narrative. Des univers filmiques comme *The Matrix* (1999) ou *12 Monkeys* (1995) s'assurent de construire une esthétique qui met en évidence les dissemblances entre les mondes visités par Neo (Keanu Reeves) et les espace-temps explorés par James Cole (Bruce Willis), pour ne pas perdre son audience dans un labyrinthe de



doutes et d'indéterminations. L'esthétique cyberpunk dans le premier cas, signifiée par des connotateurs relatifs à l'internet et au mouvement transhumaniste, et l'esthétique proto-postapocalyptique dans le deuxième cas, identifiable à la ville de Baltimore en ruine, permettent aux spectateurs de suivre les pérégrinations des protagonistes sans aucune ambiguïté quant au cadre spatiotemporel dans lequel le récit se déploie.

Dans certains autres cas, la stratégie narrative d'un récit filmique consiste, au contraire, à créer une équivocité à différents degrés, permettant de plonger les spectateurs dans une sensation de vertige et d'errance analogue à celle du protagoniste, qui ne sait plus exactement où et quand il se trouve par rapport à l'événement déclencheur. C'est effectivement le cas de ALO, et on s'en rend bien compte lorsqu'on le compare à sa version américaine *Vanilla Sky* (dorénavant VS) réalisée par Cameron Crowe en 2001. Là où le film américain s'efforce d'expliciter les différentes résolutions possibles de son récit, qui dépendent à leur tour des différentes relations actanciennes qu'entretiennent les personnages – relations qui déterminent l'identité des mondes possibles de l'univers cinématographique comme on l'a vu dans le dernier chapitre –, la version originale espagnole plonge les spectateurs dans la même abstrusion que son protagoniste en rendant les signes ambigus « à travers l'introduction violente de plusieurs signifiés simultanément présents dans un seul contexte » (1972, pp. 228-229), pour reprendre une formule d'Eco. En d'autres termes, les créateurs de ALO ne s'engagent pas à atténuer les potentielles interprétations aberrantes, attribuables à l'accumulation des différents mondes impossibles dans le récit, mais ils s'efforcent tout de même de s'en tenir à trois résolutions irréconciliables : 1) le complot fomenté par les associés pour pousser César au suicide, 2) l'affreux cauchemar et 3) la décryogénisation en 2145. Dans son *remake*, Cameron Crowe suit le récit de Gil et Amenábar presque à la lettre, tout en proposant des résolutions supplémentaires grâce à la multiplication de connotateurs marginaux.

À la différence du langage poétique auquel Eco fait référence, le cinéma fonctionne avec une articulation additionnelle. Celle-ci renforce ce que Christian Metz nomme l'impression de réalité – bien qu'il soutienne par ailleurs que, contrairement au langage verbal, le cinéma n'a pas de double articulation –, permettant une immersion plus prononcée au sein d'un univers qui se déploie dans une perspective audiovisuelle plutôt que linguistique. Cette théorie des articulations a d'abord été posée par André Martinet dans son *Éléments de linguistique générale*, et elle a éventuellement animée les discussions des sémioticiens au sujet de la question du cinéma comme langue ou langage. La conclusion à laquelle arrive Eco dans la deuxième partie de *La structure absente* veut que le cinéma soit beaucoup plus qu'un langage audiovisuel restituant la réalité, comme l'avait affirmé Pasolini dans *La lingua scritta dell'azione*<sup>41</sup> (Eco, 1972, p. 219), étant donné qu'il fonctionne avec des codes visuels plutôt que linguistiques, et puisqu'il ajoute une nouvelle dimension qui n'avait pas encore été explorée dans une perspective sémiotique de la communication, à savoir le mouvement. Si la langue fonctionne avec les deux articulations que sont les monèmes et les phonèmes, soit les signes et les sons qui permettent ce que Martinet identifie comme l'économie du langage (1970, p. 17), le cinéma combine plutôt les figures entre elles pour en faire des signes visuels, qui se combinent ensuite entre eux pour composer des énoncés iconiques articulés dans l'espace et dans le temps. Dans son ouvrage sur la sémiotique du cinéma, Roger Odin résume ces trois articulations du langage cinématographique identifiées par Eco :

*Premier niveau : des figures iconiques (angle, courbe, rapport figure-fond, rapport clair-obscur) s'articulent en signes iconiques (nez humain, œil, table, chaise) [...] Deuxième niveau: ces signes iconiques se combinent en sèmes iconiques (un homme grand et vêtu de clair), combinables eux-mêmes en photogrammes (dans une classe, un maître parle à ses élèves) [...] Ces deux niveaux constituent la « double articulation » des langages visuels. Ils interviennent dans toute image. Mais dans le cinéma quelque chose de plus se*

---

<sup>41</sup> « La réalité n'est que du *cinéma en naturel*; "le premier et le principal des langages humains peut être l'action même" donc "les unités minimales de la langue cinématographique sont les divers objets réels qui composent un cadrage" [Pasolini, 1966]. » (Note de bas de page in Eco, 1972, p. 176).

produit. *Troisième niveau* : en passant du photogramme au plan, les personnages accomplissent des gestes ; les icônes engendrent ainsi des *kinémorphes* (unité gestuelles signifiantes) eux-mêmes décomposables en *kinèmes* (unités gestuelles non-signifiantes ou *figures kinésiques*). (1990, pp. 84-85)

Cette triple articulation convoque par conséquent une panoplie de nouveaux codes qui s'engagent mutuellement dans la communication pour extraire ce que Eco appelle « une sorte d'hypersignifié (on utilise le terme par analogie avec hyperespace, pour définir quelque chose qui n'est pas descriptible dans les termes de la géométrie euclidienne) » (1972, p. 225). Ces codes visuels, au nombre de douze, combinés à la triple articulation, forment l'économie communicationnelle du cinéma, et c'est à partir de cette économie qu'il est ensuite possible d'identifier les opérateurs intra et extradiégétiques qui autorisent le passage entre les différents mondes identifiés au chapitre précédent.

Dans cette deuxième partie, qui développera la contribution originale de cette thèse, nous nous engageons à élaborer une théorie sémiotique de ces opérateurs d'accessibilité entre les mondes possibles au cinéma. Le quatrième chapitre sera consacré à définir une écologie de la perception des stimuli visuels, auditifs et du mouvement, afin d'identifier la manière dont on peut se servir de ces stimuli comme opérateurs propulsant des significations spécifiques. Le cinquième chapitre fera la synthèse des différents codes du 7<sup>e</sup> art afin d'en comprendre la structure communicationnelle et d'identifier les différentes formes que peuvent emprunter ces opérateurs dans la triple articulation du langage cinématographique. Dans ce chapitre, nous nous concentrerons particulièrement sur l'isotopie filmique afin de définir les stratégies de connotation permettant d'appuyer et de renforcer la signification de passage des opérateurs d'accessibilité. Finalement, le sixième chapitre établira une typologie du concept d'opérateurs d'accessibilité en fonction de la relation qu'ils entretiennent avec la double représentation cinématographique (cf. 2.4). Ce dernier chapitre, divisés entre opérateurs intradiégétiques, déployant des significations narratives, et opérateurs extradiégétiques, déployant des significations audiovisuelles,

consistera en une catégorisation de leurs fonctions sémiotiques en considération du rôle pragmatique qu'ils jouent dans la coopération des spectateurs.

## CHAPITRE IV

### L'INTERPRÉTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

La philosophie contemporaine ne consiste pas à enchaîner des concepts, mais à décrire le mélange de la conscience avec le monde, son engagement dans un corps, sa coexistence avec les autres, et [...] ce sujet-là est cinématographique par excellence.

Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, p. 105

#### 4.1 De l'hypoicône à l'hypersignification

Pourquoi partir de Peirce pour comprendre le 7<sup>e</sup> art et son univers des possibles ? Parce qu'on fait un film pour quelqu'un. Si on devait résumer la sémiotique du cinéma, on pourrait dire que le film est le representamen d'un univers possible (donc fictif d'une certaine manière) devenu signe pour un public qui sera témoin des relations d'accessibilité entre différentes possibilités narratives (ce sont les R et W des cadres de Kripke et de Minsky), qui résultent des actions engagées et des événements subis par les personnages habitant cet univers. Ces relations d'accessibilité, le cinéma les exprime d'abord par le débit de 24 images par seconde, soit des plans fixes légèrement décalés qui, aidés de certains effets<sup>42</sup>, permettent l'illusion du mouvement. Par conséquent, le cinéma est d'abord image, et l'image est chez Peirce une hypoicône :

Un signe par priméité est une image de son objet et, pour parler avec plus de précision, ne peut qu'être une *idée*. Car il doit produire une idée interprétante ; et

---

<sup>42</sup> Le mouvement apparent, appelé effet bêta est perçu lorsque l'intervalle entre deux positions atteint 60 millisecondes, entre succession et simultanéité. On a longtemps attribué cet effet à la persistance rétinienne et certains auteurs, comme Joël Magny, l'associe plutôt à l'effet Phi.

un objet extérieur provoque une idée par une réaction sur le cerveau. Mais pour parler avec plus de précision, même une idée, sauf dans le sens d'une possibilité ou priméité, ne peut être une icône<sup>43</sup>. Seule une possibilité est une icône, purement en vertu de sa qualité ; et son objet ne peut qu'être une priméité. Mais un signe peut être *iconique*, c'est-à-dire peut représenter son objet principalement par sa similarité, quel que soit son mode d'être. S'il faut un substantif, un représentant iconique peut être appelé une *hypoicône*. Toute image matérielle, comme un tableau, est largement conventionnelle dans son mode de représentation; mais en soi, sans légende ni étiquette, on peut l'appeler une hypoicône. (Peirce, 1978, pp. 174-175 [2.276])

En d'autres mots, une image sans contexte est une possibilité de signification : un signe en attente d'une interprétation. La particule *hypo-* dans hypoicône prend le même sens que dans le terme « hypothèse », nous rappelle Jean Fissette, soit un « en-dessous » de l'interprétation, par opposition à l'hyperinterprétation qui serait, elle, « au-dessus » de l'interprétation, une interprétation absolument englobante, ou sursignifiante.

Si l'on se place dans la perspective du mouvement de croissance inhérent au signe, on suggérera que dans le terme hypo il y a potentiellement cette idée de carence dans la mesure où – suivant un archétype de notre imaginaire – le développement et la complexification sont associés à la verticalité ascendante. Alors si un développement sémiotique de l'hypoicône était possible, il se ferait suivant une verticalité descendante, comme une immersion dans les territoires de l'imaginaire à la façon de cet ailleurs dont il a fait état précédemment. (1996, p. 187)

Cette carence dont souffre le signe sans son contexte d'interprétation est relative au destinataire, qui se sert de l'environnement dans lequel le signe existe pour attribuer une signification particulière à la relation qu'il entretient avec son objet, donner un sens spécifique à son mode d'être. L'objet auquel renvoie le signe cinématographique est ce que nous avons identifié comme étant les mondes possibles de la fiction. Ces mondes possibles, sous forme d'hypothèses posées par les spectateurs au sujet des relations entre propriétés des individus qui les habitent, sont dès lors une icône de notre réalité en puissance, et les plans du film n'en sont que des *soussignes*, des hypoicônes,

---

<sup>43</sup> Une icône est de l'ordre de la secondéité, une idée de l'ordre de la tiercéité. [Note de bas de page dans le texte de Peirce]

puisqu'ils ne suffisent pas à représenter la réalité de notre monde complètement, totalement, de façon maximale<sup>44</sup>. En somme, un film en tant qu'ensemble de signes iconiques arrive à représenter un ou plusieurs mondes possibles (les *petits mondes* de Eco et Savage), en jouant sur leur similarité avec le monde réel, et à provoquer une idée interprétante dans l'esprit des spectateurs par le truchement de cette accessibilité esthétique. Cette idée interprétante, il la provoque en combinant images, sons et mouvements. L'univers cinématographique s'adresse aux sens, principalement la vue et l'ouïe, mais il compte aussi, à différents degrés, sur l'identification empathique et émotionnelle du corps témoin de l'audience au corps actant, en mouvement, des protagonistes.

Pour emprunter une théorie à Christian Metz (1968, pp. 113-116), reprise ensuite par Eco (1972, pp. 220-221), on peut affirmer que l'image est un primum, irréductible, une sorte d'analogon de la réalité. Metz parle d'un réel reconstruit, d'un double totalement pensable de l'objet naturel qui aurait servi de modèle. Or, le film, écrivait-il quelques années plus tôt dans *Communication 4*, « est trop clairement un message pour qu'on ne lui suppose pas un code » (1964, p. 59). On retrouve ici des termes propres à la communication linguistique, voire à la sémiologie, et toute la réflexion de Metz est centrée sur ce point de vue selon lequel le cinéma est un langage. De là part la réflexion de Eco<sup>45</sup>, qui conclut que, s'il fonctionne à proprement parler comme n'importe quel moyen de communication, soit à l'aide d'un message et d'un code, le cinéma a quelque chose de plus, ne serait-ce que par la nature même des éléments qui le constitue : les images. Les codes de la perception ne sont pas les mêmes que ceux qui établissent la compréhension linguistique. L'image (et ses composantes : signes, figures et énoncés), si tant est

---

<sup>44</sup> « le vrai signe iconique complet de la Reine Élisabeth n'est pas le portrait d'Annigoni mais la reine elle-même (ou un éventuel « double » de science-fiction). » (Eco, 1972, p. 174-175)

<sup>45</sup> Laquelle s'est adaptée à celle de Metz suivant les discussions qu'ils ont eues lors du festival de cinéma de Pesaro en juin 1967.

qu'elle est la plus petite unité minimale de sens au cinéma, s'adresse à l'esprit des spectateurs de manière quelque peu différente.

La puissance diégétique de l'image fixe peut, à la rigueur, fonctionner en vertu d'un code à deux articulations, soit la figure et le signe qui, se combinant, racontent une histoire, partagent un monde possible, reflétant, copiant ou dédoublant l'événement croqué dans le réel par un photographe. Ce que le cinéma fait, et le passage du cinématographe à la pellicule cinématographique en est l'instant embryonnaire, est d'articuler ces deux éléments constitutifs de l'image photographique en ce troisième temps, fort significatif, du mouvement. C'est cette troisième articulation qui fait dire à Eco que le cinéma offre une hypersignification :

[D]e la combinaison de signes, on pourrait extraire une sorte d'hypersignifié [...] qui ne s'obtient pas en combinant un signe avec un autre – mais tel que, une fois identifié, les signes qui le composent n'apparaissent pas comme ses fractions, mais revêtent la même fonction que les figures par rapport aux signes. Dans un code à trois articulations, on aurait donc : des figures qui se combinent en signes, mais ne sont pas une partie de leur signifié; des signes qui se combinent éventuellement en syntagmes ; des éléments X qui naissent de la combinaison des signes, lesquels ne font pas partie du signifié de X [...] Ainsi, le code cinématographique semble être le seul dans lequel apparaît une troisième articulation. (1972, pp. 225-226)

Analogue à l'hypermultiplicité, qui a plus de trois dimensions et qui ne fonctionne plus selon les principes de la géométrie euclidienne, l'hypersignification fonctionne avec une articulation supplémentaire : les kines, unité minimale de mouvement. Les figures se combinent ainsi en signes, qui se combinent à leur tour en énoncés iconiques mis en scène dans un plan de manière diachronique. Le mouvement poursuit ensuite ce développement en réunissant toutes ces parties en une succession de syntagmes, dont la signification dépasse le potentiel significatif de chacune de ses parties dans une sorte d'holisme restituant la qualité d'expérience qui avait été perdue dans la reproduction de réalité que chacune procurait grâce à son code respectif.



Au moment où les éléments combinables s'établissent, le code s'appauvrit sans aucun doute par rapport à la réalité qu'il met en forme ; au moment où s'établissent des possibilités combinatoires, on récupère un peu de cette richesse d'événement qu'on devra communiquer [...] Habitues comme nous le sommes aux codes sans articulation ou à deux articulations au maximum, l'expérience inattendue d'un code à trois articulations (qui permet de saisir plus d'expérience que tout autre code) nous donne cette étrange impression que le protagoniste de Flatland éprouvait en passant dans la troisième dimension... (Eco, 1972, pp. 228-229)

Supposons désormais que le cinéma avec ses trois articulations, complémentées par l'apport d'un habillage et d'une trame sonore et de dialogues, nous restitue la réalité avec une telle richesse que l'ensemble de ce qui est communiqué ne devient saisissable que par parties significatives. Dans l'immensité de la réalité, on ne perçoit qu'une infime quantité des événements qui nous entourent et une infinité de relations s'établissent et se brisent sans que nous n'en prenions jamais conscience – lesquels correspondent aux *petites perceptions* dont parle Leibniz, entre autres, dans ses *Nouveaux essais sur l'entendement humain* (Leibniz, 1990, p. 41). De cette infinité, de cette immensité, le cinéma nous offre une tranche, tout à fait incomplète et analogue, mais il nous fait croire que ce que le cadre nous restitue de la réalité équivaut à notre champ perceptif, du moins à ce qu'on en percevrait avec la vue, l'ouïe et le corps en mouvement. Or, immobiles que nous sommes devant l'écran, c'est à la caméra de se déplacer de telle sorte que l'illusion de la réalité ne soit jamais totalement brisée. Comme l'écrit Bachelard dans sa poétique de l'espace, « l'immensité est en nous [...] L'immensité est le mouvement de l'homme immobile », (2009, p. 169). C'est donc ici qu'intervient notre concept d'opérateurs d'accessibilité, le premier étant celui qui permet aux spectateurs de traverser la frontière entre son monde réel de référence et ceux qui composent l'univers filmique. L'hypersignification permise par le mouvement n'est qu'une illusion, mais si elle est bien exécutée, elle réussit à nous faire croire sans l'ombre d'un doute qu'elle nous restitue une espèce de réalité : un monde possible.

#### 4.2 Les stimuli comme signes de la perception

En partant de la définition que donne Peirce du signe qui « par priméité est une image de son objet et [...] ne peut qu'être une idée. Car il doit produire une idée interprétante; et un objet extérieur provoque une idée par une réaction sur le cerveau. » (op. cit.) et en mettant cette définition en lien avec ce qu'écrit André Delorme à propos de la différence entre une sensation et un stimuli, soit qu'« on ne tient généralement pas compte du fait que la couleur est une sensation, et donc une dimension psychologique, et que c'est la caractéristique spectrale de l'onde électromagnétique qui en constitue le stimulus physique. » (2003, p. 4), on arrive à deux constats fort importants concernant l'étude des mondes possibles au cinéma :

1) Un stimulus, la foudre suivie par le grondement du tonnerre, pour utiliser un exemple commun, est un représentamen par sa longueur d'onde – une « idée » d'éclair et de tonnerre – et ne devient signe que lorsqu'il est capté par nos sens, lesquels transforment ces « idées » en influx nerveux. Ces influx, soit l'activité électrique qui se propage dans le système nerveux de notre cerveau grâce à la stimulation de neurones successifs, motiveront par la suite notre travail cognitif à produire une interprétation, qui transforme ces influx en images et en sons. Pour Simon Grondin, la perception de la foudre, par exemple, est « un processus photochimique qui va créer un potentiel d'action qui sera transmis de la rétine au cerveau. » (2019, p. 73)

2) Cette transduction d'une longueur d'onde en influx nerveux par les récepteurs sensoriels (la rétine et l'organe de Corti) change dès lors la nature de l'information recueillie. Ce qui permet à André Delorme de conclure que « la perception n'est pas une simple fenêtre ouverte sur la réalité, et cela, non seulement parce que cette réalité n'est plus physique quand on en prend conscience, mais aussi parce qu'elle cesse alors d'être physiologique » (2003, p. 17).

Le processus perceptif comprend effectivement trois composantes principales avec leurs ordres ou leurs instances respectives. D'abord, la stimulation, qui est d'ordre physique : la foudre comme décharge électrostatique provoquant une dilatation explosive de l'air chauffé entre deux nuages. Ces stimuli, qui sont liés aux dimensions de l'environnement, l'espace et le temps, et qui comprennent par le fait même l'organisme qui les perçoit, le corps, ont la propriété de déclencher des réactions dans le système sensoriel : la lumière vive de l'éclair et le grondement sourd du tonnerre. Ensuite, ce système sensoriel, qui est d'ordre physiologique « est constitué par la chaîne des événements physiologiques déclenchés par la stimulation et qui forment l'interface entre les stimuli et la sensation. » (Delorme et Flückiger, 2003, p. 4), à savoir la transduction des longueurs d'onde du son et de la lumière en influx nerveux. Finalement, cette perception qui est d'ordre psychologique – les influx nerveux qui se rendent au cerveau pour être interprétés en potentiel d'action –, comprend les percepts ou les sensations, soit l'aboutissement du processus perceptif. On a encore affaire à une triade : la stimulation est un signe physique du monde qui nous entoure, dont nous faisons partie intégrante, qui s'adresse à un système interprétatif physiologique déclenchant des sensations psychosomatiques. Cette manière de percevoir le monde est donc une interprétation sensitive, suivant une transduction d'ondes électromagnétiques en influx nerveux. Mais cette interprétation est-elle innée ou acquise ? La couleur est-elle imprimée sur la rétine ou apparaît-elle seulement une fois interprétée par le cerveau ?

#### 4.3 L'écologie de la perception

La Gestalt désigne cette branche de la psychologie qui s'intéresse à la forme que prend le monde dans la mécanique de la perception des stimuli par le cerveau. Elle repose sur un principe d'invariance, qui permet la transposition de la forme en différentes proportions comme on peut transposer une mélodie sur différentes octaves sans en changer la forme même si la fréquence des sons change. Or, la rétine pourrait aussi être

un détecteur de mouvement. Pour J.J. Gibson, penseur d'une théorie écologique de la perception, « ces mouvements associés à celui du sujet qui observe ne créent pas de confusion dans le donné perceptif, ils favorisent au contraire la détection des invariants de l'image changeante et en révèle ainsi la structure. » (Delorme et Flückiger, 2003, p. 22). Le mouvement du sujet serait ainsi une manière de détecter l'invariance des formes perçues dans la nature, ce qui permettrait en fin de compte de percevoir un monde qui semble immobile tout en étant en mouvement (notre position variant dans l'espace-temps). N'est-ce pas exactement l'opposé de ce que propose le cinéma comme expérience? Alors que le corps des spectateurs reste immobile, ce sont les mouvements de la caméra, ainsi que les changements dans l'échelle des plans et le rythme du montage qui restituent le mouvement dans la scène visuelle, et qui préservent par le fait même sa cohérence et son réalisme.

Étant donné que les spectateurs interprètent les mondes possibles d'un univers filmique à partir de leur propre expérience du monde réel, ils aborderont inévitablement la fiction de la même manière (en autant que l'expérience audiovisuelle le leur permettra) qu'ils expérimentent leur environnement immédiat. Ainsi, leur perception des figures, signes et énoncés iconiques mis en mouvement par la caméra, additionnés aux dialogues et à l'habillage sonore – soit l'ensemble des stimuli qui composent l'univers cinématographique –, doivent leur présenter un environnement qui fonctionne comme le leur, ou qui leur donne l'impression qu'il fonctionne comme leur propre réalité. Un opérateur d'accessibilité intermondain est l'un de ces stimuli audiovisuels qui doit activer une interprétation particulière chez les spectateurs, de façon à leur permettre de croire qu'ils pénètrent dans un nouvel univers et y voyagent tout en oubliant le fauteuil dans lequel ils restent assis, immobiles; ultimement, mais ce n'est presque jamais le cas, ces opérateurs devraient même leur faire oublier leur sac de maïs soufflé, leur téléphone cellulaire ou les personnes qui les accompagnent. Les opérateurs liminaires d'accessibilité sont particulièrement importants dans cette immersion, puisqu'ils sont ceux qui déclenchent la suspension consentie de l'incrédulité autorisant l'esprit des

spectateurs à se disposer aux perceptions du corps immobile dans un univers projeté en deux dimensions. Les opérateurs liminaires fonctionnent à peu de chose près comme ce qu’Austin et Searle ont appelé des « actes de fiction », c’est-à-dire des signes qui agissent comme les énoncés performatifs, incitant les spectateurs à se disposer à recevoir un monde en images comme si c’était un monde réel.

#### 4.3.1 La perception des stimuli visuels

Dans son petit ouvrage sur la psychologie de la perception, Simon Grondin affirme qu’« une personne organise les éléments d’une scène visuelle pour en extraire un sens. » (2019, p. 115). Cette organisation se fait d’abord par la distinction entre figure et fond, puis par un regroupement d’éléments en fonction de certaines caractéristiques définies par les lois de la Gestalt. Six lois sont identifiées :

- 1) la *loi de proximité* ou la tendance à considérer comme un ensemble les éléments le plus rapprochés;
- 2) la *loi de similarité* ou la tendance à regrouper les éléments qui se ressemblent;
- 3) la *loi de bonne continuité* ou la tendance à considérer comme unis les éléments qui se suivent ou qui forment une série continue;
- 4) la *loi de fermeture* ou des *contours subjectifs*, selon laquelle le système perceptif a tendance à voir les figures comme fermées même lorsqu’elles ne le sont que partiellement;
- 5) la *loi de la prégnance* ou *loi de la symétrie* qui stipule que plus une forme est régulière ou symétrique, plus elle s’imposera au système perceptif. Cette dernière loi impose un principe fondamental de la composition visuelle.

Finalement la loi qui est la plus importante dans une étude sur la perception de stimuli cinématographiques, est

6) la *loi du mouvement commun* ou *loi du sort commun*, ou la tendance à considérer comme unis les éléments qui se meuvent dans la même direction.

Quelques nouveaux principes d'organisation des éléments perçus ont été découverts plus récemment par une Gestalt dite moderne, lesquels sont si puissants qu'ils neutralisent les lois précédentes, à savoir

7) le *principe de connexité* qui annule les autres principes lorsque certains éléments sont connectés entre eux par un lien quelconque; et

8) le *principe de région commune* qui associe les éléments entre eux en mettant en évidence la région qui les contient.

Ces lois et principes déterminent les règles de composition d'un plan dans la mise en scène des figures, signes et énoncés iconiques, au moyen du cadre comme *région commune*, lesquels sont fixées par l'échelle des plans, par l'angularité du point de vue, par le jeu des couleurs, de la texture et de la luminosité (ou le rapport clair-obscur), mais aussi par les recadrages effectués lors des déplacements de la caméra, dans la grammaire du montage et spécialement par la manière dont ils s'agenceront entre eux dans leurs relations et mouvements profilmiques. En somme, ces lois et principes issus de la psychologie de la perception déterminent la manière dont un objet doit être mis en scène lors de son passage de l'état profilmique à l'état diégétique, de façon à véhiculer une signification particulière. Dans son ouvrage concernant *L'univers filmique*, Étienne Souriau utilise pour la première fois le terme de *profilmie* qu'il définit comme étant « Tout ce qui existe réellement dans le monde [...] mais qui est spécialement destiné à l'usage filmique ; notamment : tout ce qui s'est trouvé devant la caméra et a impressionné la pellicule » (1953, p. 3). L'objet profilmique est identifiable à tout individu (dans un sens logique) qui se trouve devant la caméra, soit les visages et les corps des acteurs, les meubles et accessoires qui composent les décors intérieurs ainsi que les éléments qui caractérisent les espaces extérieurs. Le matériel profilmique doit ensuite être transformé en matériel diégétique dans un passage opéré

par la mise en scène vers cet univers fictif où se déroule l'histoire, soit la diégèse, une réalité qui relève de la narration, créée par la double représentation cinématographique.

Il s'agit là des données avec lesquelles travaillent les personnes responsables de la direction photo, de la direction artistique et de la réalisation pour élaborer un découpage du scénario en plans, en transitions, en scènes, en séquences et en actes. Le découpage technique répond effectivement à deux questions fondamentales dans le passage des mots aux images, de la réalité à la fiction : *Comment transformer des stimuli réels en stimuli objectivés? Comment convertir les individus et leurs relations profilmiques en individus et relations diégétiques afin de servir le récit de la meilleure manière possible?* On verra dans le prochain chapitre, au sujet d'une question posée par Eco à propos du film *Blow Up* d'Antonioni, que la détection de la forme des signes iconiques – « cadavre » et « main avec un pistolet » –, dépend évidemment du contexte cinématographique. Ce contexte, particulièrement lorsqu'il est considéré du point de vue écologique de Gibson, est déterminé par la combinaison de différentes sources d'informations perçues par différents récepteurs du système sensoriel afin de restituer une réalité unique. Dans le cas qui nous occupe, cette combinaison est majoritairement audiovisuelle, le contexte étant élaboré à l'aide de stimuli visuels et auditifs.

#### 4.3.2 La perception des stimuli auditifs

Analogue à l'opposition figure-fond, le *signal* est un stimulus aux « caractéristiques précises et stables » qu'on tente de détecter à travers le *bruit* qui est une « variable aléatoire », selon Simon Grondin, qui précise que le « bruit est une toile de fond à laquelle s'ajoute parfois un signal à détecter » (2019, p. 4). On forme un *objet sonore* en intégrant une information ou un groupe d'informations auditives, qui doivent être séparés de l'environnement par ségrégation, souvent subjective, étant donné que le « cerveau doit composer avec l'ensemble du contexte dans lequel arrivent les stimuli » (Grondin, p. 47). La ressemblance, la synchronicité ou la proximité dans le temps, les qualités acoustiques comme la tonie, la sonie et le timbre, ainsi que la fréquence et

l'intensité constituent les principales caractéristiques qui permettent au cerveau d'identifier, de différencier et, enfin, de choisir ce qu'il retient et ce qu'il narcotise (pour reprendre un terme cher à Eco) dans la ségrégation qu'il fait entre bruit et signal. Encore une fois, l'habitude a une incidence sur cette ségrégation. Un son familier sera plus facilement reconnu et, « l'appréciation musicale étant intimement liée à l'émotion et au souvenir » (Grondin, p. 60), la reconnaissance de certains motifs, phrases musicales ou mélodies entraînera à peu de choses près les mêmes réponses selon la culture et de la tradition musicale de chacun.

#### 4.3.3 La perception du mouvement

Dans *L'image du corps*, Paul Schilder, médecin et philosophe, écrit qu'« il n'est pas de perception qui ne soit directionnelle, et qui ne trouve en même temps à s'exprimer : pas de perception sans action [...] Les perceptions ne sont élaborées que sur la base de la mobilité et de ses influx. » (1997, p. 39). Comment fait-on alors pour détecter le mouvement des objets dans le fond indifférencié du monde en étant nous-mêmes sujet percevant en mouvement, si ce n'est que par le déplacement des yeux dans leur balayage de l'environnement ? Gibson répond à cette question par les phénomènes d'occlusion et de désocclusion :

Un objet qui se déplace horizontalement dans cet environnement structuré cache progressivement à la vue une partie de l'arrière-plan et en révèle simultanément un autre [...] Ce principe est aussi applicable à des mouvements en profondeur. L'objet qui se rapproche d'un observateur recouvre progressivement la partie visible de l'arrière-plan et, inversement, il la dévoile en s'éloignant [...] les phénomènes d'occlusion et de désocclusion caractérisent tout aussi bien le mobile suivi des yeux que celui qui passe devant le regard immobile. Pour Gibson, la perception de la stabilité ne résulte pas d'un calcul, elle s'obtient directement. Les mouvements de la tête sont comparables à ceux d'une fenêtre qu'on déplace dans l'environnement. Ce que l'on perçoit alors, c'est un mouvement de la tête plutôt que de l'environnement. Le même phénomène se produit *mutatis mutandis* dans le cas de la locomotion. (Delorme et Flückiger, 2003, pp. 335-336)



Cette fenêtre<sup>46</sup>, dans l'analogie que fait Gibson des mouvements de la tête et de son champ visuel, se traduit en cadre au cinéma, qui peut prendre différentes proportions en fonction du format choisi par les créateurs d'un univers filmique, et c'est ainsi que le 7<sup>e</sup> art incarne le mouvement comme mode d'expression universel. La profondeur ou la distance sont ensuite calculées en fonction d'un code de transposition iconographique (dont il sera question dans le prochain chapitre), soit la notion de perspective, qui rabat l'axe Z sur la hauteur, le point de fuite étant évidemment le centre de l'image, ou le point d'horizon qui détermine l'endroit le plus éloigné du plan. À partir de ce point, l'objet le plus bas dans la partie inférieure de l'image est le plus près du sujet percevant, comme l'objet le plus haut dans la partie supérieure. Cette transposition iconographique des trois dimensions de l'espace en un plan à deux dimensions détermine ensuite les vecteurs de déplacement des objets en fonction du déplacement du sujet dans un cycle perception-action, c'est-à-dire une interaction circulaire entre un organisme et son environnement au cours d'une séquence de comportement guidé par les sens vers un objectif (intentionnalité, cf. 2.3).

Le mouvement [...] est « l'un de ces "phénomènes psychiques" qui, au même titre que les contenus sensibles donnés, couleur et forme, sont rapporté à l'objet, apparaissent comme objectifs et non pas subjectifs, mais qui, à la différence des autres données psychiques, ne sont pas de nature statique mais dynamique. Par exemple, le "passage" caractérisé et spécifique est la chair et le sang du mouvement qui ne peut pas être formé par composition à partir des contenus visuels ordinaires ». Il n'est, en effet, pas possible de composer le mouvement avec des perceptions statiques. (Max Wertheimer, *Experimentelle Studien*, p. 227, cité par Merleau-Ponty, 1945, p. 322)

La notion de *passage* dont parle Wertheimer signifie pour Merleau-Ponty que « la perception du mouvement n'est pas seconde par rapport à la perception du mobile [...] en tant qu'il y a mouvement, le mobile est pris dans le mouvement » (1945, p. 323). Le passage est ainsi déterminé comme donnée sensible du mouvement et il caractérise par

---

<sup>46</sup> À la Renaissance, le peintre Leon Battista Alberti écrit dans *De Pictura* : « Mon premier acte, quand je veux peindre une superficie, est de tracer un rectangle, de la grandeur qui me convient, en guise de fenêtre ouverte par où je puisse voir le sujet. » (Alberti, 1869, p. 124).

le fait même ses propriétés d'identification comme le sens, la vitesse et l'angularité. Par la suite, une signification est attribuée à chacune de ces données dans le contexte de la production cinématographique, soit par convention iconographique, soit par habitude interprétative (cf. figure 5.3). Dans un article de 2006 concernant l'esthétique du mouvement, Stefan Kristensen, spécialiste de la phénoménologie de l'art et du cinéma, se sert de la thèse merleau-pontienne du schéma corporel pour démontrer que le corps est un espace expressif qui procure un lieu dans lequel peuvent s'incarner les significations propres au mouvement. Selon sa perspective, « il y a une affinité essentielle entre le fonctionnement de notre perception visuelle et la production cinématographique », étant donné qu'« Il y a une unité entre la question de la logique perceptive et celle de l'expression plastique en général », et que « La question d'une phénoménologie du cinéma est liée à l'organisation perceptive dans la durée caractéristique du narratif » (Kristensen, 2006, pp. 128 à 130). En partant de la thèse de Jean Epstein (1946, pp. 30-31), selon laquelle le cinématographe est une subjectivité machinique qui doit rendre compte de la cénesthésie propre au corps comme « machine à vivre » tel qu'inspiré par Paul Valéry, Kristensen démontre en quoi les mouvements propres aux déplacements de la caméra doivent être analogues à ceux du corps dans l'espace, ou, à tout le moins tenter d'en donner une impression visuelle.

Si le peintre « apporte son corps », selon la maxime fameuse de Valéry (OE, 16), le cinéma concerne une dimension supplémentaire: en allant voir un film, j'apporte « des champs sensoriels et culturels i.e. un système tout monté des rapports signes-significations » (MSME, 136). Le passage au monde culturel n'est pas un congé de la dimension charnelle, mais la conserve et en même temps la soulève. Le cinéma permet de franchir un pas que la peinture ne permet pas: celui de la mise en image de mon rapport à autrui, par identification entre les possibilités de mon corps et les actions des personnages, et il permet aussi une dialectique plus riche entre l'absent (hors-champ) et le présent, entre la parole et l'image. (2006, p. 143)

Finalement, dans leur expression la plus fondamentale, les mouvements de caméra servent à pallier l'immobilité du sujet percevant, afin de restituer l'impression de réalité dans la perception du monde par le corps, qui y est toujours mobile (si ce n'est que par les mouvements oculaires). C'est d'ailleurs pourquoi les expériences de simulation complète permises par les réalités augmentées et virtuelles n'ont plus à se soucier de simuler les mouvements du corps par la caméra dans un environnement filmé en 360° 3D. Étant donné que c'est le corps du sujet percevant qui se déplace, son regard et son audition sont librement dirigeables dans un environnement qui n'est plus limité par un cadre et qui reproduit la profondeur. Comme la profondeur avait fait l'objet d'un rabattement linéaire dans le point de fuite, le mouvement doit lui aussi faire l'objet d'une transduction conventionnalisée des mouvements propres au corps vers les mouvements de la caméra, sujet qui sera étudié dans le prochain chapitre. Cette transduction et ce rabattement fonctionnent comme opérateur d'accessibilité fondamental entre le monde réel et l'univers filmique, en déclenchant et en appuyant la suspension consentie de l'incrédulité du spectateur. En d'autres mots, si le mouvant est dans le mouvement, comme l'indique la notion de passage chez Wertheimer, on peut alors considérer qu'au cinéma les spectateurs sont happés par les mouvements de caméra qui deviennent par le fait même des opérateurs de ce passage entre leur monde réel et ceux qui composent l'univers filmique (chapitre 3). Les spectateurs ouvrent les yeux dans un nouvel univers en même temps que le fondu d'ouverture et y pénètrent, ne serait-ce que de manière émotionnelle et cognitive, portés par un travelling, par exemple, opérant de concert ce passage entre l'univers réel de référence et l'univers cinématographique. Encore une fois ici, on a presque envie de parler d'actes de fiction à propos de ces mouvements de caméra ou fondus d'ouverture qui ouvrent un récit filmique : ils ne disent rien en soi, mais incitent les spectateurs à entrer dans le monde de la fiction.

## CHAPITRE V

### LES CODES DU 7E ART

Dans *La structure Absente*, Eco propose une sémiotique des codes visuels en décortiquant la mécanique qu'ils mettent en œuvre au sein de la triple articulation propre à la communication cinématographique. En fonction de ces catégories que sont le code et le message, la communication y est présentée comme un processus culturel qui sélectionne certains stimuli en leur attribuant, par apprentissage, certaines significations qui ont été étudiées par les psychologues de la perception que sont entre autres Jean Piaget (1961) et P. F. Kilpatrick (1955). De ces analyses, Eco arrive à une première conclusion :

Nous dirons alors que : les signes iconiques reproduisent certaines conditions de la perception de l'objet mais après les avoir sélectionnées selon des codes de reconnaissances et les avoir notées selon les conventions graphiques, et que par conséquent un signe arbitrairement donné dénote une condition donnée de la perception ou globalement dénote un perçu arbitrairement réduit à une représentation simplifiée. (1972, p. 178)

Le signe iconique peut dès lors posséder les propriétés perceptives de l'objet, celles reconnues par les codes perceptifs élaborés par la psychologie de la perception étudiée au chapitre précédent, et il peut représenter par similarité ses propriétés ontologiques, qui ne sont que présumées, ou reproduire les propriétés conventionnelles de sa représentation, ses *denotata*<sup>47</sup>. Celles-ci sont habituellement choisies parmi les

---

<sup>47</sup> « Pour Morris, est iconique le signe qui possède quelques propriétés de l'objet représenté ou, mieux "qui a les propriétés de ses denotata" » (Morris, 1946. Cité par Eco, 1972, p. 174)

conditions de perception de l'objet structurées par le code de reconnaissance, dont les signifiés deviennent des signifiants connotant des énoncés plus complexes. Le code iconique, qui régit les signes iconiques, les hypoicônes, fait ainsi la synthèse des conventions iconologiques et iconographiques dont les codes sont plus analytiques<sup>48</sup>. Les premières sont déterminées par les habitudes qui règlent la perception des objets comme ensemble de figures avec leurs attributs distinctifs (soit les *stoicheia* euclidiens : points, lignes, courbes, angles, etc.) – il s'agit des signifiés perceptifs codifiés : le soleil est perçu telle une boule incandescente de laquelle émanent des rayons de lumières. Les deuxièmes sont composées de règles qui déterminent l'ensemble des figures et qui permettront de représenter un objet comme signe graphique : le soleil comme hypoicône est représenté par les figures d'un cercle jaune duquel émane des lignes ou des ondulations.

Donc, le signe iconique construit un modèle de relations (entre phénomènes graphiques) homologue au modèle de relations perceptives que nous construisons en connaissant et en nous rappelant l'objet. Si le signe a des propriétés communes avec quelque chose, il les a non avec l'objet, mais avec le modèle perceptif de l'objet; il est constructible et reconnaissable d'après les mêmes opérations mentales que nous accomplissons pour construire le perçu, indépendamment de la matière dans laquelle ces relations se réalisent (Eco, 1972, p. 185).

Ce modèle de relations, entre un phénomène naturel et sa perception d'une part, et entre la codification de cette perception et la codification de sa transposition en figures et en signes graphiques, d'autre part, s'élabore ainsi sous la forme d'une structure diagrammatique, au sens peircien du terme, qui entretient avec son objet une

---

<sup>48</sup> « Cela signifie qu'un code peut choisir des énoncés comme ultimes éléments analysables et peut ignorer la possibilité de décomposition de ces énoncés en signes et figures, parce que ces signes et figures n'appartiennent pas au code en question, mais à un autre code plus analytique. Un code décide donc à quel niveau de complexité il caractérisera ses propres unités élémentaires, confiant l'éventuelle codification interne (analytique) de ces unités à un autre code. Ainsi, étant donné le syntagme "un héros quitte sa maison et rencontre un adversaire", le code narratif l'isole comme unité complexe de signifié et se désintéresse : 1° de la langue dans laquelle il peut être communiqué; 2° des artifices stylistico-rhétoriques avec lesquels il peut être rendu. » (Eco, 1972, p. 211) Plus loin : « un code systématise des traits pertinents, choisis à un niveau précis, macro ou microscopique; mais des mouvements plus analytiques, des articulations plus fines de ses traits pertinents peuvent bien ne pas le concerner et être expliqués par un code sous-jacent. » (Eco, 1972, p. 219)

ressemblance par analogie de proportions. Ce passage du perçu au graphique, de l'idée de l'objet à l'image de l'objet, est articulé par une série de relations-différences, précise Eco, qui suivent certaines opérations mentales saisissant les traits pertinents de l'objet naturel pour les traduire en figures dans des rapports intention-extension, analogue-digital, dénotation-connotation.

En conclusion, ce qu'on pourrait dire d'une structure vaut aussi pour le signe iconique; la structure élaborée ne reproduit pas une structure présumée de la réalité; elle articule une série de relations-différences suivant certaines opérations et ces opérations, par lesquelles les éléments du modèle sont mis en relation sont les mêmes que celles que nous accomplissons quand nous nous mettons en relation dans la perception des éléments pertinents de l'objet connu. (Eco, 1972, p. 185)

Tout comme un monde possible, qui est déterminé par les relations qu'entretiennent entre-elles certaines propriétés de certains objets dans un contexte donné, le code iconique met en relation les propriétés de perception d'un objet avec les propriétés de sa représentation. Autrement dit, la similarité iconique entre un objet perçu et un objet représenté est opérée par un processus de transduction<sup>49</sup> et de mise en relation entre les propriétés perceptuelles et les propriétés figuratives de l'objet. C'est ainsi que s'effectue une première suite d'opérations en matière d'accessibilité esthétique des mondes cinématographiques. Tout d'abord, la transduction d'un objet perçu comme stimuli physique, ou longueur d'onde, vers un influx nerveux physiologique, qui sera interprété ensuite de manière psychologique sous l'influence de certaines habitudes. Une seconde interprétation fait correspondre ces conventions iconologiques à des conventions iconographiques, qui transforme un objet perçu en objet représenté. Les conventions iconographiques transcrivent les conditions de la perception de certaines des propriétés d'un objet en *figures*, qui dénotent ces propriétés à l'aide d'unités graphiques (*stoecheia*) et plastiques (couleurs, rapport clair-obscur) liées sous forme de

---

<sup>49</sup> En physique, la transduction est la transformation d'une forme d'énergie en une autre, la longueur d'ondes de la lumière en influx nerveux dans le cerveau par exemple. Dans le contexte qui nous concerne, la transduction est l'ensemble des opérations à effectuer pour passer du réel perçu au possible représenté.

modèles perceptifs que sont les *signes iconiques temporaires*. Les hypoicônes cinématographiques sont dynamisées par le mouvement des figures dont elles sont composées, soit des figures en devenir, « en train de se faire » insiste Philippe Dubois, « c'est un geste (analytique) qui nous montre ce que c'est que voir. Regarder le figural dans un film, c'est aussi, d'une certaine façon, regarder le cinéma voir. L'acte même de voir s'y expose intensément comme opération. » (Taminiaux et Murcia, 2004, p. 73)

Pour Auerbach, le concept de figure prend dans son sens le plus ancien celui de forme plastique (1984, p. 11), dans le sens d'apparence ou de contour (*outward appearance, outline*, p. 12), notamment dans la philosophie de Lucrèce et dans les écrits de Varron. La figure est ainsi considérée comme une imitation, le passage d'un modèle à une copie, « en quelque sorte un opérateur intermédiaire qui fait passer de l'un à l'autre par empreinte » insistent François Aubral et Dominique Château dans *Figure, figural* (1999, pp. 12-13). « Cette nature purement opératoire de la figure explique pourquoi il est si difficile, impossible même, de la définir comme une chose ou comme une relation simple : la figure est toujours entre deux choses, deux univers, deux temporalités, deux modes de significations. », note encore Philippe Dubois dans le même recueil (Aubral et Château, 1999, p. 96). La figure est la matière à partir de laquelle le réel perçu est transcrit en signes iconiques, dont le mouvement et l'évolution dans le plan, qui fait office de contexte d'interprétation, connotent des *énoncés visuels* de manière symbolique.

Une silhouette qui représente un cheval, à un certain niveau de convention symbolique, peut dénoter « cheval » (même si elle représente un cheval dans une certaine position et un certain type de cheval). Mais une silhouette qui représente un officier de petite taille coiffé d'un bicorn, une main derrière le dos et une autre sur la poitrine (enfilée dans le boutonnage) dénote « Napoléon ». La première peut être un signe iconique, la seconde est sans doute un symbole iconographique. On le voit, ici réapparaît le problème sémantique des « noms propres », mais d'une manière entièrement différente. Pourquoi le second dessin représente-t-il Napoléon? Parce qu'il ne contient pas seulement les conditions de perception d'un schéma mental (le concept de cheval) réduit à des conventions graphiques, mais il contient aussi des signes graphiques conventionnels qui représentent les conditions de compréhension de certains, *connotata*. [sic] Ce fait est encore plus

évident si nous avons affaire à un dessin qui indique « Napoléon pleurant<sup>50</sup> » (donc : « après Waterloo »). (Eco, 1972, p. 187)

En termes peirciens, l'énoncé visuel est *diagrammatique*, au sens où il effectue une mise en relation de propriétés selon des modèles analogiques et/ou digitaux<sup>51</sup>, proportionnelle à celle qu'on retrouve dans la réalité, qui présente le contexte dans lequel les relations entre propriétés de figures doivent être interprétés en propriétés de signes et d'énoncés, en fonction des propositions narratives qui y sont développées. Le code iconique joue donc sur le plan de l'extensivité (quantitative, de l'ordre de la grandeur) par analogie de proportionnalité – ce qui n'est pas sans nous rappeler l'homothétie<sup>52</sup> du deuxième ordre d'infini chez Leibniz –, et sur la binarité des relations / différences entre figure et fond par exemple. Par ailleurs, la relation entre les codes iconologique et iconographique se noue particulièrement sur le plan de l'intensivité de l'objet en soi, à savoir ses propriétés essentielles (ce que Leibniz appelle parfois des *requisit*, parfois des *adjuncta* relatifs à l'*inesse*), qui définissent aussi le ou les mondes dans lesquels il lui est permis d'exister, selon les séries convergentes des vérités logiquement nécessaires ou les lois de la nature qui déterminent le monde réel.

---

<sup>50</sup> Les diagrammes perdent toutefois leur qualité d'hypothèse ou de figure en train de se faire lorsqu'ils sont accompagnés d'étiquette ou de légende.

<sup>51</sup> Chez Peirce, l'icône entretient une relation analogique avec les propriétés de l'objet : « The Icon has no dynamical connection with the object it represents; it simply happens that its qualities resemble those of that object, and excite analogous sensations in the mind for which it is a likeness. » (Peirce, 2009, vol. 2, §5, 305). Pourtant, Eco (1972) et Barthes (1964) remarquent que le digitalisme reproduit certains processus physiologiques de perception comme les oppositions figure-fond et signal-bruit, vus dans le précédent chapitre.

<sup>52</sup> « La pensée baroque, en effet, a donné une importance particulière à la distinction de plusieurs ordres d'infini. En premier lieu si les formes absolues constituent Dieu comme un infini par soi, qui exclut tout et parties, l'idée de création renvoie à un second infini par la cause. *C'est l'infini par la cause qui constitue des tous et des parties*, sans qu'il y ait de plus grand tout ni de plus petite partie. Ce n'est plus un ensemble, mais une série qui n'a pas de dernier terme ni de limite. Elle est régie non plus exactement par le principe d'identité, mais par un principe de similitude ou d'homothétie qui signale une nouvelle classe d'êtres. C'est tout ce qu'on pourrait appeler *extension* ou *extensités* : non seulement l'étendue à proprement parler, mais le temps, le nombre, la matière infiniment divisibles, tout ce qui est "partes ex partes", et, comme tel, soumis au principe de similitude. » (Deleuze, 1988, p. 61-62)



Dans cette perspective, le choix des figures qui traduiront une unité de perception d'un objet sera fait en fonction de sa capacité à représenter une qualité, une propriété essentielle de cet objet. Ces mises en relation opèrent par la suite le passage de l'iconique au symbolique qui est, tant chez Peirce que chez Kant, propre à la pensée, au travail de la raison. Chez Kant, l'« imagination » reçoit les stimuli physiques (les données brutes de la réalité) ; l'« entendement » ordonne ces données reçues selon ses propres catégories qui sont à la base de la perception spatiale et temporelle ; la « raison » réordonne ce que lui laisse l'entendement selon ses propres catégories, plus libres par rapport à la perception, donc par rapport aux données reçues, et donc, par le fait même, plus symboliques. Or, le code des fonctions narratives est un code rhétorique. Il fonctionne à l'aide de figures rhétoriques visuelles comme la métaphore, la métonymie, la litote, etc., formant des prémisses rhétoriques visuelles, soit des sèmes iconographiques qui connotent des arguments rhétoriques visuels. Les arguments rhétoriques visuels consistent en des enchaînements syntagmatiques permis par le montage cinématographique au sein duquel « la succession-opposition entre différents plans communique de véritables affirmations complexes » (Eco, 1972, p. 217). Le contexte est évidemment l'univers cinématographique, composée d'énoncés iconiques plus ou moins reconnaissables en fonction d'autres codes encore plus analytiques que sont les codes de transmission, relevant habituellement de la plasticité de l'image, qui établissent les moyens de transmettre une sensation (p. ex. le grain d'une image); les codes tonaux qui connotent des intonations particulières (p. ex. le contraste, la luminosité, la saturation), les codes du goût et de la sensibilité, qui dépendent de la situation d'émission, les codes stylistiques déterminés par des réussites stylistiques originale (p. ex. les ombres à la Hitchcock, les *whip pan* ou filages (cf. 6.2.1) à la Wes Anderson, etc.); et enfin les codes de l'inconscient « capables de permettre certaines identifications ou projections, de stimuler des réactions données, d'exprimer des situations psychologiques » (Eco, 1972, p. 217), par exemple le flou, les mouvements ralentis et la caméra saccadée ajoutés au son démodulé pour connoter l'état d'ébriété.

En somme, il est parfois nécessaire de décortiquer les signes cinématographiques en figures (les *stoicheia* euclidiens dans leur rapport entre figure et fond, contraste, tonalité, etc.) pour saisir leur signification au-delà de ce qu'ils dénotent dans le contexte de l'énoncé visuel<sup>53</sup> puisque, dans ce contexte énonciatif, les relations entre propriétés significatives des objets représentés deviennent des *connotata*, par oppositions aux *denotata* de Morris. Tous ces codes, sous-codes dénotatifs et connotatifs, insiste Eco, composent le contexte d'interprétation dans lequel les signes seront reconnus ; par exemple la photo qui est au centre de l'intrigue dans le film *Blow Up* (1966) d'Antonioni :

En effet, si l'on montrait l'agrandissement à quelqu'un sans le contexte du film, il lui serait très difficile de reconnaître, dans les taches confuses qui devraient dénoter « homme allongé » et « main avec un pistolet », ces référents spécifiques. Les signifiés « cadavre » et « main armée de pistolet » ne sont attribués à la forme signifiante que sur la base du contexte narratif du film qui, accroissant le suspense, dispose le spectateur (et le protagoniste du film) à *voir ces choses*. (Eco, 1972, p. 222)

C'est d'ailleurs ainsi que l'image cinématographique d'Antonioni passe du figural à la figure, de l'icône au symbole, dans le sens du pragmatisme de Peirce. L'analyse de la codification cinématographique que fait Odin dans *Cinéma et production de sens* expose de la même manière le pouvoir des images<sup>54</sup> à connoter, en fonction d'habitudes interprétatives, des formes déterminées entre autres par les codes sub-filmiques de la perception et intra-filmiques anthropologiques et culturels, ainsi que par le contexte

---

<sup>53</sup> D'autant plus que, si on suit bien Peirce, l'image et le diagramme n'ont pas proprement de signification (ce ne sont pas des opérations de pensée), elles sont pour ainsi dire en attente de signification, et ce, tant et aussi longtemps qu'elles n'ont pas reçu un signe interprétant symbolique (qui relève d'une opération de pensée).

<sup>54</sup> « Si le pouvoir, dans cette perspective, fonctionne comme une rhétorique bien réglée d'effets de sens, la puissance, elle, serait une affaire d'un tout autre ordre: elle ne relève pas d'une rhétorique mais d'une poétique, elle travaille moins dans l'ordre de la narration que de la figuration (elle serait même le propre du figural) et plutôt que de générer chez le spectateur des effets de sens, elle le mettrait à l'épreuve de sensations, jouant sans qu'on puisse en mesurer toutes les conséquences (la puissance est proprement incommensurable) avec les affects (et non l'intellect) du sujet. À la conception hégélienne du pouvoir, la puissance opposerait ainsi une terrible dimension nietzschéenne. » (Philippe Dubois in Taminiaux et Murcia, 2004, p. 59).

dans lesquels ces films sont présentés. Odin y schématise le système de relations intercodiques sur lequel repose la codification cinématographique en présentant l'ensemble des images, régies par le code iconique, qui se subdivisent ensuite en codes des images mécaniques comme la photographie, les codes des images en séquence comme la bande dessinée et finalement les codes des images mouvantes comme les dessins animés. À la croisée de toutes ces différentes manières de codifier les signes iconiques, le cinéma est constitué d'un arsenal symbolique illimité pour élaborer ses connotations, ne serait-ce que dans le jeu de la plasticité, et donner à la collaboration signifiant-signifié des possibilités infinies de signification.

### 5.1 Le langage visuel : de l'iconique au plastique

Le code iconique rassemble les conditions de la perception étudiées dans le chapitre précédent (cf. 4.3) qu'il structure d'abord en propositions iconiques déterminées par les codes de reconnaissance, « qui sont des blocs de signifiés (p. ex. rayures noires sur robe blanche) d'après lesquels nous reconnaissons les objets à percevoir, ou nous souvenons des objets perçus. » (Eco, 1972, p. 215). Il détermine ensuite les conditions plastiques relatives aux codes tonaux permettant de retransmettre une sensation « utile à une perception déterminée des images » (*ibid.*) qu'il articule ensuite en signifiants sous forme de figures, signes et énoncés. Parmi ces signifiants du code iconologique seront choisi des signifiés par le code iconographique « pour connoter des énoncés plus complexes et culturalisés » (*ibid.*, p. 216), afin de leur permettre d'être reconnues sous différentes formes de significations symboliques. Le code iconique se sert du trio dénotation-connotation-habitude afin de construire un contexte dans lequel les différentes conventions livrent un message dans la même étoffe et de manière simultanée. La distance entre le code utilisé et le message détermine en quelque sorte le niveau d'idiosyncrasie du contexte, qui « fonctionne comme un idiolecte, assignant des valeurs données de codes à des signaux qui pourraient autrement apparaître comme de simples bruits. » (Eco, 1972, p. 222).

Dans sa thèse sur la *Sémiotique de l'information chez Charles S. Peirce*, Jérôme Vogel résume ainsi les deux fonctions principales attribuées par le logicien américain à toute représentation :

[D]'un côté, la fonction de *dénotation*, qui est la relation de référence de la représentation à l'ensemble des objets qu'elle représente; de l'autre, la fonction de *connotation*, qui est le rapport de la représentation aux formes de ses objets. En termes simples, on peut dire que la dénotation est ce dont parle la représentation tandis que la connotation est ce qu'elle a à en dire, abstraction faite de la dimension linguistique de ces expressions. Du point de vue de la connaissance, l'accent doit être mis sur les formes plutôt que sur les objets. La raison en est que, pour Peirce, ce dont on parle n'est connaissable qu'à partir du moment où il y a quelque chose à en dire. Les formes, au fond, sont la manière dont le signe connaît son objet et c'est donc bien cette connaissance qu'il s'agit d'accroître. (2014, p. 252)

En tant que signe iconique temporaire, c'est-à-dire en mouvement, l'image cinématographique dénote l'objet auquel elle renvoie, le processus de désignation ne se faisant plus à partir d'un mot mais à partir d'une image d'un objet de la réalité qui prend comme première signification celle d'être, à peu de choses près, le même objet dans le monde cinématographique. La connotation, qui correspond aux nouvelles propriétés qui seront attribuées à cet objet dans le monde cinématographique, est convoyée par le contexte narratif qui met en scène cet objet de manière iconique dans le plan, et par les propriétés plastiques de cette représentation. Dans le passage que fait effectuer la production aux objets réels pour les mettre en scène comme objets appartenant à un monde cinématographique, une mise en forme est opérée, laquelle attribue des propriétés supplémentaires à celles déjà existantes des objets profilmiques. La mise en scène est ainsi une mise en forme, et celle-ci compte sur les deux temps inhérents et complémentaires de la représentation visuelle, qui mènent à une éventuelle interprétation attendue des spectateurs. Dans l'introduction de son ouvrage sur la grammaire du langage visuel, Catherine Saouter présente les trois niveaux constitutifs fondamentaux de l'expression visuelle comme machine à interprétation :

Toute image, d'un point de vue sémiotique, est donnée, à un premier niveau, comme un objet *plastique*, dont l'organisation repose sur une manipulation

délibérée des conditions perceptuelles. À un deuxième niveau, comme un objet *iconique*, qui laisse identifier sa détermination et sa nomination dans un champ encyclopédique préétabli. À un troisième niveau, comme un objet *interprétant*, producteur d'un sens donné à interpréter. La dialectique entre les plans plastique et iconique donne accès au plan de l'interprétation. (1998, p. 13)

Dans un premier temps, l'objet représenté donne à voir les conditions formelles de sa représentation grâce à l'utilisation des deux registres fondamentaux que sont les couleurs et le clair-obscur. Ces deux registres fondent en quelque sorte la loi qui régit la reconnaissance des objets comme reproduction des stimuli visuels (cf. 4.3.1) au moyen de différences et d'oppositions édifiants des énoncés complexes.

Le jeu sur les contrastes de couleurs et sur les contrastes de clairs et obscurs permet l'exercice de la *composition*. Celui-ci consiste à dresser dans le tableau un réseau composé de surfaces et de lignes tracées ou virtuelles qui occupe la totalité de la surface du support. La première figure rhétorique de la composition est le *cadre*. Celui-ci borne les limites de l'espace dans lequel est déployé le réseau des surfaces et des lignes [...] Le réseau, par la disposition qu'il donne aux lignes et aux surfaces, oriente le trajet perceptuel du spectateur. Il propose des trajectoires de lecture qui hiérarchisent les différentes composantes de l'œuvre. (Saouter, 1998, p. 33)

Ces deux registres plastiques forment ensuite le support sur lequel se détacheront dans un deuxième temps les registres fondamentaux de l'iconicité, ou la reconnaissance des objets du monde réel dans le monde représenté.

*L'iconicité* désigne les interventions qui sont faites dans le plan plastique pour organiser le registre des contrastes de telle manière qu'une nomination des formes, lignes et compositions puisse être effectuée. Cette nomination identifie des figurations, des représentations [...] Ces objets appartiennent au réel ou à l'Encyclopédie visuelle. Symboles, allégories, attributs, images médiatrices d'objets réels, œuvres préexistantes : ces objets en très grand nombre sont ceux de l'histoire de l'art, de la communication visuelle, des peintures de Lascaux au dernier téléjournal, en passant par l'histoire de Marie de Médicis et les films de Charlie Chaplin. Le spectateur de l'image puise dans cette Encyclopédie foisonnante à partir de la dialectique plasticité/iconicité bâtie par le producteur de l'image. L'articulation plasticité/iconicité est règlementée de manière intelligible pour le spectateur : des trajets de lecture sont induits dans l'image. Par des jeux d'interdiction et d'orientation de l'activité perceptuelle, ils conduisent au repérage

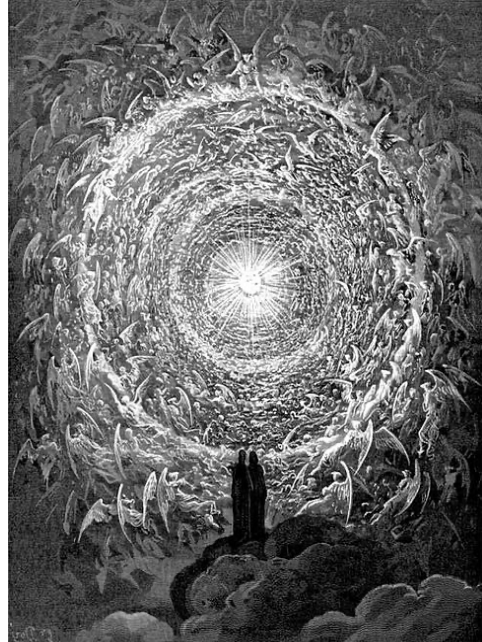
d'une iconographie et, de là, donnent accès au plan troisième de l'image, le plan de l'interprétation. (Saouter, 1998, p. 41-42)

Le code iconique attribue, par conventions devenues habitudes, des significations aux différentes parties du cadre et de l'image. Depuis les conventions iconographiques instituées durant l'Antiquité, dans les images religieuses du Moyen-Âge et resémantisées durant la Renaissance, le haut représente habituellement la sphère céleste, le monde divin (Dieu et ses anges), celui des idées, ce qui relève du spirituel, d'un au-delà de la terre. Le bas d'une image représente la sphère de l'humain, la terre, ce qui est tangible, physique, matériel, les objets qui sont touchés et qui sont accessibles par les sens. Les choses de notre monde peuvent parfois être positionnées dans le plan médian d'une image afin de laisser place à l'Hadès, l'Enfer, à ce qui est vil, aux choses basses qu'on veut éliminer, oublier, qu'on souhaiterait voir disparaître, qui ne méritent pas l'entrée au Royaume des Cieux, dont ils sont le reflet opposé. Dante et Virgile descendent dans l'obscurité de l'Enfer, remontent vers le purgatoire qui leur donne un point de vue en contreplongée sur la lumineuse sphère céleste du royaume des cieux, si l'on se fie entre autres aux illustrations qu'en a fait William Blake, mais surtout aux gravures de Gustave Doré.

Figure 5.1 Dante et Virgile devant Farinata, chant X, vers 34 et suivants



Figure 5.2 La rose céleste, Paradis, chant XXX, vers 124-129



Notons au passage que d'un point de vue plastique, Doré éclaire son *Farinata* par en-dessous, ce qui a pour effet d'en allonger l'ombre, alors que pour représenter luminosité éblouissante et grandiose de la rose céleste du paradis, il grave le poète et son guide en deux minuscules silhouettes. La source de lumière connote par le fait même le bien ou le mal en jouant sur le rapport clair-obscur qui est moins vif pour dénoter les feux de l'enfer que « le soleil du printemps toujours vivace ». Sur le plan de l'iconicité, la tombe d'où surgit le gibelin est rectangulaire et sa texture très contrastée lui donne l'aspect d'une pierre très lourde, alors que les blanches robes de la rose céleste forment un cercle autour du soleil dans une légèreté connotée par une luminosité diffuse et aveuglante.

#### 5.1.1 L'espace-temps diégétique

La perception des stimuli visuels avec ses huit lois et principes étudiés par la Gestalt (cf. 4.3.1) détermine la reconnaissance des objets dans l'image. Or, bien avant l'arrivée

de l'image en mouvement, l'espace avait fait l'objet d'une division temporelle qui a trouvé une expression pleine et entière durant la Renaissance. La spatialisation de la temporalité en un seul plan peut se faire selon deux dimensions : soit en jouant sur la simultanéité, soit en jouant sur la successivité, grâce au point de vue frontal et à la perspective monoculaire.

Profitant des solutions de la formalisation de l'espace, les expressions visuelles vont construire des figures de temps [...] Dans les expressions visuelles, depuis la Renaissance, l'espace étant celui saisi par un seul point de vue, le corollaire temporel est que la scène est celle d'un seul instant [...] En représentant des actions en différents points de la profondeur de champ, le producteur les donne à voir en même temps au spectateur qui peut ainsi identifier des *relations* entre ces actions [...] La coprésence des actions peut renvoyer à une relation. Elle peut servir à suggérer une durée de l'action. L'inscription de la simultanéité par l'exploitation de l'échelle des plans peut donner lieu, par un procédé de *rabattement*, à une reconstitution de la successivité. (Saouter, 1998, pp. 55-56)

Ainsi, depuis l'avant-plan qui est au plus près des spectateurs d'un point de vue spatial, et par extension d'un point de vue temporel, le temps s'écoule vers l'arrière-plan, qui se concentre dans l'infini du point de fuite placé par Alberti au centre de l'image – notons que les points de vue en plongée ou en contre-plongée n'ont aucune incidence sur cet effet de temporalisation de l'espace.

Il convient que la position de ce point ne soit pas au-dessus de la ligne de base, à une hauteur supérieure à celle de l'homme qu'on veut peindre. Les spectateurs et les objets sembleront, de cette façon, avoir été peints sur un même sol. Le point de centre une fois placé, je mène des lignes droites de ce point à toutes les divisions de la ligne de base. Ces lignes me montrent de quelle manière les quantités transversales successives semblent se rétrécir à la vue, par la distance, jusqu'à l'infini. (Alberti, 1869, p. 125)

Grâce au mouvement, cet espace diégétique s'est dynamisé et de nouvelles conventions se sont ajoutées permettant d'attribuer encore plus de signification aux différentes parties du cadre. L'espace diégétique peut être divisé en trois axes différents : 1) l'axe X ou la ligne horizontale qui sépare le haut du bas et qui détermine la direction du mouvement, soit de gauche à droite ou de droite à gauche ; 2) l'axe Y ou la ligne



verticale qui sépare la gauche de la droite et qui détermine la direction du mouvement de haut en bas ou de bas en haut et 3) l'axe Z de l'image en deux dimensions, avec ses effets de perspective, permettant de figurer un espace en trois dimensions, qui court du « fond » de l'écran vers le « devant » de l'écran, soit de l'arrière-plan à l'avant-plan, ou vice-versa. Ainsi le temps s'écoule aussi sur l'axe Z de la profondeur : une personne plus petite est plus loin des spectateurs qu'une personne plus grande dans un même plan, et la stature de celle-ci augmentera au fur et à mesure qu'elle se rapprochera de l'avant-plan. C'est grâce à ces trois axes imaginés que l'auditoire a un sens de la profondeur de l'image ainsi que des mouvements dans le cadre, soit les passages et les déplacements qui sont déterminés par l'échelle et les phénomènes de la perception dont il a été question dans le chapitre précédent (cf. 4.3.3). Cet espace déterminé par le cadre contient des significations supplémentaires, qui sont déterminées par le sens et la direction que prennent les individus dans leurs déplacements. Ces conventions d'interprétation filmique ont été soigneusement compilées par Jennifer Van Sijll, MFA, consultante à Hollywood et enseignante en scénarisation à l'*Art Institute* de San Francisco, pour donner aux cinéastes le moyen de contrôler ce que les spectateurs devraient ressentir à tout moment dans chaque scène. La théorie suivante est inspirée en partie de son ouvrage de 2006, *Les techniques narratives du cinéma*.

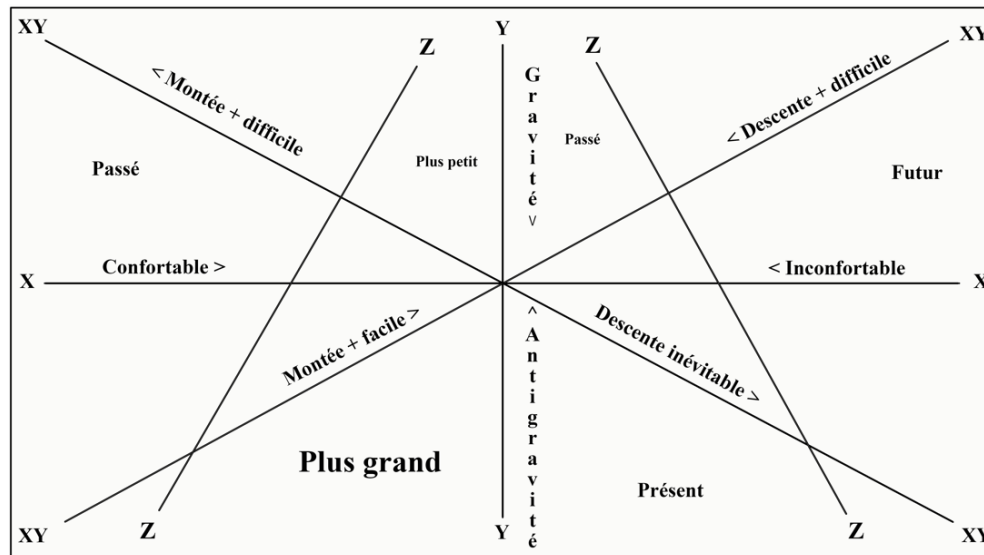
En premier lieux, l'œil se déplace plus confortablement de gauche à droite en raison des habitudes de lecture occidentales. Ainsi, on fera entrer en scène un protagoniste de gauche à droite sur l'axe X, et un antagoniste de droite à gauche, soit dans le sens le plus inconfortable de « lecture » du plan, afin d'insinuer l'attente d'une collision dans l'esprit des spectateurs : le montage alterné qui ouvre le film *Stranger on a Train* (1951) d'Alfred Hitchcock est un excellent exemple de l'utilisation connotative qu'on peut faire de l'axe horizontale. Il en va de même pour l'axe Y, empreint du sens de la gravité, sur lequel le mouvement de bas en haut se fait beaucoup plus difficilement que dans l'autre sens. En combinant le mouvement sur les deux axes, on donnera l'impression que le déplacement est inévitable s'il est placé sur une diagonale descendante, soit

partant du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit du cadre, et qu'il est plus difficile sur la diagonale descendante opposée. Le même principe s'applique pour les diagonales ascendantes : la montée est plus facile dans le sens de la lecture et elle donne l'impression d'être plus difficile dans le sens contraire. En deuxième lieux, la dimension des individus dans le cadre peut être influencée par l'utilisation de l'axe Z, en combinant différentes lentilles avec l'utilisation adéquate de la profondeur de champ. Ce sujet sera étudié plus en détail dans la prochaine partie sur les opérateurs extradiégétiques de production. Disons pour le moment que la profondeur illusoire du cadre peut être divisée, comme au théâtre, en trois plans d'action : l'avant, le milieu et l'arrière-plan. Un personnage se situant à l'arrière-plan, filmé avec une lentille grand angle (dite rapide) et une focale très longue, semblera beaucoup plus petit que les personnages se situant à l'avant plan. De plus, un peu comme la gauche et la droite du cadre, à ces différents plans d'action qui usent de la profondeur de champ sont associées différentes temporalités : dans certains cas, l'action qui se déroule à l'arrière-plan est associée au passé, ce qui explique que certains cinéastes y représentent les retours en arrière imaginés par un personnage situé à l'avant-plan<sup>55</sup>, comme dans *Dolores Claiborne* (1995). Le diagramme de la figure 5.3 illustre ces conventions iconographiques résumées par Jennifer Van Sijll avec les différents vecteurs de tension dont il vient d'être question.

---

<sup>55</sup> La dimension joue pour beaucoup également dans cet effet, car le flashback peut aussi apparaître comme une vignette (ou un phylactère de BD) qui sort de la tête du personnage. Ce qui est représenté est nécessairement plus petit.

Figure 5.3 L'espace diégétique et ses vecteurs de tension



Cette dernière donne d'ailleurs comme exemple *Citizen Kane* (1941) d'Orson Welles, qui utilise l'axe Z et ses illusions de grandeur dans sa mise en scène de Kane, qui vient d'apprendre de son tuteur Thatcher que le Krach boursier de 1929 a englouti sa fortune.

Kane, a grown man, has been returned to the estate of boyhood. Once again he is dependent of his guardian. On hearing that he will be put on allowance, Kane walks into the foreground of the frame, a huge, massive figure. He then travels down the Z-axis towards the back wall. Each step makes him appear smaller. He reaches the back wall and turns. His diminished size reflects his diminished power. He looks like a schoolboy, and like his days as a schoolboy, finds himself once again financially controlled by his guardian. Then Kane walks back toward Thatcher. With each step he regains some of his former stature. When he stands beside Thatcher, now appearing "full size", Thatcher suggests that the economic problems are just temporary. Without a word of dialog from Kane, director Orson Welles has communicated Kane's inner turmoil. (Van Sijll, 2005, p. 10)

La division très mécanique que schématise ce diagramme représente la première couche de sens, à laquelle viennent se superposer et s'adjoindre d'autres couches de sens déterminées par différentes connotations produites par des figures comme la métaphore ou la métonymie – ce qui est à l'avant-plan est plus grand donc plus fort que ce qui se trouve à l'arrière-plan qui est plus petit donc plus faible –, ainsi que les interprétations

idiosyncrasiques et aberrantes possibles. Dans le cas du 7<sup>e</sup> art, Eco insiste sur la distinction entre connotation filmique et dénotation cinématographique. Alors que la première « codifie une communication au niveau des règles déterminées du récit », la deuxième « codifie la faculté de reproduire la réalité au moyen d'appareils cinématographique » (1972, p. 219). On aurait tendance à vouloir identifier la dénotation cinématographique aux opérateurs intradiégétiques, et avec raison. Le passage d'un objet profilmique à un objet diégétique n'implique habituellement que très peu de changements interprétatifs : un masque est un masque. Pourtant, chaque objet qui subit ce passage se pare inévitablement de nouvelles connotations liées au contexte du film. Ces connotations, déterminées par le traitement que lui feront subir non seulement la caméra et la direction artistique, mais aussi sa mise en scène dans les schémas narratif et actanciel, représentent le nerf de la guerre du récit filmique, qui doit en exploiter au maximum la valeur symbolique dans l'objectif de propulser le récit vers sa résolution.

## 5.2 Le code cinématographique (la dénotation)

La dénotation cinématographique concerne le passage d'un objet ou d'un individu appartenant au monde réel vers un monde fictionnel. La dénotation est synonyme de captation cinématographique dont l'objectif premier consiste à *reproduire* ou à *représenter* la réalité. « Au cinéma, précise Roger Odin, le travail de l'analogie (visuelle et sonore), en assurant la représentation des objets du monde, fonde la dénotation et permet du même coup la production de connotation. » (1990, p. 115) Le passage des individus et des relations profilmiques vers la dimension diégétique représente le premier temps du processus dénotatif. C'est à cette première étape de l'interprétation cinématographique que se dessine l'essence fictionnelle d'un objet réel : ce moment où un accessoire appartenant au monde *du* film (WO), un couteau en plastique dont la lame s'enfonce dans le manche lorsqu'on l'appuie sur un corps solide par exemple, devient l'arme du crime dans le contexte du monde *dans* le film (WI).

Dans le chapitre 5 de *Cinéma et production de sens*, Odin énumère les différentes couches de ce qu'il appelle le processus associatif, dont les *connotations du dénoté diégétique* (1990, p. 116). Il cite en exemple le lorgnon du Dr Smirnov dans *Le cuirassé Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein. Le lorgnon accessoire dénote celui de Smirnov, mais lorsqu'il est seul pendouillant au-dessus de la mer alors que Smirnov a été balancé par-dessus bord, il connote, par métonymie, voire par synecdoque, le *défunt* Dr Smirnov et rassemble une panoplie d'autres connotations subséquentes qui ne fonctionnent qu'au moyen d'un gros plan, d'un insert comme on le verra un peu plus loin, sur l'objet en question dans le contexte narratif proposé par la séquence.

Prenons comme exemple de dénotation la toute première séquence d'ALO, celle qui nous fait entrer dans l'univers dédaléen à quatre mondes imaginé par Gil et Amenábar.

*Écran noir. (Voix off, qui semble d'abord venir de très loin, augmente en intensité en même temps que la première image est révélée par un fondu) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. Gros plan sur ce qui semble être un oreiller. Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. La caméra effectue un mouvement panoramique vers la droite, regard subjectif sur un réveille-matin digital. Gros plan incliné vers la droite (Dutch) : 9 :00. Abre los ojos. Abre los ojos. Une main vient taper sur le dessus du réveille-matin : Abre los o... La voix s'arrête. La caméra subjective revient vers la gauche. Écran noir.*

L'écran noir liminaire constitue un contrepoint à la première image qui sera révélée par le fondu en même temps que le message enregistré sur le réveil. L'écran noir permet un fondu introductif qui fait apparaître le premier monde fictionnel de l'univers de ALO. Les objets du monde, qui apparaissent d'abord hors foyer, ou les mots qui semblent d'abord provenir de loin, représentent les éléments du monde réel qui fonctionnent de la même manière dans le monde fictionnel. Quelqu'un qui se réveille dans ce monde fictionnel, nous disent les premières images, revient possiblement d'un

autre monde, exactement comme dans le monde réel : il émerge doucement, comme provenant d'un autre lieu, appartenant à un autre temps. Ce sont les lois de la physique (diffraction de la lumière) et la mécanique de la perception (distinction progressive d'un signal dans le bruit sourd du sommeil) réelles qui sont ici représentées par la dénotation cinématographique. Le monde représenté fonctionne exactement comme le monde de référence du spectateur, on s'y réveille graduellement et les stimuli sont captés de manière progressive. Le décor, la direction photo et la mise en scène, ainsi que les accessoires comme le réveille-matin, dénotent un monde de 1997, qui fonctionne exactement comme le nôtre fonctionnait en 1997, les individus qui meublent ce monde ont les mêmes propriétés perceptives et les mêmes habitudes que ceux qui meublent le monde réel des spectateurs.

*Un homme est couché sur le ventre, sa main droite repose encore sur le réveille-matin. Il se tourne brusquement et s'assoit dans son lit, en soupirant. La lumière de la grande fenêtre fait de lui une silhouette, on ne distingue pas son visage. Il allume la lumière de la salle de bain et se regarde nonchalamment dans le miroir. La caméra avance lentement vers la vitre givrée de la douche derrière laquelle le jeune homme se lave. Il essuie ensuite le miroir embué et redresse sa chevelure : son visage exprime une moue suffisante. Il boutonne sa chemise devant un autre miroir, redresse son collet et descend l'escalier avec précipitation. Il ramasse sa veste au vol et sort de l'appartement en courant. Une porte de garage s'ouvre sur la ville. À l'intérieur, d'abord plongé dans l'obscurité, le beau jeune homme démarre sa Beetle blanche décapotable, sort du garage et fonce vers la ville.*

Le protagoniste est un homme qui met son réveil à neuf heures du matin. Il vit les premiers moments de sa journée comme un être humain occidental ordinaire, se levant un jour de semaine pour aller au travail, il passe par la salle de bain. C'est la forme de vie la plus commune (*pattern of life*). Il se regarde dans un miroir, ajuste son apparence et se précipite ensuite pour vaquer à ses occupations de la journée. La dénotation

cinématographique fonctionne ici comme premier opérateur de suspension de l'incrédulité, premier opérateur d'accessibilité entre le monde des spectateurs et celui de la diégèse. Le monde dans le film qui est présenté par la dénotation cinématographique fonctionne selon les mêmes principes que le monde de référence, le monde du film.

*Plan serré sur son visage à travers le pare-brise. Sur son chemin, la ville de Madrid est vide. Il cherche un peu. Pas une voiture, pas une âme qui vive, malgré l'heure. Gros plan sur sa montre : 10 :05. Il s'arrête à un coin de rue, tire sur le frein à main, sort de la voiture. Le bruit de claquement de la porte de la voiture semble incongru, comme si l'écho était étouffé par un vide immense. Le jeune homme court en se retournant dans tous les sens sur la Gran Via de Madrid, abandonnée, « gravide<sup>56</sup> », comme dans un rêve.*

Le monde présenté par la fiction n'est soudainement plus du tout comme notre monde réel, puisqu'il présente une situation qui ne correspond à aucune expérience effective des grandes villes occidentales – sauf lorsqu'une pandémie oblige la population à se confiner chez-elle permettant ainsi de vider exceptionnellement les rues des grands centres urbains. C'est ici que commence le voyage inférentiel des spectateurs avec son travail d'hypothèses, qui ouvre des mondes possibles dans son imagination. C'est aussi le scénario commun d'un récit dystopique, une utopie qui a mal tournée (ou dans le cas de ALO, le rêve idéal, celui qu'il s'est payé, qui devient un cauchemar). Cette scène inaugurale dystopique a une fonction très claire dans l'économie du récit : elle marque le début de la quête pour le protagoniste qui se réveille dans un monde dont il n'a pas encore conscience, et cette quête consiste justement à prendre conscience de la mesure de ce monde, c'est-à-dire de le voir tel qu'il est et de le comprendre tel qu'il fonctionne.

---

<sup>56</sup> Gravide dans le sens où l'entend Eco (1985, p. 158), des mondes « à remplir », des mondes potentiels, qui ne sont pas meublés tant que le lecteur ne les a pas pourvus d'éléments signifiants; ils sont embryonnaires ou en gestation. Gravide : Se dit d'une femelle ou d'un utérus qui porte un embryon (Antidote).

*A Brave New World* d'Aldous Huxley et *1984* de son élève Eric Blair (alias George Orwell) et tant d'autres dystopies commencent souvent de cette manière.

Cela dit, le vide urbain est une propriété exceptionnelle pour les Madrilènes de 1997 dans le contexte véhiculé par ce prologue. La dénotation sert ici à installer un nouveau monde possible, celui dans lequel Madrid s'est vidé de sa population. Ce vide profilmique – plus ou moins raté en raison de deux figures perceptibles à l'un des balcons à droite de l'image – dénote *le vide urbain dans la ville de Madrid dans le film ALO*. La dénotation agit ainsi comme opérateur d'accessibilité entre un monde possible fonctionnant exactement comme le monde réel ( $W_R$ ) et un monde possible qui a une nouvelle propriété structurellement nécessaire, celle d'être vide ( $W_{On}$ ). Le passage est alors marqué par une propriété profilmique devenue diégétique par un premier niveau de dénotation, et ensuite par un retour au monde précédent, grâce au message intradiégétique enregistré sur le radioréveil de César.

*(Voix off) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos.*

*La séquence recommence, mais cette fois-ci une femme dort dans son lit, la ville est vivante et une voix hors-champ demande « pourquoi me racontez-vous ce rêve ? »*

La fin de cette séquence liminaire établit l'importance du rêve dans l'univers qui sera déployé dans ses parties subséquentes. La dénotation sert à reproduire les conditions oniriques telles qu'elles se manifestent dans le monde fictionnel, afin de marquer d'emblée la différence entre les expériences très opposées que sont celles du rêve, des états de conscience altérée et de la réalité dans les quatre mondes qui composent l'univers du récit. Ce prologue est par-dessus tout la représentation d'une impression que nous avons tous expérimentée un jour : le fait de se réveiller dans un rêve. Madrid, ville déserte, n'est plus dès lors objet à spéculation, car nous nous apercevons, en même temps que le personnage, qu'il rêvait et donc que nous venions de voir des images oniriques. À ces dénotations propres à la représentation cinématographique se



superposeront ensuite, inévitablement, les différentes connotations filmiques, qui ajouteront différentes couches de signification à la dénotation cinématographique.

### 5.3 Le code filmique (la connotation)

Pour parler de connotation filmique, il faut d'abord revenir à la définition peircienne de l'inférence, sans laquelle, selon le sémioticien, rien n'est pensable : « l'information de la simple sensation est un divers chaotique, tandis que toute cognition doit être amenée à l'unité d'une pensée. ∴ <sup>57</sup> Toute cognition nécessite une opération sur les données. Une opération sur les données résultant en une cognition est une inférence. ∴ &c. (WP 1.75; 1861) » (cité par Vogel, 2014, p. 18). Dans son abécédaire, Céline Poisson donne à l'inférence peircienne la définition suivante : « L'acte d'inférence consiste psychologiquement à construire, dans l'imagination, une sorte de diagramme ou de squelette d'image des principaux états de choses représentés dans les prémisses, et dans lesquels, par manipulation et contemplation mentales, les relations que l'on n'avait pas remarquées en les construisant sont découvertes. » (2013) En ce sens, et la thèse de Jérôme Vogel s'applique en partie à le démontrer, le point de départ du pragmatisme peircien était l'édification d'une théorie de l'information, en tant que « connexion entre l'inférence logique et le dispositif de la représentation. » (Vogel, 2014, p. 14) L'information est d'abord objective avant d'être pratique, elle requiert un espace pour pouvoir éventuellement être communiquée (d'où les graphes existentiels), c'est-à-dire qu'elle doit être représentée. La représentation se fait dès lors en deux temps : elle dénote des objets d'abord, et connote par la forme de ces objets ensuite<sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> Le symbole logique ∴ exprime la consécution dans l'inférence; il peut être remplacé par l'expression « par conséquent ». [Nbp de Jérôme Vogel]

<sup>58</sup> Information vient du latin *informare* qui signifie donner forme à quelque chose, rappelle Vogel. La représentation est considérée : « en son sens large, habituel et étymologique de toute chose qui est supposée tenir lieu d'une autre et qui pourrait exprimer cette autre pour un esprit qui serait vraiment en mesure de la comprendre. (WP 1.257 ; 1865) » (cité par Vogel, 2014, p. 24).

De toute évidence, les deux étapes ou fonctions de la représentation se déploient de manière simultanée. Le vide urbain dénoté dans le prologue de ALO connote simultanément le rêve, même si la forme que prend le rêve dans ce vide urbain met éventuellement un peu plus de temps à être interprétée comme tel. À partir du transcendantalisme psychologique kantien – dont Peirce se libérera par la suite, annonce Vogel – le logicien américain élabore la réflexion selon laquelle les données sensibles du monde représentent un chaos, qui doit être réduit au moyen d’une mise en forme permise par les opérations inférentielles de la cognition – que nous avons identifiées à une opération de transduction dans les précédents chapitres. Le signe est par conséquent ce concept médiateur entre le chaos des données sensibles du monde et la pensée, ou « l’unité conceptuelle de l’être », précise Vogel, qui donne forme à cette substance. Le signe, pour représenter le monde, entrer dans la pensée et être communiqué, doit être logique; il doit tendre vers la vérité par une connexion directe et constante avec son objet.

Il est nécessaire [...] de diviser le genre de la représentation selon les différentes façons dont celle-ci peut s'accorder avec son objet. Le premier et le plus simple des types de vérité est la ressemblance de la copie. [...] Le deuxième type de vérité est la dénotation [...] d'un signe, selon une convention précédente. [...] Le troisième type de vérité, ou d'accord d'une représentation conformément à son objet, est celui qui est inhérent à la nature même de la représentation, que cette nature soit originale ou acquise. Une telle représentation, je la nomme un symbole. (WP 1.169-170 ; 1865) (cité par Vogel, 2014, p. 24)

Dès ses premières conférences à Harvard, Peirce considère en ce sens la logique de l’information comme la science des symboles, et la représentation comme quelque chose qui tient lieu d’autre chose dans l’esprit de quelqu’un.

Un *symbole* est un signe naturellement propre à déclarer que l’ensemble des objets dénotés par n’importe quel ensemble d’indices qui puisse lui être attaché de certaines façons, est représenté par une icône qui lui est associée [...] un signe conventionnel ou dépendant d’une habitude (acquise ou innée) [...] Or les Grecs utilisaient « jeter avec » (συμβάλλειν) très fréquemment pour signifier l’établissement d’un contrat ou d’une convention. Et nous rencontrons symbole

(συμβολον) tôt et souvent dans le sens de convention ou contrat [...] De plus, toute expression du sentiment était appelée un « symbole ». (Peirce, 1978, pp. 191-192 (2.295 - 2.297))

Si chez Aristote le nom est aussi un symbole, précise encore Peirce, c'est parce qu'il s'agit d'un signe conventionnel.

Le chapitre 5 sur les codes du 7<sup>e</sup> art s'est concentré à démontrer que l'image est elle aussi un signe qui relève de conventions, pour ne pas dire d'habitudes interprétatives, et la connotation filmique dépend de ce « jeté avec » l'image cinématographique. Les symboles naissent en se développant à partir de ces autres signes que sont les icônes, précise Peirce (2.302)<sup>59</sup>, tout comme la connotation se tient sur les épaules de la dénotation, dans le sens où le symbole « dénote un genre de chose » et qu'« il est lui-même un genre » (2.301). En ce sens, la signification d'un symbole a la nature d'une loi qui doit « *dénoter* un individu et *signifier* un caractère » (2.293) dans l'esprit de quelqu'un, et cette opération dans l'esprit de quelqu'un chez Peirce prend le nom d'interprétant.

Peirce identifie, dans son pragmatisme, trois classes d'interprétants. D'abord l'interprétant affectif, qui correspond à un sentiment. « Ainsi l'exécution d'un morceau de musique de concert est un signe. Elle communique [...] une série de sentiments. » (1978, p. 152 (5.475)) La manifestation immédiate de ce sentiment prouve que le récepteur du signe comprend son effet. Ensuite, cet interprétant affectif peut produire un nouvel effet impliquant un effort musculaire ou mental, l'interprétant énergétique, qui « ne peut jamais être la signification d'un concept puisqu'il est un acte singulier, alors que le concept a une nature générale. » (*Ibid.*) Enfin, le concept de nature générale implique la troisième classe d'interprétant que Peirce qualifie de logique. L'interprétant

---

<sup>59</sup> « L'homme voit ce qu'il est capable de voir et il verra demain dans les mêmes choses autre chose qu'il ne voit aujourd'hui, non parce que l'homme est un être changeant, mais parce que les symboles vivent : ils se répandent parmi les hommes qui les utilisent et leur permettent ainsi de se transformer et de donner naissance à d'autres symboles. » (Nbp. Peirce, 1978, p. 194)

logique suit l'effort et produit une habitude, qui court-circuite la sémiose illimitée, soit le renvoi infini d'un signe à d'autres signes.

On peut prouver que le seul effet mental qui puisse être ainsi produit et qui ne soit pas un signe, mais qui soit une application générale, est un changement d'habitude; si l'on entend par changement d'habitude une modification des tendances à l'action d'une personne, résultant d'expériences antérieures ou d'efforts antérieurs de sa volonté ou de ses actions, ou d'un complexe des deux genres de cause. Elle exclut les dispositions naturelles, comme le fait le terme « habitude » quand il est utilisé avec précision ; mais elle inclut, outre les associations, ce qu'on peut appeler les « transsociations » ou changements d'associations et inclut même la dissociation [...] Les habitudes ont des degrés de force variant de la complète dissociation à l'association inséparable. Ces degrés sont des combinaisons de la promptitude de l'action avec d'autres éléments [...] Le changement d'habitude consiste souvent à augmenter ou à diminuer la force de l'habitude. (Peirce, 1978, pp. 152-153 (5.476-5.477))

À l'origine, cette suite d'interprétants repose sur des conjectures visant à donner de la signification aux phénomènes (les données sensibles du monde) au moyen de la réalisation d'un désir. Le désir offre un mobile qui fait pression sur ces conjectures vers une habitude interprétative, qui devient délibérée, ou auto-contrôlée, et se transforme avec la pratique en croyance, soit une disposition à agir, une habitude, qui s'est fixée (Peirce, 1978, p. 154 (5.480)). L'amalgame conceptuel de désirs et croyances n'est pas sans nous rappeler l'intentionnalité de Jaakko Hintikka (cf. 2.3), la conscience est toujours orientée vers un objet, et à son concept d'attitudes propositionnelles, telles que la connaissance, la croyance, la mémoire, la perception, l'espoir, le choix, la recherche, ou le désir dans l'utilisation de verbes comme savoir, croire, percevoir, désirer, souhaiter, etc. « Nous nous imaginons dans diverses situations et animés de mobiles divers et nous nous mettons à suivre les lignes de conduite possibles que ces conjectures nous permettraient d'adopter » (1978, p. 154 (5.481)), précise Peirce, et cette intentionnalité nous permet de modifier nos habitudes d'interprétation, nos conjectures, en prévision de résultats espérés, désirés. L'interprétant logique doit donc se conjuguer au futur, son mode est celui du conditionnel et, puisqu'il convoite des états de choses et en élimine d'autres, il crée des mondes possibles par le fait de ses intentions.

Dans tous les cas, après quelques préliminaires, l'activité prend la forme de l'expérimentation dans le monde intérieur ; et la conclusion (si elle parvient à une conclusion déterminée) est que, dans des conditions données, l'interprète aura formé l'habitude d'agir d'une façon donnée chaque fois qu'il désirera un genre donné de résultat. La conclusion logique réelle et vivante est cette habitude ; la formulation verbale ne fait que l'exprimer. (Peirce, 1978, p. 159 (5.491))

L'origine sémiotique de l'intentionnalité d'Hintikka et du concept de monde possible tel que nous l'entendons ici (dans la coopération interprétative entre un cinéaste et ses spectateurs) repose essentiellement sur cette question de l'interprétant final que constitue l'habitude. Étant donné ce que Peirce pose comme présupposé provisoire (5.485), que les trois classes d'interprétants sont analogues à une modification de la conscience, et que cette conscience est un amas de sentiments (5.493), l'interprétant logique final repose sur la référence générale de quatre faits mentaux : soit les conceptions, les désirs (y compris les attitudes propositionnelles de crainte et d'espoir), les expectatives et les habitudes : « l'interprétant logique est un effet – effet de l'interprétant énergétique, lui-même effet de l'interprétant affectif [...] le désir est “la cause et non l'effet de l'effort” » (commentaire de G. Deledalle in Peirce, 1978, p. 261). En d'autres mots, le désir motive l'interprétant affectif qu'est l'émotion, qui déclenche un effort (musculaire ou mental) dans l'expectative de la réalisation de ce désir, alors que l'interprétant logique accumule ces efforts qui ont réussi à devenir des habitudes. Avec le temps, ces habitudes se conceptualisent en croyances qui font à leur tour pression sur le cycle affectif-énergétique-logique dans la sémiase illimitée. C'est pourquoi Peirce insiste sur la différence entre l'objet dynamique et l'objet immédiat de l'interprétation : le premier étant l'objet tel qu'il est dans la réalité, le second, l'objet tel que le signe le représente.

Tout ce préambule pragmatique permet de formuler un nouveau présupposé concernant l'esthétique des mondes possibles au cinéma, soit que l'isotopie filmique joue à plus d'un niveau sur ces habitudes d'interprétation des spectateurs. Considérons ainsi que l'objet dynamique repose sur la perception des individus d'un monde tel qu'il se

présentent devant la caméra, c'est-à-dire tel que la dénotation profilmique l'expose, et que l'objet immédiat repose sur la connotation diégétique, ou la manière dont ces objets dénotés sont mis en scène pour véhiculer des couches supplémentaires de signification, des caractères ou des propriétés, grâce à l'activité du symbole. Les figures, signes et énoncés qui composent le plan cinématographique sont d'abord iconiques, nul besoin de revenir sur cette définition. Dans le contexte idiosyncratique du film, ces icônes temporaires sont aussi propulsées au niveau de la symbolique.

Dans l'étude cinématographique qui nous concerne, la connotation filmique doit être considérée comme symbolique, dans le sens peircien du terme, puisque les connotateurs sont « jetés avec » la dénotation du plan dans le contexte idiosyncratique du film. Le code filmique s'adresse particulièrement aux mondes diégétiques, qu'ils soient actualisés ou possibles, et à la manière dont ils sont connotés par les différents sons, figures, paroles, musiques, et une panoplie d'autres signes qui composent les énoncés iconiques par couches successives, le tout afin d'élaborer un récit audiovisuel. Les énoncés iconiques dénotatifs comme « un homme porte un masque blanc » et « une femme porte une robe rouge dans une voiture rouge », par exemple, sont des unités complexes de signifiés appartenant au code iconique, mais qui constituent aussi les signifiants du code iconographique. Les signes qui composent ces énoncés se combinent dans les mondes filmiques afin de signifier beaucoup plus que ce qu'ils dénotent par leur forme<sup>60</sup>, qui correspond à la combinaison de l'iconicité et de la plasticité de leur mise en scène dans le plan. Le premier énoncé connote par exemple un homme qui désire cacher son apparence, son identité, alors que le deuxième connote

---

<sup>60</sup> Ce genre d'énoncé laisse en suspens l'action pour déterminer le sujet en fonction d'attributs (compléments) circonstanciels. Un peu comme une charade, c'est la réunion de deux ou trois choses sans motif déterminé qui démarre le jeu de la signification. À la limite, l'énoncé pourrait se lire tout aussi bien même sous la forme d'une proposition implicite : femme, robe rouge, voiture rouge. Voilà donc le sens donné au concept de forme : l'énoncé prend la forme d'une charade ou d'une devinette dont le but est d'inviter les spectateurs à compléter le tableau, non pas tant en ajoutant d'autres compléments circonstanciels, mais en ajoutant un prédicat : qu'est-ce que l'homme ou la femme s'apprêtent à faire ? Ces énoncés sont comme une machine qui fait surgir, dans l'imaginaire du spectateur, des scénarios communs.

par la couleur rouge une femme fatale. Ce sont nos différentes habitudes interprétatives qui prédisent ce type d'associations de la couleur rouge à l'amour passionnel et au sang, ou le port d'un masque au secret (le carnaval), à la dissimulation, mais aussi à l'incarnation de propriétés qui n'appartiennent pas à l'individu qui le porte comme l'exprime l'association de l'objet masque à la *persona* des acteurs de la tragédie grecque – et à l'archétype jungien par extension.

La connotation filmique agit d'abord par l'accumulation de connotateurs<sup>61</sup>, qui exercent une pression sur l'interprétation des spectateurs et modifient ou orientent leurs habitudes interprétatives. Ces connotateurs sont des signes et énoncés iconiques ou plastiques, qui connotent des propriétés ou relations entre propriétés, mais qui peuvent aussi annoncer un changement à venir dans ces relations et la définition (liste de propriétés) d'un individu (lieu, personne, objet, événement), et qui propulsent par le fait même le passage d'un monde à un autre, en engageant un changement à venir dans les vérités logiques qui déterminent les mondes visités. On parle dès lors de *connotateurs de passage*, comme on pourrait parler de connotateurs d'onirisme (le vide urbain) ou de psychose (prendre une femme pour une autre, ou se voir défiguré dans le reflet que nous renvoient les miroirs alors qu'on ne l'est pas). L'opérateur en tant que signe filmique cinématographique fonctionne à l'aide d'une accumulation de ces connotateurs distribués tout au long du récit jusqu'à leur aboutissement, parfois seulement partiel, lors de la résolution. Ces connotateurs font pression sur les inférences des spectateurs dans leur travail de coopération interprétative, et ce sont souvent sur eux que portent ses prévisions, ses hypothèses et même ses espoirs et désirs concernant le dénouement du récit. Jusqu'à un certain niveau, plus un opérateur est précédé de connotateurs, plus le passage qu'il signifie sera facile à reconnaître. C'est le cas de la scène de la *Gran Via* vidée de ses Madrilènes dans le prologue de ALO. Non seulement cet élément de la mise en scène annonce la propriété extraordinaire d'un monde qui, à ce détail près, ressemble au nôtre, mais ce connotateur d'onirisme – le

---

<sup>61</sup> Cf. Odin (1990, p. 112) et Eco (1972, p. 187)

vide – appelle aussi le réveil et son message qui donne son titre au film, soit l’opérateur qui permet la traversée de  $W_{On}$  vers  $W_R$ . « *Abre los ojos* » n’est pas seulement l’expression qui donne son titre au film ou un message sur le réveil de César, il est l’opérateur primordial qui permet le voyage vers l’univers fictionnel qu’il introduit.

Reprenons notre analyse de la séquence liminaire de ALO.

*Écran noir. (Voix off, qui semble d’abord venir de très loin, augmente en intensité en même temps que la première image est révélée par un fondu) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. Gros plan sur ce qui semble être un oreiller. Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. La caméra se tourne vers la droite, regard subjectif sur un réveille-matin digital. Gros plan Dutch (incliné) : 9 :00. Abre los ojos. Abre los ojos. Une main vient taper sur le dessus du réveille : Abre los o... La voix s’arrête. La caméra subjective revient vers la gauche. Écran noir.*

L’écran noir connote le sommeil sans rêve, duquel on émerge lorsque les sons et la lumière semblent surgir d’un ailleurs inconnu, jusqu’à ce que la vue et l’ouïe retrouvent le bon foyer et récupèrent la qualité des perceptions habituelles de la réalité. Le gros plan dénote la première chose qu’on peut voir en ouvrant les yeux : un oreiller, mais combiné au message répétitif du réveil, qui intensifie la scène, il connote par le fait même l’envie de rester au lit, la paresse, la procrastination et, pourquoi pas, l’adolescence, le manque de maturité, l’irresponsabilité.

*Un homme est couché sur le ventre, sa main droite repose encore sur le réveille-matin. Il se tourne brusquement et s’assoit dans son lit, en soupirant. La lumière de la grande fenêtre fait de lui une silhouette, on ne distingue pas son visage. Il allume la lumière de la salle de bain et se regarde nonchalamment dans le miroir. La caméra avance lentement vers la vitre givrée de la douche derrière laquelle le jeune homme se lave. Il essuie ensuite le miroir embué et redresse sa chevelure : son visage exprime une moue*



*suffisante. Il boutonne sa chemise devant un autre miroir, redresse son collet et descend l'escalier avec précipitation. Il ramasse sa veste au vol et sort de l'appartement en courant. Une porte de garage s'ouvre sur la ville. À l'intérieur, d'abord plongé dans l'obscurité, le beau jeune homme démarre sa petite Beetle blanche décapotable, sort du garage et fonce vers la ville.*

De l'heure matinale tardive combinée au soupir – qui marque l'état d'âme du protagoniste – et à ce qui a été interprété de la scène précédente, on peut inférer certaines des propriétés identifiées précédemment au personnage qui nous est présenté : il soigne son apparence en prenant tout son temps et il se contemple longuement dans le miroir. Toutefois, étant donné l'heure tardive du réveil (qui a besoin d'un réveil-matin pour se lever à 9h?), et le fait qu'il sorte précipitemment de chez lui, nous permet d'inférer qu'il a veillé tard la nuit précédente et qu'il est en retard à un rendez-vous, ce qui pourrait exprimer une certaine insouciance et, par extension, un certain narcissisme .

*Plan serré sur son visage à travers le pare-brise. Sur son chemin, la ville de Madrid est vide. Il cherche un peu. Pas une voiture, pas une âme qui vive, malgré l'heure matinale avancée. Gros plan sur sa montre : 10:05. Il s'arrête sur un coin de rue, tire sur le frein à main, sort de la voiture. Le bruit de claquement de la porte de la voiture semble incongru, comme si l'écho était étouffé par un vide immense. Le jeune homme court en se retournant dans tous les sens sur la Gran Via de Madrid, abandonnée, « gravide », comme dans un rêve.*

De la dénotation « ville est vide » surgit immanquablement une question, où sont les Madrilènes? Toutes les réponses à cette question représenteront des mondes possibles, dont celui qui sera entériné ou actualisé par les connotateurs de la prochaine scène et qui renforceront l'opérateur d'accessibilité entre le rêve et la réalité.

*(Voix off) Abre los ojos. Abre los ojos. Abre los ojos. La séquence recommence, mais cette fois-ci une femme dort dans son lit, la ville est vivante et une voix off demande « pourquoi me racontez-vous ce rêve ? »...*

Ce n'était donc qu'un rêve et cette première séquence, qu'on peut identifier au prologue du film, puisqu'elle a été placée avant le générique de début, contient toute l'information nécessaire pour assurer une certaine logique causale à ce qu'il sera possible d'inférer dans le développement et dans la résolution du récit. Le prologue contient en quelque sorte l'univers en entier<sup>62</sup> : il contient dans ses connotations tous les mondes ainsi que la prémisse du conflit qui déclenchera les différentes quêtes de César. *Il est un microcosme connoté du récit dénoté qu'il annonce.* Les scènes présentées sous le générique connotent à leur tour la structure mondaine et actancielle de ALO : la conversation qu'entretient César avec le psychiatre Antonio à propos de la situation initiale dans laquelle il se trouvait avant les événements (analepse en voix hors-champ), contenant des références explicites à son rêve, au sexe et à sa routine matinale (connotateurs des passages vers  $W_{On}$  et  $W_{14}$ ); on y voit Madrid en action ( $W_R$ ), un vieil homme qui pique du nez (*L.E.*,  $W_{On+14}$ ), une femme malgracieuse qui vend des cigarettes aux conducteurs coincés dans le trafic ( $W_{Déf}$ ), des jeunes qui flânent et qui fument (l'anniversaire de César en  $W_R$ ), la police (l'enquête pour meurtre en  $W_{Déf} + 14$ ), une équipe de tournage au travail ( $W_{14}$ ), Sofía qui fait le mime dans un parc ensoleillé et César qui l'aperçoit de sa voiture pour la première fois (sujet et objet de la quête principale).

Les connotations proleptiques du récit éventuel, que le prologue exploite, servent accessoirement à suggérer par conventions symboliques le récit à venir, afin d'assurer un filet de sécurité contre d'éventuels décrochages de la suspension consentie de

---

<sup>62</sup> Chaque plan, composant chaque scène, chaque séquence et chaque acte, est en soit une monade, qui contient le récit en puissance, dans ses dimensions iconique et plastique autant que dans son champ narratif. Aussi, l'imaginaire onirique se déploie très souvent dans les récits occidentaux sous la forme baroque des deux étages de l'édifice leibnizien identifiés dans l'introduction.

l'incrédulité des spectateurs provoquée par la présence d'un *Deus ex Machina*, soit dans la résolution d'un nœud dramatique, d'une intrigue ou de l'histoire complète, qui ne suit pas la logique interne du récit. Or, cette séquence, présentant le quotidien des Madrilènes, témoigne surtout du chaos qui règne dans la tête du protagoniste et, par le fait même, connote sa quête de mise en ordre des situations et des relations entre propriétés impossibles, en recomposant les morceaux du casse-tête de son passé. Il ne faut pas oublier que cette quête lui est imposée en partie de l'extérieur, car il doit expliquer à la cour (représentée par le psychiatre) ce qui l'a mené au meurtre de Sofia. Évidemment, le dénouement du récit révèle qu'en fait la mise en scène du psychiatre, qui essaie de recoudre les fils de l'histoire pour préparer sa défense, est en réalité un scénario commun que César reproduit dans sa propre imagination ( $W_{14}$ ). Antonio incarne une représentation de son intelligence logique, qui peine à faire face à l'incongruité de sa réalité parce que ses trois principes fondamentaux de la logique des mondes, soit celui de la raison suffisante, celui de la non-contradiction et celui de l'harmonie préétablie ne fonctionnent plus. Le psychiatre fait mine de jouer un rôle d'adjuvant, mais la résolution nous révèle qu'il s'opposait en fait au contrôle que le protagoniste aurait pu avoir sur la réalité virtuelle dans laquelle il se trouvait en  $W_{14}$ . Inconsciemment, suspendu dans son paradis artificiel, César construit un monde possible dans une prison, s'y enferme, le meuble d'un garde rébarbatif et d'un psychiatre prosaïque pour l'inciter à prendre conscience de sa situation réelle – c'est un rêve (monde possible) qui lui fera comprendre qu'il est dans un rêve (situation réelle).

Les métaphores baroques ne manquent pas pour figurer la situation, à commencer par celle de ruban de Moebius, qui fonde l'architecture de l'univers à mondes multiples de ALO. L'idée principale qui soustend le scénario de Gill et d'Amenábar, pourrait se résumer en ce scénario commun, ne serait-ce que pour le public espagnol : prendre conscience que l'on rêve, autrement dit se voir rêver, c'est un peu comme être vivant dans la mort ou, comme l'écrivait Pedro Calderon de La Barca, référence

incontournable dans la culture espagnole quand on parle de baroque et de récit onirique :  
 « *¿Qué es la vida ? Una ilusión, una sombra, una ficción, y el mayor bien es pequeño: que toda la vida es sueño, y los sueños, sueños son*<sup>63</sup>. » Bref, un scénario qui fait partie de l'encyclopédie de l'Espagnol moyen.

\*

Après avoir souligné l'importance du symbolique et de la connotation dans l'élaboration audiovisuelle d'un récit, et après avoir démontré que l'isotopie filmique joue à plus d'un niveau sur les habitudes d'interprétation des spectateurs, il est maintenant venu le temps de nous intéresser aux stratégies narratives et audiovisuelles qui permettent d'identifier et de traverser les frontières entre les mondes cinématographiques. Nous avons déjà identifié ses stratégies au travail des opérateurs d'accessibilité, inspiré du concept d'opérateur d'exception d'Umberto Eco (cf. 3.6). Le prochain chapitre, qui est aussi celui qui conclut notre thèse, propose une typologie des opérateurs d'accessibilité intra et extradiégétiques, et développe une théorie de la traversée et de l'identité intermondaines qui s'appuie particulièrement sur l'isotopie filmique et sur le concept de connotateurs narratifs et audiovisuels.

---

<sup>63</sup> « Qu'est-ce que la vie ? Une illusion, une ombre, une fiction, et le plus grand bien est petit: que toute vie est un rêve et les rêves sont des rêves. » Ma traduction, *La vida es sueño* (1635).

## CHAPITRE VI

### L'OPÉRATEUR COMME SIGNE FILMIQUE ET CINÉMATOGRAPHIQUE

Peirce insiste sur le fait que, pour exprimer une idée, un possible, « tout ce qui contient son être en lui-même » (Lettres à Lady Welby, 1978, p. 60), il faut compter sur l'opération d'une loi générale mise en forme dans un symbole. L'opérateur d'accessibilité dont il sera question dans le reste de cette thèse doit ainsi être considéré comme un symbole et la loi qu'il met en forme tient du code filmique et des connotations que prennent certains artifices audiovisuels dans leur représentation du monde réel. L'opérateur marque le passage et identifie par le fait même la frontière entre deux ou plusieurs mondes, dont les vérités logiquement nécessaires déterminent la compossibilité ou l'impossibilité. Les lois qui régissent le monde du rêve sont, par exemple, fort différentes de celles qui régissent le monde réel, et la frontière entre les deux est tellement indéfinissable que personne ne s'est jamais souvenu du moment exact de son endormissement. Pis encore, l'univers onirique peut contenir plusieurs mondes impossibles et permettre à la conscience d'y voyager sans peine et souvent même sans se rendre compte d'être en train de rêver. Dès lors, comment déterminer de manière audiovisuelle ce qu'on n'a jamais vu ni vécu consciemment dans la réalité ? La connotation est évidemment l'artifice idéal, puisqu'elle permet de « jeter avec » les objets dénotés des sensations particulières, des intuitions précises qui, fortes d'habitudes interprétatives (des conventions au sens de Peirce – d'où le « jeter avec »), déterminent des perceptions nouvelles, des propriétés essentielles et accidentelles particulières, des vérités logiques inédites.

L'opérateur d'accessibilité entre les mondes, avec sa suite de connotateurs, peut être exprimé de deux différentes manières : il peut appartenir à l'univers narratif et s'exprimer comme un objet intradiégétique, comme un individu appartenant au(x) monde(s) dans le film ; il peut aussi bien s'exprimer au moyen d'artifices audiovisuels extradiégétiques relevant du monde du film, de la préproduction à la postproduction et, plus particulièrement, comme un outil relevant de la grammaire du montage.

#### 6.1 Les opérateurs intradiégétiques (monde dans le film) : narratologie

Dans *Esthétique du cinéma*, Jacques Aumont et ses collègues écrivent qu'« Au niveau du modèle actanciel, le personnage de fiction est donc un opérateur puisqu'il lui revient d'assumer grâce aux fonctions qu'il remplit, les transformations nécessaires à l'avancée de l'histoire. » (2001, p. 93) D'un point de vue logique, ces fonctions constituent des relations entre propriétés structurellement nécessaires et les changements apportés à ces relations entre propriétés d'individus peuvent dans la plupart des cas représenter le passage d'un monde à un autre. Dans la première partie de cette thèse, surtout dans le deuxième chapitre sur la logique des mondes et le troisième chapitre concernant la mécanique transmondaine, la notion de propriétés et les relations qu'elles entretiennent entre elles ont été identifiées comme le matériau fondamental de la création mondaine. Qu'elles soient essentielles, comme celles de Sofia – jouée par Penélope Cruz, déterminant qu'elle est essentiellement une femme séduisante –, ou qu'elles soient structurellement nécessaires – le fait par exemple que Nuria soit l'amante de César avant qu'il ne rencontre Sofia, déterminant par le fait même la structure de la première quête, soit le schéma actanciel du trio amoureux évoluant sous le signe de la jalousie –, les relations entre propriétés des individus qui meublent un monde fixent la nature de celui-ci et règlent en quelque sorte le degré de compossibilité qu'il entretient avec les autres mondes de l'univers diégétique. Dans cette perspective, les opérateurs intradiégétiques sont, à quelques exceptions près, toujours liés aux relations actanciennes, soit aux différents protagonistes et aux

propriétés (essentielles et structurellement nécessaires) qui configurent leur identité transmondaine, en somme, ce qui relève de la caractérisation, de la psychologie des personnages.

Dans sa *Poétique*, Aristote jette les bases de ce qui deviendra l'archétype du récit-quête. Il y précise que l'intrigue est un assemblage de faits dont la finalité est l'imitation de l'action, que ce soit les personnages agissants qui exécutent l'imitation de l'action, et que ce soit dans l'action même que ceux-ci connaissent le bonheur ou le malheur.

Puisqu'il s'agit de l'imitation d'une action qui est exécutée par des personnages agissant, lesquels sont nécessairement tels ou tels en raison du caractère et de la pensée [...] il y a deux causes naturelles des actions [...] j'appelle « caractère » ce qui nous fait dire des personnages agissants qu'ils sont tels ou tels ; j'appelle enfin « pensée » ce qui dans leurs paroles revient à faire la démonstration de quelque chose. (*La Poétique* §6, 1450a).

Le caractère d'un protagoniste, soit le point de vue qu'il adopte sur le monde, sa boussole morale, ses affects, ses désirs conscients et ses besoins inconscients, est aussi influencé par son statut social et souvent même par son apparence. Le caractère s'exprime dans les décisions qu'il prend, par exemple, devant les faits qui lui sont présentés, comme dans cette alternative qui changera la vie de César dans ALO : monter ou ne pas monter dans la voiture rouge de Nuria la femme fatale ? Sa pensée, ce qu'il communique de ce caractère, si l'on adopte le point de vue aristotélicien de l'intrigue, passe aussi par ce qu'il dit : « *mañana espero estar muerto* / demain j'espère être mort », avoue le César défiguré à Pelayo alors qu'il vient d'être rejeté par Sofia – après être défiguré par l'accident causé par Nuria. Or, ce caractère est forgé par un passé qui survit dans la conscience et qui influence non seulement un présent mais aussi des futurs potentiels : des mondes possibles. Le caractère d'un personnage évolue dans sa confrontation quotidienne avec les aléas de l'existence humaine, ses perceptions du monde et les interprétations qu'il en fait, ainsi que dans ses rapports relationnels avec les individus qui meublent ce monde. Du point de vue du récit-quête – l'intrigue archétypale telle qu'introduite par Aristote dans sa *Poétique* –,

la confrontation aux conséquences de ses actions impures permet au protagoniste de tirer une leçon de vie, qui correspond au thème du récit, et d'acquérir une nouvelle forme de maturité et de sagesse lorsqu'il en assume la responsabilité. « Impurs tant qu'on peut en imputer la faute au héros de l'intrigue, ils sont épurés dès lors qu'à la suite d'une reconnaissance il est disculpé. », note Barbara Guernez, dans son annexe sur la catharsis aristotélicienne comme purification des événements tragiques (Aristote, 1997, p. 123).

\*

Suivant les relations que la conscience entretient avec l'espace-temps, ne serait-ce que dans ses perceptions corporelles des données sensibles façonnant les objets qui meublent son monde (cf. 4.3), nous avons identifié trois grandes catégories d'opérateurs intradiégétiques déterminant l'existence des différents mondes qui composent un univers filmique. Tout d'abord, les opérateurs temporels, liés au récit et à l'intentionnalité des protagonistes – à savoir les personnages agissant dans la poussée exercée par leurs désirs conscients (objets de la quête), eux-mêmes motivés par des besoins inconscients –, se développent en fonction des relations qu'entretiennent le corps, ses perceptions et la mémoire avec la causalité narrative. Ensuite, les opérateurs hyperboliques, liés à la psyché et déterminés par l'équilibre émotionnel des individus, relèvent des perceptions des données sensibles du monde par la conscience, et des interprétations de ces données avancées par les actants dans le contexte du récit. Ces opérateurs et connotateurs comptent particulièrement sur les aberrations que la conscience peut produire lorsque l'équilibre émotionnel d'un individu est perturbé par un agent intermédiaire entre lui et le monde qu'il perçoit. Enfin, les opérateurs mobiliers concernent les individus et leurs rapports mutuels avec et dans l'espace, leurs relations-différences de propriétés en tant que lieux, objets, personnages, événements et phénomènes, qui « meublent » les différents mondes de la matrice audiovisuelle. Ces opérateurs mobiliers sont propulsés par l'impermanence et le mouvement.



Une analyse du film *Abre los Ojos* (ALO) et de son remake américain *Vanilla Sky* (VS) est imbriquée dans les études de chacune de ces catégories d'opérateurs et des différents connotateurs qui les activent afin de mettre en relief leurs différentes fonctions et utilisations possibles au sein d'univers complexes, comme ceux proposés par Alejandro Amenábar et Cameron Crowe. Cette confrontation analytique entre un univers baroque et le même univers construit de manière beaucoup plus réaliste, fera la démonstration que l'accessibilité esthétique des mondes possibles au cinéma compte sur ces opérateurs intradiégétiques pour élaborer une structure universelle complexe sans égard au genre d'intrigue ou au style d'un cinéaste. Les opérateurs intradiégétiques temporels, hyperboliques et mobiliers, avec leur suite de connotateurs, construisent en fait la matrice d'un univers à mondes multiples, et servent en même temps de fil d'Ariane pour le spectateur-Thésée qui entre dans le labyrinthe cognitif et émotionnel formé par l'intrigue.

#### 6.1.1 Les opérateurs temporels

Les opérateurs et connotateurs liés à la temporalité du récit se développent en fonction des relations qu'entretiennent le corps, ses perceptions, la conscience et la mémoire d'un actant avec la causalité narrative. Ce qui forge la personnalité (ou le caractère) d'un individu fictionnel, que les scénaristes associent à la psychologie des personnages, est évidemment relié à un passé extradiégétique. La psychologie des personnages permet de fournir aux acteurs ainsi qu'aux différents intervenants de la production une idée des événements passés relatifs au présent (*backstory*) de chacun des protagonistes d'un récit. Consignée dans la « bible des personnages », cette psychologie révèle les événements qui ont façonné les désirs conscients couvrant les besoins inconscients d'un héros ou d'une héroïne, et qui sont déterminés par ses propriétés essentielles et accidentelles ainsi que les propriétés et relations structurellement nécessaires qui construisent un monde possible, comme l'a révélé le troisième chapitre de cette thèse (3. La mécanique transmondaine de Umberto Eco). De diverses manières, un récit doit jouer sur ce passé relatif au présent pour communiquer le caractère d'un personnage

qui, sans la pression de ces événements ayant marqué sa vie, ne serait pas crédible ou attachant – dans le sens où les spectateurs s'identifient à une personnalité en s'y *attachant émotionnellement* (par empathie et parfois même par sympathie). À la base de cet attachement émotionnel se trouvent les deux émotions fondatrices de l'intrigue aristotélicienne, à savoir la crainte et la pitié, ainsi que les deux qualités fondamentales d'une intrigue, soit la vraisemblance et la nécessité, lesquelles établissent la causalité narrative.

Parmi les intrigues, les unes sont simples, les autres sont complexes précisément parce que les actions dont les intrigues sont les imitations ont elles-mêmes ces caractères. J'appelle « simple » une action qui se déroule en restant cohérente et une, comme cela a déjà été défini, et dans laquelle le renversement se produit sans péripétie ni reconnaissance ; et « complexe » celle dans laquelle le renversement est issu de la reconnaissance ou de la péripétie ou bien des deux. Tout cela doit découler de l'assemblage même de l'intrigue, c'est-à-dire résulter des événements antérieurs et se produire par nécessité ou selon la vraisemblance ; il y a en effet une grande différence entre les événements qui se produisent l'un à cause de l'autre et ceux qui se produisent l'un après l'autre. (Aristote, 1997, p. 39, § 10, 1452a)

Selon Aristote (cf. *Physique*, Livre II, chap. III), la causalité narrative est une loi, promulguée par la temporalité et les trois principes fondamentaux de la logique des mondes<sup>64</sup>, qui relèvent de quatre causes primordiales. Dans un premier sens, la causalité peut dépendre de la matière qui constitue une chose, « ce dont elle est faite et qui y demeure immanent » (§2), dont la représentation cinématographique est surtout diffusée par la plasticité. La cause du désarroi premier de César, par exemple, relève de la constitution matérielle de la peau de son visage, ainsi faite qu'on ne peut la retravailler pour lui redonner sa forme initiale après un grave accident – ce qui dépend des lois de la chimie biologique et de la thermodynamique (deuxième principe : irréversibilité et entropie), qui sont les mêmes aussi bien dans notre monde réel que dans celui de César  $W_R + D_{\text{éf}}$ , jusqu'à ce que la technologie future puisse contrecarrer

---

<sup>64</sup> La raison suffisante, la non-contradiction (*tertium non datur*) et l'harmonie préétablie.

les effets de ces lois (ce qui survient dans  $W_{14+2145}$ ). Le fait que le visage de César soit tantôt bien fait, tantôt labouré de larges cicatrices, sans égards à la chronologie dans la successivité des états, implique par connotation l'impossibilité entre  $W_R$  et  $W_{Déf}$  et détermine l'onirisme de  $W_{14}$ , qui juxtapose les deux états impossibles. Dans un deuxième sens, la causalité peut dépendre de l'essence d'un individu, ce qu'Aristote associe à « la forme et le modèle des choses ; c'est-à-dire la notion qui détermine l'essence de la chose, et tous ses genres supérieurs. » (§3) La forme d'une chose relève de l'iconicité dans ses représentations cinématographiques, et celle-ci est déterminée par les propriétés essentielles d'un individu d'un point de vue logique. La causalité narrative peut dépendre dans son troisième sens d'une cause motrice, ou efficiente : « le principe premier d'où vient le mouvement ou le repos » (§4), qu'on peut ensuite rapprocher du concept lucrécien de *clinamen*<sup>65</sup>, « la matière est agitée de mouvements obscurs [...] tu verras souvent ces corps changer de route et retourner en arrière sous d'aveugles chocs » (De la nature, livre II, v. 127-130). La cause motrice, d'un point de vue cinématographique, implique dès lors des changements physiques et axiologiques que le protagoniste subit, et qui installent un avant et un après en propulsant le récit vers sa résolution – comme un accident de voiture qui transforme un homme séduisant en véritable monstre. Ces changements et déviations du cours des événements, ou ces bifurcations de la trame narrative vers un monde alternatif, tiennent du principe d'impermanence qui est impliqué dans le mouvement des objets du monde, et qui sont déterminés, du point de vue de l'existence humaine, par l'intentionnalité comme cause finale.

En ce dernier sens, à une cause peut correspondre une finalité, un objectif ou un but, à savoir la raison d'être d'un objet, ce en quoi il consiste, « le pourquoi de la chose » (§5). Il s'agit donc de l'objectif propre à toute intentionnalité, à toute attitude propositionnelle (cf. 2.3). La quête des protagonistes est motivée par un désir conscient

---

<sup>65</sup> Du latin « inclinaison », « déviation » (Gaffiot, 2001, p. 137)

travestissant un besoin inconscient. L'accident de voiture tient du désir jaloux qu'entretient Nuria vis-à-vis de César, ce qui la pousse à se donner la mort en l'emportant avec elle pour toujours. Par conséquent, la possessivité, comme finalité de l'archétype de la femme fatale, est la cause de l'accident-suicide, laquelle est à son tour la cause de la deuxième quête de César (dont la première était de séduire Sofía), qui consiste à retrouver son apparence d'avant l'accident. La finalité des personnages correspond au rôle qu'ils jouent dans le schéma actanciel, et à la manière dont ils prendront acte de cette finalité par rapport à celle des autres personnages. Dans cette perspective, la causalité narrative est le fer de lance des opérateurs temporels et, comme le note Roger Odin dans *Cinéma et production de sens*,

Faute d'indication contraire, on considère que ce qui nous est donné à voir dans un film se déroule, dans le monde de l'histoire racontée, au présent. C'est par rapport à ce présent de référence que des différences temporelles peuvent apparaître : retour sur un événement dans le passé, projections dans le futur. (1990, p. 72)

Les opérateurs temporels et leurs séries de connotateurs sont établis à partir du présent référentiel des protagonistes, en considération de leurs propriétés essentielles et accidentelles, elles-mêmes corollaires d'un passé extradiégétique – appartenant tout de même au monde de référence filmique au sein de l'univers fictionnel. Ce passé extradiégétique, sans devoir être explicite, doit tout de même être représenté afin d'identifier les causes de l'état présent d'un protagoniste au moment de la situation initiale jusqu'à l'élément déclencheur, et celles à l'origine de ses différentes quêtes. Par exemple, du point de vue de la caractérisation, il est tout de même important de savoir dès le début de l'histoire que César est un enfant unique ayant hérité d'une chaîne hôtelière et d'une fortune considérable à la mort de ses parents, notamment de façon à justifier (rendre vraisemblable) les coûts faramineux qu'il engagera pour retrouver son visage d'avant l'accident : le coût de la chirurgie plastique et ses multiples essais infructueux, celui de la cryogénie et de la réalité virtuelle proposée par *Life Extension*.

La causalité narrative est ainsi établie par une chaîne chronologique d'événements qui mène de manière plus ou moins prévisible à une résolution dans une suite d'actions-réactions dont les causes essentielles, formelles, motrices et finales se perdent dans les séries infinies de relations entre propriétés qui définissent un monde. Il est donc impossible de trouver un point de départ même si, ne serait-ce que du point de vue psychanalytique, on peut remonter jusqu'à l'événement qui a forgé telle ou telle propriété essentielle et structurellement nécessaire de tel ou tel individu. C'est ici qu'intervient le rapport de la conscience d'un individu et des perceptions de son corps avec le temps, son passé, sa mémoire, en ce sens que, comme l'écrit Bergson dans *Matière et mémoire*, « il n'y a pas de perception qui ne soit imprégnée de souvenirs. Aux données immédiates et présentes de nos sens nous mêlons mille et mille détails de notre expérience passée. » (2012, p. 73)

#### Passé (mémoire, souvenirs)

Si l'écologie de la perception, comme nous l'avons vu plutôt, plaçait l'individu au centre d'un monde qui est perçu dans son étendue, Bergson, lui, caractérise les perceptions du monde par le corps à partir de la durée, de la temporalité. Dans son *Essai sur les relations du corps à l'esprit*, il émet une première hypothèse selon laquelle les « souvenirs déplacent nos perceptions réelles, dont nous ne retenons alors que quelques indications, simples signes destinés à nous rappeler d'anciennes images. » (2012, p. 73) Outre ce que l'écologie de la perception a identifié comme une gestalt, soit le détachement de la figure sur le fond, ou la manière dont on organise les éléments d'une scène audiovisuelle pour en extraire de la signification, une nouvelle source d'information s'ajoute, soit celle de nos perceptions passées, qui rendent la reconnaissance des objets et de l'espace plus commode et plus efficace. Cette mémoire des perceptions passées des mêmes objets ou des mêmes espaces, comme des accidents individuels qui « sont greffés sur cette perception impersonnelle », retranchent ou ajoutent de l'information temporelle à nos perceptions du monde, qui passent ainsi de l'objectivité à la subjectivité, de l'image à la représentation. Cette information relative

au temps qui s'écoule dans la perception de l'espace échafaude la deuxième hypothèse bergsonienne, selon laquelle l'effort de mémoire, en plus de rendre les perceptions plus rapides par association-dissociation et conservation-accumulation, « prolonge les uns dans les autres une pluralité de moments » (2012, p. 74).

Le souvenir des individus, objets et événements antérieurs teinte les perceptions immédiates de connotations diverses qui sont appelées en renfort pour rendre non seulement les interprétations plus efficaces, mais aussi pour les orienter en fonction de désirs conscients qui dissimulent des besoins inconscients. En somme, au cinéma comme dans la vraie vie, l'intentionnalité, influencée par les expériences passées, influence à son tour la manière dont nous interagissons avec le monde, la manière dont nous percevons l'espace dans le temps.

Bref, la mémoire sous ces deux formes, en tant qu'elle recouvre d'une nappe de souvenirs un fond de perceptions immédiates et en tant aussi qu'elle contracte une multiplicité de moments, constitue le principal apport de la conscience individuelle dans la perception, le côté subjectif de notre connaissance des choses [...] et nous demanderons donc qu'on entende provisoirement par perception non pas ma perception concrète et complexe, celle que gonfle mes souvenirs et qui offre toujours une certaine épaisseur de durée, mais la perception *pure*, une perception qui existe en droit plutôt qu'en fait, celle qu'aurait un être placé où je suis, vivant comme je vis, mais absorbé dans le présent, et capable, par l'élimination de la mémoire sous toutes ses formes, d'obtenir de la matière une vision à la fois immédiate et instantanée. (Bergson, 2012, p. 74)

Encore une fois, la confrontation se joue entre le noumène et le phénomène. En face de cette perception *pure*, délivrée de la durée, Bergson place la perception consciente, fort teintée des idées à l'origine de l'*aperception* chez Kant et Leibniz, qui rend l'image du monde médiate dans la synthèse a priori des représentations. Le monde *en soi* existe avant d'être perçu par les sens et teintés de souvenirs, mais son image complète et maximale reste en majorité inaccessible à la conscience sensible, qui en obscurcit certaines propriétés (les petites perceptions de Leibniz) afin de mettre en lumière celles qui l'intéresse, celles qu'elle est capable d'influencer à dessein.

La causalité narrative se développe ainsi par épigénèse de propriétés, dans une suite d'actions-réactions, ou de causes à effets, qui se produit depuis un moment initial se perdant dans un passé insondable, et qui converge vers une résolution spécifique. « C'est ainsi que mon présent est en relation interne avec mon plus lointain passé, et tout événement avec un faisceau de chaînes causales qui s'enfoncent indéfiniment dans le passé et vers un futur indéfini. Le souvenir est le reflet de l'épisode passé. », résume Jean-Claude Dumoncel dans sa lecture critique de *Process and reality* de Whitehead (1984, p. 583). Au sein de la mélodie, pour reprendre l'analogie deleuzienne de l'harmonie baroque, la première note résonne encore dans la dernière, même si l'événement d'une note de musique est défini par Whitehead (à l'instar de la monade leibnizienne, justement) comme ce qui jamais n'arrivera deux fois. Or, une pièce de musique, toute baroque soit-elle, est un système individuel qui se rapporte à un présent déterminé par une continuité, la flèche du temps, allant du passé au futur, une ouverture se prolongeant de mouvements en mouvements vers une finale. Un univers cinématographique est, au contraire, un système complexifié par la juxtaposition, et parfois même par la superposition, comme dans les deux films à l'étude, de plusieurs systèmes individuels appelés mondes. Dans un système complexe comme un univers cinématographique composé de plusieurs mondes, un événement peut créer du non-sens – littéralement aller à contresens de la flèche du temps – ou encore faire bifurquer le cours temporel depuis une cause initiale vers un effet inattendu ou inhabituel, « le sens est produit par le non-sens comme son effet » résume David Lapoujade au sujet du paradoxe deleuzien décortiqué dans *Logique du sens* (2014, p. 121).

Lorsque la trame narrative bifurque et crée une nouvelle série sous la pression d'un événement, une singularité comme un accident de voiture, elle brise ainsi la suite de cause à effet et crée dès lors un nouveau monde, une nouvelle trame caractérisée par de nouvelles vérités nécessaires et propriétés essentielles. Parallèlement au protagoniste, les spectateurs se saisissent de ces singularités événementielles et tentent d'en calculer les effets afin de deviner ce qui vient dans la suite de la série. Leurs

perceptions-interprétations des événements de la série sont elles-mêmes teintées de leur expérience personnelle, de leurs propres désirs en ce qui concerne le récit, et de l'empathie ou de la sympathie (crainte et pitié) qu'ils éprouvent pour le protagoniste. Afin de sortir de la trame prévisible d'une série, le scénariste ou la cinéaste imagine donc une singularité, un accident dans la chaîne causale, qui la fait bifurquer vers une nouvelle série, qui peut être compossible (même monde) ou impossible (nouveau monde) avec la première. La création de nouveauté ne se fait jamais *ex nihilo*, elle intervient dans la chaîne causale par le biais d'un événement, comme « synthèse d'impossible [...] à la fois non-sens et donateurs de sens [...] quelque chose [...] qui fait que toutes les significations, désignations, manifestations se redistribuent autrement », résume encore David Lapoujade (2014, p. 119) dans son essai sur les mouvements aberrants emblématiques de la philosophie deleuzienne. L'événement agit parfois comme créateur de non-sens, plus précisément comme opérateur de nouveauté dans la chaîne causale. Il constitue la cause de l'évolution d'un état vers un autre. Il s'oppose à la stagnation et à la stérilité du récit en distribuant du non-sens, selon le paradoxe posé par Deleuze :

Le bon sens se donne ainsi la condition sous laquelle il remplit sa fonction, qui est essentiellement de prévoir : il est clair que la prévision serait impossible dans l'autre direction, si on allait du moins différencié au plus différencié [...] une telle répartition impliquée par le bon sens se définit précisément comme distribution fixe ou sédentaire [...] Les caractères systématiques du bon sens sont donc : l'affirmation d'une seule direction ; la détermination de cette direction comme allant du plus différencié au moins différencié, du singulier au régulier, du remarquable à l'ordinaire ; l'orientation de la flèche du temps, du passé au futur, d'après cette détermination ; le rôle du présent dans cette orientation ; la fonction de prévision rendue possible ainsi ; le type de distribution sédentaire où tous les caractères précédents se réunissent. Le bon sens joue un rôle capital dans la détermination de signification. Mais il n'en joue aucun dans la donation de sens ; et cela parce que le bon sens vient toujours en second, parce que la distribution sédentaire qu'il opère présuppose une autre distribution [...] la distribution nomade où chaque événement est déjà passé et encore futur, plus ou moins à la fois, toujours veille et lendemain dans la subdivision qui les fait communiquer ensemble. (1969, pp. 103-105)



La distribution nomade évoquée par Deleuze et le chaosmos de Whitehead représentent les deux pans de l'acausalité temporelle permettant l'ambiguïté narrative qui caractérise les univers filmiques à mondes multiples tels que ceux proposés par Crowe et Amenábar. En fin de compte, la clé de cette ambiguïté réside dans la simultanéité des événements qui sont supposés se produire l'un à cause de l'autre, lorsque l'effet précède la cause ou même lorsque que l'effet n'a aucun lien logique avec la cause. On peut dire en ce sens que le scénario original de ALO est fortement influencé par les idées propres à la filmographie d'Alain Resnais, spécialement *L'amour à mort* (1984) et *Je t'aime, je t'aime* (1968), dans lesquels « les nappes intérieures de mémoire et les couches extérieures de réalité vont se brasser, se prolonger, court-circuiter, former toute une vie mouvante, qui est à la fois celle du cosmos et du cerveau, et qui lancent des éclairs d'un pôle à l'autre. » (Deleuze, 1985, p. 272)

Le passé de César est plus ou moins exposé dans *Abre los ojos* alors qu'on le souligne à grands traits de *flashbacks* dans *Vanilla Sky*. Comme l'illustre le schéma des quatre mondes de ALO (cf. figure 3.2), les réalités perçues et vécues par le personnage de César se suivent et se provoquent, s'emboîtant même parfois les unes dans les autres jusqu'à se cannibaliser mutuellement, coupant ainsi les liens chronologiques, synchroniques et causaux les unissant dans l'ensemble cohérent du récit, tel qu'il est exposé lors de la résolution par Serge Duvernois – le représentant et « préposé au soutien technique » de la firme *Life Extension*, chargé de porter secours en  $W_{14x}$  (le mode tutoriel de la réalité virtuelle), à César dont le monde se détraque à cause de perceptions paradoxales simultanées : la superposition de l'apparence de Nuria sur celle de Sofia en  $W_{14}$ , par exemple. Qui plus est, dans VS, c'est le passé de *petit fils à papa* de David Aames (Tom Cruise) qui le hante et qui permet de souligner à grands traits, comme nous l'avons dit, le complot machiavélique possiblement fomenté par les actionnaires de la compagnie dont il a hérité 51% des parts, afin de le faire juger psychologiquement inapte à diriger les activités de l'entreprise. Ce passé, fort important dans le film américain et beaucoup plus estompé dans l'original espagnol,

est directement constitutif de l'intrigue finale; il est déterminant pour l'interprétation de la résolution du récit. En d'autres mots, les fins possibles que nous avons identifiées dans ALO sont presque totalement estompées au profit d'une seule dans VS<sup>66</sup>, selon l'importance attribuée à ce passé constitutif de la psychologie du personnage principal.

Que ce soit par l'utilisation fréquente d'analepses et de références symboliques à la culture populaire américaine dans VS, par exemple, ou plutôt simplement signifiée dans les relations intramondaines et les opérateurs extradiégétiques, cette fois dans ALO, ce passé qui gagne en importance doit être contextualisé par le récit dans le présent du personnage. C'est pourquoi nous traduisons *backstory*, le terme utilisé par les ténors américains du scénario que sont McKee et consorts, en passé relatif au présent. « *Powerful revelations come from BACKSTORY – previous significant events in the lives of the characters that the writer can reveal at critical moments to create Turning Points.* » (2005, pp. 340-341) Cette définition sert surtout à souligner l'importance de choisir ces événements préalables qui permettront de créer et/ou de traverser les mondes d'un univers filmique, correspondant la plupart du temps à ceux qui brisent la chaîne causale. Créer des mondes, comme la notion de foncteur en linguistique ou le prédicat phrastique identifié par Ryan, signifie comme nous l'avons vu précédemment, créer de nouvelles relations entre propriétés ou changer une propriété essentielle déterminant un monde.

Dans ALO, César défiguré de  $W_{Déf}$  ne peut oublier le souvenir de son succès auprès des femmes, qui était attribuable à son apparence, et sa nouvelle quête, suite à l'accident provoqué par le suicide de Nuria, consiste à retrouver cet outil de séduction qui lui a été enlevé afin de retourner à sa quête précédente de  $W_R$ , celle de conquérir le cœur de Sofia. La quête est déterminée par les propriétés essentielles du protagoniste, et détermine à son tour le monde dans lequel ce dernier existe. Le protagoniste de la

---

<sup>66</sup> Évidemment, rien n'empêche les spectateurs de spéculer plus ou moins librement sur différentes résolutions appuyées à différents degrés par la structure de l'univers de VS. On peut trouver sur un site web dédié à la filmographie de Cameron Crowe, les six résolutions les plus plausibles soumises par les lecteurs du blogue : <<http://www.theuncool.com/films/vanilla-sky/vanilla-sky-secrets/>>

reprise américaine, David Aames, doit quant à lui conjuguer les mêmes souvenirs que son alter ego espagnol, avec son présent défiguré, mais s'ajoute en plus une pression relative à sa réputation de fils à papa, mise en relief non seulement par le psychologue McCabe (Kurt Russel), mais aussi par l'ajout de personnages porteurs de connotations précises (nous y reviendrons en 6.1.3).

Le passé relatif au présent dans les deux films – la mort des parents et l'héritage (connotateur #16), la relation superficielle et égoïste que les deux protagonistes entretiennent avec les femmes en général, Julie Gianni pour David et Nuria pour César, en particulier (#11 : « porque me toca los huevos ») –, devient un prédicat créateur de mondes possibles<sup>67</sup> : un ensemble de connotations annonçant et renforçant les différents opérateurs d'accessibilité, dès l'instant où il fait bifurquer le récit en diverses possibilités narratives et impose par le fait même une prise de décision en termes de réaction du personnage, ou une supposition interprétative de la part du spectateur. La logique est évidemment causale dans les deux versions, même si l'une est empreinte d'indétermination alors que l'autre est presque totalement univoque. C'est d'abord parce qu'ils ont perdu leur première place dans la chaîne de séduction (en perdant la face *et* Sofia) que César et son homologue américain David décident de faire affaire avec l'entreprise de cryogénie *Life Extension*. Si Sofia n'avait pas tenu compte de l'apparence répugnante postaccidentelle, le récit aurait bifurqué dans le monde propre aux films romantiques à l'eau de rose, où le mariage et la famille sont les conséquences ultimes de la quête d'amour. La morale aurait été beaucoup plus simple : l'habit ne fait pas le moine. Pourtant, cette morale définit l'idéologie qui fonde la réalité virtuelle permise par la clause 14 du contrat de L.E. dans ALO, devenu un *Lucid dream* dans VS. C'est parce que Sofia l'a rejeté dans le passé (présent de W<sub>Déf</sub>) que César n'arrive

---

<sup>67</sup> Le prédicat chez Ryan ou le réquisit chez Leibniz ont la même fonction, ils servent à déterminer ce qui est nécessairement requis pour une fin donnée. Le prédicat est, en ce sens, une propriété ou un ensemble de propriétés appartenant au passé relatif au présent qui permet de déterminer un monde ou un individu particulier déterminant un monde particulier. Comme la monade contient en elle le monde qui s'exprime à travers elle, le personnage principal est le siège des propriétés essentielles qui déterminent le monde auquel il appartient par ses relations.

pas à croire à l'amour inconditionnel qu'elle lui témoigne dans  $W_{14}$ . Ce changement subit et sans précédent — parce qu'il n'a pas été appuyé par une suite de connotateurs — dans la relation structurellement nécessaire qu'ils entretenaient ensemble suite à l'accident de voiture, brise la chaîne causale entre  $W_R$ ,  $W_{Déf}$ , et détermine d'un même souffle l'incongruité qui caractérise le quatrième monde  $W_{14}$ .

Le problème chez César vient du fait que ce passé relatif au présent — la mort de ses parents en plus de l'héritage d'une certaine fortune et de la chaîne hôtelière — déterminait jusqu'à l'accident la solidité de son existence. Ses propriétés d'estime de soi, comme son charme, mais surtout son indépendance financière et sa position de chef d'une entreprise, se transforment du jour au lendemain en propriétés d'insécurité, et il se met dès lors à s'inquiéter du fait que ses associés, soutenus par le groupe de médecins chargé de lui refaire le visage tentent de le plumer, et que Pelayo veut lui voler Sofia. À partir de la deuxième moitié du récit, ce passé relatif au présent finit par perdre toute sa substance et s'efface au profit d'un nouveau passé dans lequel 1) Nuria n'existe que sous les traits fugitifs de Sofia et 2) il n'est même plus certain d'avoir été victime d'un accident et d'être défiguré sous son masque — ou même d'avoir vécu les souvenirs de son anniversaire, la rencontre avec Sofia et l'existence même de Nuria. Pis encore, il est accusé du meurtre de Sofia alors qu'il est aux prises avec le souvenir d'avoir étranglé Nuria, qu'il accusait d'avoir fait disparaître Sofia par jalousie! À ce moment du récit, soit celui où il est incarcéré pour le meurtre de Nuria/Sofia dans la prison de Madrid, il croit être dans  $W_{Déf}$ , mais Antonio, le psychiatre chargé d'évaluer sa capacité à subir un procès, tente par tous les moyens de le convaincre qu'il est dans  $W_R$ , qu'il n'y a pas eu d'accident, que Nuria n'a jamais existé, sauf dans son imagination, et qu'il est sous l'emprise d'une psychose qui lui fait halluciner son visage défiguré. Pour appuyer son argumentation, Antonio utilise la puissance du symbole afin de faire naître chez son patient une propriété de doute sur son équilibre mental en le comparant à un anorexique (#116) :

ANTONIO

Tu es très beau!

CÉSAR

(Sur un ton enfantin et pleurnichard)

Non!

ANTONIO

Écoute, peut-être que tu as un problème qui ressemble à de l'anorexie. Certaines filles insistent pour se voir grosses et finissent par en devenir folles.

(01 :38 :37)

Cette référence à l'anorexie avait été annoncée dès le début du film, lors de la première conversation entre César et Pelayo dans la salle de sport (connotateur #13), ce dernier exprimant son désarroi d'être moins séduisant et d'avoir, par le fait même, moins de succès auprès des femmes. Condescendant, César lui avait servi exactement la même réponse que lui sert le psychiatre dans la salle de bain des bureaux de L.E. : « Certaines filles insistent pour se voir trop grosses et finissent par en devenir folles. » (00 :07 :35) Ce rappel du passé dans la diégèse a deux fonctions : 1) connoter le fait que cette scène de crise enfantine, qui se joue dans les toilettes à la fin du film, est le fruit de son imagination et 2) connoter la possibilité d'une psychose et renforcer la réalité du meurtre de Sofia dont il est accusé dans W<sub>14</sub>. Ces deux connotateurs agissent en quelque sorte l'un contre l'autre pour appuyer les propriétés impossibles du paradis artificiel permis par la technologie de la clause 14.

La conversation analeptique, que César entretient tout le long du film avec le psychiatre Antonio dans la prison, est d'autant plus déterminante qu'elle domine, grâce au montage, tous les autres mondes. Par cet échange entre la dernière version de César et un psychiatre halluciné, qui chapeaute le récit et le ponctue périodiquement, Amenábar propose un point de vue (proleptique dans la chronologie du montage mais analeptique dans celle du récit) sur les événements appartenant au passé qui seront éventuellement présentés dans la résolution, et influence ainsi l'interprétation éventuelle du récit. Ce dialogue impose deux catalyseurs d'indétermination relatifs au passé :

1) le souvenir de deux femmes appartenant à  $W_R$ , dont l'une est morte en  $W_{Déf}$ , et qui se confondent en une seule dans le présent de la prison qui appartient à  $W_{14}$ . Cette ambiguïté narrative est véhiculée non seulement par le lieutenant de police qui arrête César et lui déclare « *La chica de que habla solo existe en su imaginación* / la femme dont vous parlez n'existe que dans votre imagination » (#82), mais aussi par Pelayo qui lui en veut terriblement d'avoir battu Sofia (sous les traits de Nuria, #83), sans parler des photos dont il sera question en 6.1.3.

2) Le souvenir d'un accident de voiture, qui a laissé des séquelles irréparables, se confondant avec le souvenir d'une chirurgie plastique réussie.

Comme dans le modèle hégémonique du « *whodunit* », l'ambiguïté relative à ce passé sera partiellement levée lors de la résolution alors que Duvernois, le représentant de L.E., lui révélera les arcanes de son inconscient cannibalisé par le rêve éveillé permis par la clause 14. En fonction de ce passé relatif au présent de César, et parmi les trois fins permises par la structure de l'univers de ALO : 1) le complot fomenté par ses associés qui cherchent à le pousser au suicide, 2) le cauchemar et la boucle sans fin et 3) la réalité en 2145 ou la spirale ascendante, les spectateurs auront un choix à faire en ce qui concerne les différents connotateurs et opérateurs temporels relatifs au passé qu'ils actualiseront dans leur interprétation des faits. S'ils choisissent la première fin, ils devront interpréter tout le segment sur le passage de  $W_R$  à  $W_{14}$  comme un mensonge proféré par Duvernois au profit de ses partenaires d'affaires afin de l'inciter à se suicider (ce choix est pourtant réfuté par les irrptions incontrôlables de  $W_{On}$  dans  $W_{Déf}$  et  $W_{14}$ ). S'ils choisissent la deuxième fin, ils interpréteront l'ambiguïté narrative comme une émulation du travail du rêve (*Traumdeutung*), laquelle permet tout et son contraire dans la transmission par son inconscient du message que sa vanité le tuera. S'ils choisissent la troisième, ils n'auront qu'à se laisser porter par la logique de Duvernois et l'exposition des faits qu'il présente lors de la résolution sur le toit de l'édifice. Ainsi, le passé relatif au présent influence non seulement ce que César perçoit et la manière dont il interprète ses perceptions pour leur donner un sens – afin de

déterminer qui il est et dans quel monde il existe –, mais il fait aussi pression sur les interprétations que feront les spectateurs de cette « introduction violente de plusieurs signifiés simultanément présents dans un seul contexte » (Eco, 1972, pp. 228-229), signifiés qui sont, de surcroît, fort contradictoires dans leur tentative de représenter un seul monde.

Dans une forme beaucoup plus contrôlée de déterminisme causal, le scénario de VS mise beaucoup sur ce passé relatif au présent de David Aames afin de resserrer la promenade inférentielle des spectateurs toujours plus près des trois résolutions concurrentes dans sa structure universelle (ce sont les trois mêmes résolutions que dans ALO). Or, contrairement à la structure du film espagnol qui, par la sobriété de ses connotateurs (126 connotateurs pour 8 opérateurs d'accessibilité), ne nourrit pas outre mesure l'imagination spéculative des spectateurs, le surcroît de signes qui ornent le récit de Cameron Crowe (nous avons retenu 147 connotateurs pour les mêmes opérateurs) ouvre des portes interprétatives qui s'éloignent des trois résolutions que sert la structure fondamentale. « We constructed the movie, visually and story-wise, to reveal more and more the closer you look at it. As deep as you want to go with it, my desire was for the movie to meet you there<sup>68</sup> », avoue le réalisateur américain dans ses notes de production. Par exemple, en quoi était-il narrativement utile de mentionner que David Aames rémunérait son ami Brian Shelby pour écrire un roman ? (0 :24 :58) On verra dans l'analyse des personnages en 6.1.3 que Crowe utilise Shelby, par exemple, pour ouvrir la structure de son univers cinématographique sur un monde et sur une nouvelle possibilité de résolution qui colle plus ou moins au récit, la suivant discrètement en parallèle, mais qui fonctionne tout de même sur la présence de quelques connotateurs du passé relatif au présent de David Aames renforçant ces interprétations singulières. De cette manière, Crowe a ajouté plusieurs couches de significations au scénario de Gil et Amenábar – le film américain étire de 20 minutes

---

<sup>68</sup> Cité par *The Uncool. the official Website for everything Cameron Crowe*. Récupéré de <<http://www.theuncool.com/films/vanilla-sky/vanilla-sky-secrets/>>.

le film espagnol – et il doit dès lors contrecarrer ce genre d’hypothèses plus ou moins aberrantes alimentées par le foisonnement symbolique qu’il y a déposé, en jouant intensément et parfois même de manière intempestive sur ce passé relatif au présent de David Aames.

Afin d’appuyer l’hypothèse du complot, véhiculée par toutes les connotations de jalousie et d’immaturité semées prodigalement tout au long du récit, Crowe use de la stratégie assez éculée du flashback (#26) pour appuyer narrativement et de manière temporelle la réputation de fils à papa de David. « They still look at me as if I was 11 years old » (0 :10 :50) déclare-t-il au psychologue censé évaluer sa santé mentale dans la prison de W<sub>14</sub>. Ce dialogue analeptique hors-champ est d’ailleurs appuyé par des images appartenant au passé qui véhiculent des connotations puériles et médisantes : le petit David qui fait de la planche à roulette dans les bureaux de la compagnie d’édition; deux employées découragées de constater que cet enfant héritera de la fortune familiale; puis – saut diégétique – David en W<sub>14</sub> converse avec McCabe qui lui demande : « Is that true? that you’re a Daddy’s boy ? » (0 :12 :17). On verra dans la réflexion sur les personnages en 6.1.3 que Crowe est allé jusqu’à créer sept opposants supplémentaires, et un adjuvant en Thomas Tipp (Timothy Spall), uniquement pour servir cette section de la promenade inférentielle rendue possible par la structure narrative de son récit – d’autant plus que le scénario commun de fils à papa que tout le monde jalouse est beaucoup plus près de la culture américaine que de la culture espagnole.

En plus d’appuyer cette hypothèse du complot, certains *flashbacks*<sup>69</sup> servent aussi de connotateurs d’ambiguïté onirique (#108), renforçant l’impression que David ne sait plus faire la différence entre ses rêves et la réalité (ce que lui demande McCabe en #107). Grâce à une certaine forme de suggestion hypnotique pratiquée par McCabe,

---

<sup>69</sup> J’utilise cet anglicisme délibérément car les retours en arrière dont je parle sont montés littéralement comme des flashes de lucidité dans la mémoire de David, telle que l’exigent la convention cinématographique à l’origine de cet artifice appartenant à la grammaire du montage dont il sera question en 6.2.3.



David réveille le souvenir furtif d'avoir signé un contrat avec cet homme étrange, Edmund Ventura (Noah Taylor), qu'il a rencontré au restaurant et qui lui a donné un aperçu de ses pouvoirs dans  $W_{14}$ , c'est-à-dire dans le mode tutoriel ( $W_{14x}$ ) du rêve éveillé permis par la technologie de *L.E.* (devenu *The Oasis Project* dans le futur hypothétique de  $W_{2145}$ ). D'ailleurs, du point de vue des interprétations aberrantes, certains internautes, brandissant l'argument de la signature de ce contrat, sont allés jusqu'à interpréter le film en entier comme une métaphore faustienne : après s'être suicidé, David vend son âme au diable en échange d'une deuxième chance avec Sofia<sup>70</sup>.

L'entretien avec McCabe à propos des souvenirs furtifs qu'il fait jaillir prend ainsi les allures d'une psychanalyse, qui compte sur ce retour du refoulé pour que 1) David comprenne qu'il fait une psychose (complot), que 2) David embrasse le fait qu'il est dans un rêve (cauchemar) ou que 3) David saisisse la différence entre le rêve de  $W_{14}$  dans lequel il se trouve et la réalité des autres mondes dont il se remémore des fragments, au compte-gouttes, et à son insu. On voit que la stratégie de Crowe, soit celle de miser sur le passé relatif au présent et sur la puissance évocatrice des flashbacks, offre des avantages à tous les niveaux, en ouvrant son univers sur des mondes supplémentaires tout en appuyant les trois versions de la même histoire malgré leur apparente impossibilité. Ainsi, Crowe tente d'accompagner les différentes interprétations possibles avant de resserrer la narration autour de la version « officielle » du récit, telle qu'elle est exposée lors du troisième acte – dans le mode tutoriel de  $W_{14x}$  – par cet étrange préposé au soutien technique de la compagnie de cryogénie *Life Extension*.

La troisième résolution possible – cryogénie et réveil en 2145 – est révélée par le remplaçant américain de Serge Duvernois, Edmund Ventura sur le toit de *L.E.* C'est là que le film américain rejoint l'original espagnol dans la manière dont il se sert des analepses pour expliquer l'effacement du souvenir de son suicide et de ce qui l'a mené

---

<sup>70</sup> *Op. cit.* < <http://www.theuncool.com/films/vanilla-sky/vanilla-sky-secrets/> >

à faire affaire avec l'entreprise de cryogénisation, ainsi que la technique du « *whodunit* » décrite plus haut. En effet, Crowe profite de la résolution pour superposer à l'hypothèse du complot l'hypothèse de David Aames, sous forme d'un retour sur les événements préalablement montrés, qui met de l'ordre dans ses affaires avant de se laisser mourir de chagrin suite à la perte de sa muse (#68 à 70). Finalement, on a l'impression que les deux histoires se concluent de la même manière, sauf que celle de Crowe manigance pour que les spectateurs soient déchirés entre la résolution exposée par le jeune préposé au soutien technique de *L.E.* et l'hypothèse du complot appuyée par les nouveaux personnages qu'il a créés à cette fin.

Évidemment, et c'est la beauté de la deuxième résolution passe-partout, rien n'empêche ou ne contredit la version du cauchemar sans fin. Le récit débute sur un monde vide, un monde onirique, et compte tenu de la mécanique du rêve qui fait travailler les impossibilités ensemble pour faire jaillir du symbolique, il est effectivement possible de saisir la structure de VS comme un emboîtement de rêves qui puise dans des souvenirs de la vie réelle pour susciter cet imbroglio temporel dans les perceptions du protagoniste rêveur (on y reviendra en 6.1.2). Notons pourtant que la présence de références à l'histoire du cinéma et à la culture américaine relative à la jeunesse de David durant tout le film, ne fait que renforcer une troisième résolution insinuée par les connotateurs et opérateurs relatifs au passé qui ont ponctué le récit : David vit dans un rêve depuis l'accident de voiture qui l'a laissé végéter dans un coma de trois semaines et demie. Le récit qui s'est développé depuis que Julie Gianni s'est suicidée est aussi fictionnel que le film en lui-même, hypothèse renforcée par ces références culturelles appartenant au passé.

L'introduction un peu inattendue de ces signifiés, que ce soit par le biais de coupes furtives, d'éléments relevant de la composition ou de reproductions dans la mise en scène, permet effectivement de croire à cette hypothèse du dénouement onirique. Or, comme l'explique Ventura dans la séquence finale du *whodunit*, le rêve éveillé que construit *The Oasis Project* (la version future de *L.E.*) a été sculpté à même

l'iconographie de la jeunesse de David (#141). Par conséquent, les images tirées du film *To Kill a Mockingbird* (1962) permettaient de suggérer une figure paternelle sécurisante; *Jules et Jim* (1962) de Truffaut prodiguait une idée de l'amour véritable et de la femme idéale<sup>71</sup> ; ce plan, qui reproduit la pochette de l'album *Freewheelin'* (1963) de Bob Dylan (#95 et #141), a été choisi parce que le couple qu'il met en scène l'avait ému, ainsi que quelques autres qui ne sont pas explicités. Que dire des nombreuses références au film *Le ballon rouge* de Lamorisse (1956), dont certains plans sont introduits dans les différentes séquences en montage, ou bien carrément reproduits lors de la fusillade qui fait culminer le récit dans le mode tutoriel de W<sub>14x</sub> ? Bien que ces références ne contredisent pas totalement les hypothèses du complot et du cauchemar, elles appuient fortement la version officielle de la cryogénie, en proposant une morale qui caractérise si souvent le cinéma américain : devenu orphelin trop jeune, David souffre du syndrome de Peter Pan et refuse de devenir un adulte, malgré les avantages dont il a hérités et au détriment des responsabilités qui lui sont échues. La présence du film de Lamorisse est extrêmement signifiante dans ce contexte : les ténors du scénario américain appellent ce type de récit une intrigue de maturation (*Maturation plot*), dans lequel le protagoniste évolue de la naïveté à la sagesse, du puérilisme à la maturité. En d'autres termes, David doit sortir du monde de l'imaginaire appartenant à son enfance, son passé heureux, pour entrer dans la réalité du monde des adultes. Métaphoriquement parlant, c'est le moment de la crise, soit le dilemme entre rester avec le simulacre de Sofia, dans un monde qu'il pourrait véritablement transformer en rêve éveillé s'il prenait contrôle de son inconscient, ou retourner dans le monde réel du futur (W<sub>2145</sub>), sans les avantages pécuniaires et sociaux dont il a joui jusqu'à l'accident, mais avec la nouvelle conviction que le bonheur, même en 2145, n'existe qu'en relation différentielle avec le malheur : « Remember, even in the future, the sweet is never as

---

<sup>71</sup> Intertextualité qui dérape un peu étant donné le trio amoureux dysfonctionnel et la finale de l'accident de voiture. Ainsi, contrairement à l'interprétation intradiégétique qu'en fait Edmund Ventura, le film de Truffaut influence à plusieurs égards le scénario à saveur baroque de Gil et Amenábar, qui peut être résumé par un des derniers dialogues: « ou bien je rêve ou alors il pleut – c'est peut-être les deux ».

sweet without the sour. » (2 :08 :20) Cette maxime de la vie aigre-douce, martelée tout au long du film par Brian Shelby et lors de la scène finale citée ci-haut par Ventura, est la morale sur laquelle Crowe fait pivoter tous les mondes de VS (cf. #40 et #148).

Les connotations de nostalgie reliées au rêve américain et à la culture de l'*Americana* qu'il anime, en plus des plans enchaînés à haute vitesse qui connotent la jeunesse de David et ses moments heureux avec Sofia, utilisés au cours des dernières secondes du film, servent à donner plus de poids à cette résolution explicitée par Ventura sur le toit de l'immeuble, qui avait de toute manière bénéficié d'une plus grande quantité de signifiants de connotation que les deux autres résolutions possibles. En somme, plutôt que de miser sur des connotateurs de déjà-vu comme l'a fait Amenábar, Crowe choisit les références au passé et à la culture américaine pour rendre la résolution officielle de la cryogénie plus plausible et vraisemblable que celles du complot ou du cauchemar.

### Les déjà-vu

Les déjà-vu sont une forme de paramnésie définie par l'*American Journal of Psychiatry* comme étant une impression de familiarité subjectivement inappropriée d'une expérience actuelle relative à un passé indéterminé<sup>72</sup>. D'un point de vue cognitif, bien qu'il existe des dizaines de théories scientifiques différentes pour expliquer le phénomène, on peut considérer le déjà-vu comme un délai entre la réception et le traitement de stimuli construisant une situation (cf. 4.3 et le concept de transduction) entre les deux hémisphères cérébraux (*dual processing*). Dans un article intitulé *Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance*, Bergson définit le déjà-vu comme « une impression brusque et courte, qui surprend par son étrangeté [...] le souvenir illusoire n'est jamais localisé en un point du passé ; il habite un passé indéterminé, le passé en général » (1908, pp. 562-563). Le déjà-vu, qu'on doit aussi considérer comme un déjà-vécu ou un déjà visité, selon le psychanalyste bernois Art Funkhouser,

---

<sup>72</sup> « subjectively inappropriate impression of familiarity of a present experience with an undefined past. » (Sno et Linszen, 1991, p. 1587).

constitue donc une sorte de faux souvenir qui englobe plusieurs sens : vue, odorat, ouïe, goût, et parfois même la sensation du toucher. Dans sa *Psychopathologie de la vie quotidienne*, le père de la psychanalyse associe, sans grande surprise, le phénomène à un « déjà-rêvé ».

Il souligne le fait qu'on rattache au « domaine du miraculeux et du mystérieux la bizarre sensation qu'on éprouve à certains moments et dans certaines situations et qui fait qu'on croit avoir vu ce qu'on voit [...], sans toutefois pouvoir se rappeler quand et dans quelles conditions ». La plupart des psychologues actuels, ajoute-t-il, « négligent complètement les processus psychiques » qui [...] « sont seuls susceptibles de fournir l'explication du “déjà vu”, je veux parler des rêveries inconscientes ». (Cité par Schmid-Kitsikis, 2009, p. 101)

Certains vont même jusqu'à rapprocher le phénomène aux principes d'incertitude et de décohérence quantique du physicien allemand Werner Heisenberg. Dans une analogie avec les radios-fréquences, citant le prix Nobel de physique Steve Weinberg sur sa description du multivers<sup>73</sup>, le physicien et futurologue Michio Kaku tente d'expliquer le déjà-vu comme un souvenir appartenant à un monde parallèle avec lequel les particules qui composent notre corps, comme siège des perceptions, sous forme de longueur d'onde vibrent à l'unisson – « *Humans are “vibrating waves” (...) And sometimes we can vibrate in “unison with these other universes,” and other times we can't.* » (Ratner, 2018) L'impression de déjà-vu fulgure lorsque les ondes-particules dont nous sommes constitués vibrent fugitivement en consonance avec celles qui composent un autre monde – avec un passé relatif au présent différent –, jusqu'à ce que nous soyons découplés d'eux par l'intrusion de la notion de temps et de causalité dans notre réalité, précipitant la décohérence de ces longueurs d'onde en particules appartenant à un seul monde. Dans la perspective cinématographique qui nous occupe, cette référence à la physique quantique explique que le passé auquel renvoie le déjà-vu appartient à une autre série d'événements, à une trame causale différente de celle depuis

---

<sup>73</sup> « If you're inside your living room listening to BBC radio, that radio is tuned to one frequency. But in your living room there are all frequencies: radio Cuba, radio Moscow, the Top 40 rock stations. All these radio frequencies are vibrating inside your living room, but your radio is only tuned to one frequency. » (cité par Dr Kaku in Ratner, 2018)

laquelle il est vécu. Le déjà-vu agit comme opérateur d'accessibilité entre deux mondes impossibles, alors qu'il jette un pont psychique entre un monde de référence et un autre plongé dans un passé différent, qui se prolonge vers un nouvel avenir, une résolution qui entre dans un rapport évidemment acausal avec la série d'origine.

L'univers de ALO est inévitablement truffé de déjà-vu étant donné sa structure en poupées gigognes et l'importance de la cannibalisation du monde réel de référence de César par ses rêves et ses souvenirs, notamment le monde de la perception artificielle élaboré par la réalité virtuelle de la clause 14. Même si le psychiatre Antonio et le simulacre de Sofia tentent de le convaincre que ses expériences ne sont que des défaillances cérébrales – correspondant à un délai dans le processus dual de perception identifié par Bergson : perception teintée de souvenirs –, César croit revivre un souvenir indélébile et il y trouve finalement une clé qui le mènera à résoudre l'énigme finale de son instabilité psychotique. La première impression de déjà-vu arrive dès les premiers instants de son entrée dans  $W_{14}$ , alors qu'il marche dans un parc (#64), main dans la main avec la nouvelle Sofia, qui a miraculeusement surpassé son incapacité à l'aimer malgré son apparence repoussante (#62). Ce changement dans ses propriétés essentielles est suspect, mais César veut croire à la magie du moment, ignorant cet indice signifiant qu'il a changé de monde. La deuxième occurrence est beaucoup plus convaincante. Il reconnaît sans savoir pourquoi le site web de *Life Extension* lorsqu'il navigue sur la toile en compagnie d'Antonio, et l'impression de déjà-vu qu'il vit dans l'hôpital psychiatrique (#104), qui fait écho dans sa tonalité affective à celle vécue plus tôt dans le parc ensoleillé en compagnie de Sofia, suffit à le convaincre qu'il a fait cette recherche auparavant, puisqu'il reconnaît les signes iconiques de la page web de la compagnie de cryogénisation. Cet événement, soit la recherche qu'il avait effectuée dans  $W_R$  et que la technologie de *L.E.* avait supposément écrasée et remplacée par la promenade dans le parc justement, il est convaincu de l'avoir réellement vécu. Le déjà-vu, agissant comme un opérateur d'accessibilité mémoriel, est justifié ensuite par

l'agent de *L.E.* qui confirme que « le subconscient peut toujours nous jouer des tours. » (#111)

On peut se demander si une impression de déjà-vu vécue par un personnage peut agir à titre d'opérateur ou, dans ce cas-ci, d'un signifiant de connotation. Pour fonctionner, une fois qu'elle est nommée, c'est-à-dire une fois que le personnage a exprimé son sentiment d'avoir déjà vécu une scène ou un moment – comme l'exprime David Aames dans le hall d'entrée de *Life Extension Corporation* (« I think I've been here before » #117) – l'opérateur doit tout de même être accompagné d'arguments narratifs ou audiovisuels appuyant l'impression de familiarité qui lui donnent une justification ou, au contraire, qui la prennent à contrepied. Les déjà-vus de César sont tous les deux contredits, l'un par Sofia, l'autre par la résolution explicitée par Duvernois, ce qui est aussi le cas de celui vécu par David, à condition qu'on adhère à la troisième hypothèse, soit celle de la cryogénie et de la résurrection en 2145. Autrement, l'impression de déjà-vu s'inscrit dans la logique du rêve, soit une accumulation d'ambiguïtés symboliques tirées de ses souvenirs réels, refoulés dans son inconscient. Dans le cas de la troisième hypothèse, les impressions de déjà-vu annulent carrément la possibilité d'un canular fomenté par les associés de César / les 7 nains de David, qui complotent pour l'amener à se suicider ou à être diagnostiqué inapte à gérer son entreprise. On ne peut induire une impression de déjà-vu à quelqu'un, au mieux, on peut utiliser une technique de suggestion profonde, grâce aux drogues et/ou à l'hypnose, ce que fait Antonio dans ALO (#89), arborant un petit sourire en coin afin de semer le doute sur ses intentions. En termes de narration, cette procédure sert simplement à aider César à se souvenir du rêve récurrent qu'il fait dans sa cellule de prison de W<sub>14</sub>, afin d'identifier « Ellie », homophone de *L.E.* Grâce au petit sourire narquois que fait Antonio après lui avoir administré un sédatif, on est en droit d'interpréter cette scène comme une connotation de la participation du psychiatre dans le complot fomenté par les associés. Pourtant, le reste du récit ne se déploie pas en ce sens, comme on le verra en 6.1.2.

Plus souvent qu'autrement, les déjà-vus qui agissent comme opérateurs d'accessibilité sont dénotés par les dialogues et connotés par la plasticité de l'image. C'est le cas du rêve qui est raconté par César sous hypnose, les scènes qui nous sont présentées étant assez texturées pour suggérer un état de conscience altéré. Nous verrons plus en détails ces opérateurs extradiégétiques en 6.2. Il suffit ici d'insister sur le fait que les opérateurs d'accessibilité agissent souvent en groupe, appuyés par une suite de connotateurs (arguments audiovisuels, dialogiques ou relevant de la production) qui permettent d'accentuer l'effet esthétique désiré. Les opérateurs d'accessibilité relatifs à la temporalité peuvent aussi prendre la forme de mondes filmiques alternatifs possibles (*movie alternative possible worlds* – MAPW) identifiés par le conditionnel : « Et si je n'étais pas monté dans la voiture de Nuria ? », pourrait se demander César, ce qu'il fait d'une certaine manière en W<sub>On</sub> (durant les trois semaines de coma), lorsqu'il rejoint Sofia dans le parc, au cours d'une scène plus ou moins onirique qui suit directement l'accident de voiture.

#### Futur (projections, espoirs, visualisations)

Les opérateurs temporels relatifs au futur correspondent aux mondes filmiques alternatifs possibles (*movie alternative possible worlds* – MAPW) identifiés par Patrick Peccate, qui ont été définis comme étant les mondes virtuels créés par l'imagination des personnages du film (cf. 2.4). Ceux-ci correspondent aux mondes privés (*private world*) ou aux mondes prétendus (*pretended world*) de Marie-Laure Ryan. Au même titre que le spectateur, qui fait des prévisions sur le récit en devenir – créant ainsi des mondes possibles –, les personnages, à l'instar de l'intentionnalité propre à la sémantique des jeux de Hintikka (cf. 2.3), feront aussi des prédictions : ils adopteront des attitudes propositionnelles d'espoir et de désir afin de prendre la meilleure décision pour leur avenir, en considérant toutes les alternatives, ou tous les scénarios possibles, dans le contexte qui leur est donné. Cette intentionnalité (la conscience est toujours orientée vers un objet), en plus d'ajouter à l'intrigue en créant une quête et du suspense,



permet aussi d'orienter les anticipations des spectateurs et de contrôler en partie le nombre de mondes possibles supportés par l'univers filmique.

Après avoir passé la nuit dans un jeu de séduction avec Sofia, César se demande s'il monte ou non dans la voiture de Nuria (#25). La réponse à cette question crée au moins deux mondes possibles, et l'un d'entre eux a été choisi lors de l'écriture du scénario, c qui nous a donné l'univers filmique de ALO et VS. L'autre, ou les autres, nous auraient raconté une tout autre histoire, l'une d'entre elles étant certainement un film romantique à l'eau de rose. L'objet du désir de César est duel à ce moment du récit : il vient de faire la rencontre d'une femme qui fait battre son cœur plus que toute autre mais, habitué qu'il est d'assouvir toutes ses pulsions sans retenue et sans égards aux sentiments d'autrui, il lui est difficile de ne pas se faire prendre dans le piège que lui tend la tentatrice Nuria. Il se trouve dès lors à la proverbiale croisée des chemins, la décision qu'il prendra correspondant à l'élément déclencheur, à la suite duquel il lui sera impossible de retourner à l'état précédent. Une autre projection a lieu vers le milieu du récit – là où le revirement axiologique est habituellement le plus important – et sert du même coup de connotateur ultime dans le passage de  $W_{Déf}$  à  $W_{14}$ , alors que César s' imagine Pelayo courir à la rencontre de Sofia, qui vient de les laisser en plan pour rentrer chez elle (ALO #56). Cette scène, filmée en noir et blanc afin de mieux connoter sa virtualité, ne sert pas simplement à renforcer la théorie du complot, elle joue aussi beaucoup sur l'empathie que l'audience éprouvera à l'égard du protagoniste, qui perd non seulement la femme de sa vie, mais qui est aussi trahi par son meilleur ami.

Le passé relatif au présent constitue une stratégie extrêmement puissante afin de pousser l'interprétation des spectateurs plus dans un sens que dans l'autre, comme les fibres du bois ou les nervures du marbre dans l'exemple donné par Eco (cf. 1.1). Il peut nous induire en erreur en exerçant une pression sur nos anticipations par la mise en valeur de certaines propriétés plutôt que d'autres dans le déroulement d'une chaîne

causale de connotateurs, étant donné que les *flashbacks* du passé de David nous conduisent à prévoir un complot fomenté par ses associés. Le passé relatif au présent du récit peut servir à caractériser un personnage en identifiant ses propriétés essentielles, comme le fait d'avoir hérité d'une chaîne hôtelière pour César, ce qui rend crédible son mode de vie et les efforts qu'il déploiera pour se payer un nouveau visage après l'accident. Les connotateurs de temps permettent aussi de mettre l'emphasis sur l'étrangeté d'une situation, dont le gros plan sur la montre de César indiquant 10 :04 am (#5) permet d'attirer l'attention sur l'incongruité du vide urbain à Madrid dans la première séquence de ALO. Enfin, pour créer un revirement de situation, de l'inattendu, un scénariste ou une cinéaste peuvent ensuite renverser la causalité – qui se prolonge depuis un passé relatif au présent plus ou moins évident –, en faisant bifurquer la trame narrative d'une cause vers un effet aberrant afin de créer des mondes impossibles tels  $W_{14}$ . Les déjà-vus permettent de semer un doute quant à la réalité d'une situation. Ils créent de l'ambiguïté en joignant deux trames narratives impossibles, par exemple, et permettent ainsi de construire un récit avec un certain degré d'indétermination ou d'ouverture. Finalement, les projections, espoirs et visualisations d'un personnage ouvrent sur des trames narratives rendues possibles par la causalité, ou suggèrent des états conditionnels à un changement dans l'ordre des propriétés essentielles et des vérités logiquement nécessaires. À l'instar du mousquetaire Athos, qui s' imagine un monde dans lequel il n'aurait pas épousé Anne De Breuil, César, plein de regrets, rêve d'un monde dans lequel il ne serait pas monté dans la voiture de Nuria, n'aurait pas été défiguré et aurait vécu une vie heureuse avec la femme de ses rêves, Sofia. L'essence de ce rêve éveillé, cette projection dans un futur hypothétique, ouvre sur le monde virtuel de la clause 14 ( $W_{14}$ ) et rend possible toutes ses anomalies et cannibalisations d'autres mondes par son détachement de la causalité narrative qui menotte les mondes présents et passés.

On doit, pour la section qui suit, avancer une nouvelle hypothèse en ce qui concerne la différence entre le récit espagnol et son remake américain : la situation dans laquelle

se termine ALO est plus ambiguë que la résolution que propose VS, comme le démontre l'analyse qui précède au sujet des opérateurs temporels du passé relatif au présent. Ce surcroît d'indétermination dans la version originale est probablement attribuable au fait que les scénaristes espagnols sont un peu moins bavards (20 connotateurs de moins que la version américaine). Il se peut aussi que cette ambiguïté narrative soit exacerbée par l'utilisation plus importante de signifiants hyperboliques dans le film espagnol avec sa structure baroque, alors que la version américaine, plus réaliste, mise moins sur l'onirisme que sur l'accumulation de symboles relatifs à la culture populaire américaine (*americana*).

#### 6.1.2 Les opérateurs hyperboliques

Les opérateurs dont il sera question dans cette partie ont été identifiés comme hyperboliques étant donné la distorsion et la démesure qu'ils introduisent dans les représentations de la réalité. Dans la plupart des cas, ces opérateurs sont utilisés pour signifier la vie onirique, mais parfois aussi les états de conscience altérés, soit par la consommation de psychotropes, soit par des dérèglements psychiques menant à des troubles mentaux, que les auteurs en psychologie ont d'abord associés à la démence précoce. Freud est évidemment le premier de ces auteurs à considérer la vie onirique et son contenu comme une mise en scène de l'inconscient et des émotions refoulées; c'est-à-dire à imaginer une cohérence qui ne tient plus sur des rapports de cause à effet ou sur une relation déterministe du passé-présent-futur, soit des temps qui ne s'engendrent plus simplement de manière chronologique, par filiation unilatérale et diachronique. L'espace onirique réduit ou allonge, par exemple, les distances et la profondeur, les grandeurs et les épaisseurs; les déplacements s'y font instantanément, comme un saut quantique, sous l'impulsion de la volonté. Le temps onirique n'est plus fait de la même étoffe et, même s'il semble parfois s'étirer ou se contracter au point de disparaître, il

n'est plus qu'une dimension parmi tant d'autres, que la conscience oniroïde<sup>74</sup> ne parvient pas tout à fait à saisir et à mettre en relation avec soi. Le point de vue le plus ancien que nous ayons sur les activités oniriques, écrivait Freud en 1901, est celui qui estime que le rêve « libérerait l'esprit de l'emprise de la nature extérieure, il détacherait l'âme des entraves du sensoriel. » (1988, p. 46 [646])

D'un point de vue phénoménologique, ce détachement de la dimension sensorielle de l'expérience physique dans le rêve, dans l'intoxication ou dans la psychose, correspond à un schisme dans le schéma corporel tel que défini par Maurice Merleau-Ponty :

Ce qui nous permet de relier l'un à l'autre le « physiologique » et le « psychique », c'est que, réintégrés à l'existence, ils ne se distinguent plus comme l'ordre de l'en soi et l'ordre du pour soi, et qu'ils sont tous deux orientés vers un pôle intentionnel ou vers un monde [...] En dernière analyse, si mon corps peut être une « forme » et s'il peut y avoir devant lui des figures privilégiées sur des fonds indifférents, c'est en tant qu'il est polarisé par ses tâches, qu'il *existe vers* elles, qu'il se ramasse sur lui-même pour atteindre son but, et le « schéma corporel » est finalement une manière d'exprimer que mon corps est au monde [...] C'est que toutes ces opérations exigent un même pouvoir de tracer dans le monde donné des frontières, des directions, d'établir des lignes de force, de ménager des perspectives, en un mot d'organiser le monde donné selon les projets du moment, de construire sur l'entourage géographique un milieu de comportement, un système de significations qui exprime au-dehors l'activité interne du sujet. Le monde n'existe plus pour eux que comme un monde tout à fait figé, alors que chez le normal les projets polarisent le monde, et y font paraître comme par magie mille signes qui conduisent l'action, comme les écriteaux dans un musée conduisent le visiteur. (1945, pp. 117-130-143)

Le schisme a pour conséquence d'anéantir la relation essentielle qu'entretiennent le corps et la conscience, les sensations et les perceptions, la volonté et l'intentionnalité avec le monde, puisqu' « être corps, c'est être noué à un certain monde », insiste le phénoménologue (1945, p. 184). Eugène Bleuler, psychiatre suisse, fut le premier à

---

<sup>74</sup> « Qualifie un mode aigu ou subaigu d'activité psychique voisin du rêve, qui s'accompagne d'une baisse du niveau de vigilance et où les illusions, les hallucinations, les souvenirs s'imposent, immédiatement et intensément à la conscience du sujet, dans une atmosphère d'angoisse et de dépersonnalisation [...] On réserve habituellement ce terme aux psychoses délirantes aiguës. »

Récupéré de *Office québécois de la langue française*. Fiche terminologique « oniroïde » : [http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=8446941](http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8446941)

différencier parmi les symptômes de démence précoce ceux de la schizophrénie et ceux de l'autisme, qu'il identifie comme une « éclipse élective<sup>75</sup> » des facultés de l'intelligence, du sentiment et de la volonté. Dans son ouvrage *La démence précoce ou le groupe des schizophrénies* (1911), Bleuler définit ce genre de troubles psychiques comme une fragmentation (*spaltung*) de l'esprit, attribuable à la perte ou à l'absence d'objectif concret, permettant de fixer l'existence vers certaines tâches, certains désirs à satisfaire. Son successeur, Eugène Minkowski, dans son ouvrage *La schizophrénie : psychopathologie des schizoïdes et des schizophrènes* (1927), ira jusqu'à associer ce morcellement de la personnalité à une perte du contact vital avec la réalité, idée qui découle de la notion d'élan vital chez Bergson :

Le contact vital avec la réalité semble bien se rapporter aux facteurs irrationnels de la vie. Les concepts ordinaires, élaborés par la physiologie et la psychologie, tels qu'excitation, sensation, réflexe, réaction motrice, etc., passent à côté, sans l'atteindre, sans même l'effleurer [...] les schizophrènes, d'autre part perdent ce contact, sans que leur appareil sensitivo-moteur sans que leur mémoire, sans que leur intelligence même soient altérés. Le contact vital avec la réalité vise bien davantage le fond même, l'essence de la personnalité, dans ses rapports avec l'ambiance. Et cette ambiance, de nouveau, n'est ici ni un ensemble d'excitants externes, ni d'atomes, ni de forces ou d'énergies. Non, elle est ce flot mouvant qui nous enveloppe de toutes parts et qui constitue le milieu sans lequel nous ne saurions vivre. Les « événements » en émergent comme des îlots, ils viennent ébranler les fibres les plus intimes de notre personnalité, la pénètrent. Et celle-ci de nouveau les fait siens, vibre, comme une corde tendue, à l'unisson avec eux, s'en pénètre à son tour et, en y joignant les facteurs dont se compose sa vie intime, réagit d'une façon personnelle, non pas par des contractions musculaires, mais par des actes, par des sentiments, par des rires ou des larmes, qui viennent se poser sur les flots du devenir ambiant, s'y perdent comme une goutte d'eau, s'en vont vers l'infini qui nous échappe. [...] La notion du contact vital avec la réalité et l'interprétation de la schizophrénie comme perte de ce contact nous remplissent involontairement d'aise. (Minkowski, 2013, p. 106-107)

---

<sup>75</sup> L'expression est de Minkowski : « Les notions courantes de la psychologie se montrent cependant rapidement insuffisantes. En prenant pour point de départ la triade traditionnelle : intelligence, sentiment, volonté, on s'aperçoit que le trouble en question ne peut être rapporté à aucune de ces facultés. Ni l'aboulie, ni l'indifférence ou l'inémotivité, ni encore moins l'affaiblissement intellectuel, ne sont caractéristiques de la démence précoce. Il s'agit bien davantage d'éclipses électives de chacune de ces facultés, se produisant par rapport à certaines situations ambiantes, que leur abolition globale. » (2002, p. 102)

Dans *L'évolution créatrice*, son ouvrage de 1907, Bergson fournit à Minkowski sa définition de l'élan vital; il décrit l'existence humaine comme étant cette tendance contingente à l'action sur la matière impliquant un choix. « Or, un choix suppose la représentation anticipée de plusieurs actions possibles. Il faut donc que des possibilités d'action se dessinent pour l'être vivant avant l'action même. La perception visuelle n'est pas autre chose<sup>76</sup> : les contours visibles des corps sont le dessin de notre action éventuelle sur eux. » (2013, p. 72) Nos perceptions du monde, les mécanismes dont il a été question dans le chapitre sur l'écologie de la perception (cf. 4.3), sont entièrement influencées par nos désirs qui correspondent aux attitudes propositionnelles liées à l'intentionnalité, telle que définie par Hintikka (cf. 2.3). La vie onirique et les troubles mentaux ont en commun ce détachement des contraintes physiques et de la volonté, par opposition à l'existence saine et éveillée comme tout orientée vers l'action et la réalisation d'objectifs. Pour Bergson, la vie mentale se déroule entre la sphère du jeu, « l'existence simplement jouée », ou l'accomplissement sensori-moteur de tâches motivées dans l'environnement perceptif, et la sphère du rêve, « celle qui serait exclusivement rêvée », tout enveloppée de mémoire pure, et pleine de toute l'expérience vécue depuis la naissance.

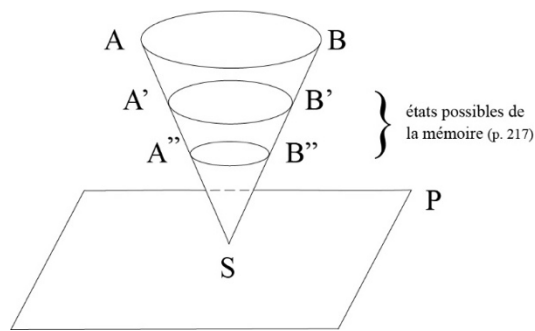
L'essence de l'idée générale, en effet, est de se mouvoir sans cesse entre la sphère de l'action et celle de la mémoire pure. Reportons-nous en effet au schéma que nous avons déjà tracé [reproduit à la figure 6.1]. En S la perception actuelle que j'ai de mon corps, c'est-à-dire d'un certain équilibre sensori-moteur. Sur la surface de la base AB seront disposés, si l'on veut, mes souvenirs dans leur totalité. Dans le cône ainsi déterminé, l'idée générale oscillera continuellement entre le sommet S et la base AB. En S elle prendrait une forme bien nette d'une attitude corporelle ou d'un mot prononcé ; en AB elle revêtirait l'aspect, non moins net, des mille images individuelles en lesquelles viendrait se briser son unité fragile [...] Cela revient à dire qu'entre les mécanismes sensori-moteurs figurés par le point S et la totalité des souvenirs disposés en AB il y a place [...] pour mille et mille répétitions de notre vie psychologique, figurées par autant de sections A'B', A''B'', etc., du même cône. Nous tendons à nous éparpiller en AB à mesure que nous nous détachons davantage de notre état sensoriel et moteur pour vivre la vie du rêve ; nous tendons à nous concentrer en S à mesure que nous nous attachons plus

---

<sup>76</sup> Cf. « Matière et mémoire », chapitre 1.

ferme à la réalité présente, répondant par ces réactions motrices à des excitations sensorielles. (Bergson, 2012, pp. 210-211)

Figure 6.1 La vie psychologique selon Bergson (2012, p. 211)



La vie psychologique ainsi schématisée par Bergson se décline en trois termes. Tout d'abord le souvenir pur AB, la sphère du rêve ou la représentation des objets absents. Ensuite le souvenir-image, les coupes ou sections de A'B' etc., ou la coalescence entre une mémoire liée aux mécanismes moteurs orientés par la volonté et une seconde, qui présente à la première « les images de ce qui a précédé ou suivi des situations analogues à la situation présente, afin d'éclairer son choix : en cela consiste l'association des idées. » (2012, p. 131) Enfin, la perception de la situation immédiate au point S, qui correspond à la double faculté corporelle d'accomplir des actions et de ressentir des émotions. D'un côté du spectre de la vie psychologique, le temps éveillé est ainsi totalement dirigé par l'intentionnalité, les désirs conscients insufflés par des besoins inconscients, la quête, l'objectif : « veiller et vouloir sont une seule et même chose » résume Bergson (1982, p. 58-59). De l'autre côté du spectre, le temps onirique consiste en une contemplation, dépourvue d'objectif concret, « Le rêve est la vie mentale tout entière moins l'effort de concentration » (*Ibid.*).

Dans ses représentations les plus communes, un opérateur hyperbolique exprimera en ce sens un détachement du lien qui unit la volonté à l'action, en anéantissant la causalité qui, d'un geste posé, mène à un résultat espéré dans une série d'étapes déjà éprouvée

dans l'expérience<sup>77</sup>. Se lever un matin de semaine pour aller travailler, par exemple, et se rendre compte que la ville a été vidée de ses concitoyens (ALO #4, VS #9) ; ou encore chercher dans un miroir le reflet de son visage totalement reconstruit par la chirurgie plastique et y trouver au contraire le souvenir de sa défiguration (ALO #81 et VS #98). Dans les deux cas, la réalité des perceptions immédiates est tout à fait contrariée par les états possibles de la mémoire, les coupes A'B' qui lui correspondent : le lien qui unit le point S de la perception actuelle et les expériences analogues est brisé, la réalité s'effondre et le monde s'enveloppe soudainement de l'étoffe du rêve ou de la psychose.

En adoptant ce paradigme du schisme phénoménologique, on peut penser que les problèmes de perception du monde – induits par les états d'ébriété jusqu'aux psychoses délirantes en passant par les épisodes de dépersonnification les plus intenses – sont justement provoqués par une sorte d'arrachement de la conscience au monde physique, qu'elle ne perçoit plus que dans une somme de souvenirs insignifiants, et qu'elle peine à mettre en ordre sensori-moteur en fonction de son intentionnalité, c'est-à-dire, en termes bergsoniens, de sa volonté. Le fait d'expérimenter les effets de drogues psychotropes, desouffrir de schizophrénie, d'un trouble de dépersonnalisation/déréalisation ou de n'importe quelle expérience onirique peut se résumer à cette scission du corps et de l'esprit. Quand le corps ne participe plus à la perception, lorsque celle-ci s'en détache par dissociation<sup>78</sup>, on ne fait plus la même expérience du monde, qui ne s'appréhende plus par l'intersensorialité, mais plutôt par une sorte d'impression désincarnée, vague et distante. L'expérience du monde est ainsi dite médiate, étant donné l'atrophie du plan d'immanence, et peut avoir comme

---

<sup>77</sup> À l'instar des *pattern of life* étudiés par la science de l'*Activity Based Intelligence* (ABI).

<sup>78</sup> Le préfixe schizo-, du grec σχίζω : fendre, séparer en fendant (Bailly, 2000, p. 1886) exprime justement cette scission de l'esprit et du corps : phren-, de φρήν, *genitif de φρενός* dans son deuxième sens de *siège de l'intelligence, l'esprit*, mais aussi *cœur, âme ou entrailles et organes*; le diaphragme dans son sens le plus ancien (Bailly, 2000, p. 2097).



conséquence différents troubles et symptômes comme l'alexithymie<sup>79</sup>, l'anhédonie<sup>80</sup>, l'engourdissement ou le détachement de ses propres souvenirs. Au sujet des troubles de dépersonnalisation/déréalisation, le docteur David Spiegel associe aussi une impression de dissociation de la conscience et du corps, mais il y ajoute en plus un dérèglement de l'expérience plastique du monde comme l'une de ses conséquences.

Le trouble de dépersonnalisation/déréalisation est une forme de trouble dissociatif qui consiste en une expérience prolongée ou récurrente de détachement (dissociation) de son propre corps ou de son fonctionnement mental, habituellement avec l'impression d'être devenu un observateur extérieur de sa propre existence (dépersonnalisation), ou d'être détaché de son environnement (déréalisation) [...] Les patients peuvent se sentir comme dans un rêve ou un brouillard ou comme si un mur de verre ou un voile les séparait de leur environnement. Le monde semble sans vie, incolore ou artificiel. Une distorsion subjective du monde est fréquente. Par exemple, les objets peuvent apparaître flous ou inhabituellement clairs; ils peuvent sembler plats ou plus petits ou plus grands que ce qu'ils sont. Les sons peuvent sembler plus ou moins forts que ce qu'ils sont; le temps peut sembler passer trop lentement ou trop rapidement. (Spiegel, 2017)

D'un point de vue esthétique, on peut comprendre le rêve cinématographique, les hallucinations et les états de conscience altérés, comme l'a fait Gilles Deleuze au sujet du diagramme dans la peinture de Francis Bacon : « C'est comme une catastrophe survenue sur la toile, dans les données figuratives et probabilitaires. C'est comme le surgissement d'un autre monde. » (2002, p. 94) Dans de nombreux cas, la représentation cinématographique des états altérés de conscience est fortement connotée par la plasticité de l'image, dont il sera question dans la prochaine section. En somme, l'intentionnalité y est remplacée par l'inconscient, et la forme qu'il donne aux angoisses refoulées est symbolique. Les images sont dès lors associées à des émotions, ou à des impressions vagues qui ne sont pas reliées à des souvenirs concrets

---

<sup>79</sup> Mal psychologique caractérisé par une vie affective et imaginaire pauvre, une incapacité à exprimer verbalement ses émotions, le recours systématique à l'action pour éviter et résoudre les conflits, ainsi qu'une tendance à décrire en détail des faits physiques (Article « alexithymie », Dictionnaire de définitions, *Antidote 10*, version 3 [Logiciel], Montréal, Druide informatique, 2019.)

<sup>80</sup> « réduction de la capacité à éprouver du plaisir » (Tamminga, 2018).

par liens de causalité, et qui s'expriment sous forme de relations diagrammatiques afin de créer des métaphores remplaçant la mémoire et les souvenirs dans la perception du monde. La catastrophe de la psychose et du rêve cinématographique intervient dans la causalité, dans la logique temporelle et dans la forme que prennent les individus qui meublent le monde.

Dans les deux films du corpus, les signifiants de connotation hyperboliques mènent à l'onirisme ou à la psychose de manière tout à fait conventionnelle. Le vide urbain et l'impression de déjà-vu connotent le rêve de  $W_{On}$ , et la permutation des causes pour les effets, l'interversion de l'avant et de l'après, suggèrent la psychose présumément vécue par le personnage principal à la suite de son accident en  $W_R$ . Les mêmes types d'opérateurs hyperboliques exercent subséquemment des passages vers un espace-temps qui combine tous ces symptômes en un seul état de conscience, en joignant les souvenirs purs de l'onirisme à la dissociation mentale de la psychose. Ces mondes impossibles existent tous dans le même espace-temps, qui s'ouvre en même temps que les yeux du protagoniste affalé sur le trottoir le lendemain d'une beuverie dans une boîte de nuit. Cet espace-temps correspond à la période durant laquelle son corps est plongé dans le sommeil profond de la cryogénie, alors que sa conscience continue de « rêver » dans une réalité virtuelle ( $W_{14}$ ) alimentée par la masse nébuleuse formée par l'ensemble de ses souvenirs. Cet espace-temps correspond à la sphère AB de la mémoire pure, alors que le lien avec son intentionnalité au point S a été rompu puisque le protagoniste ne sait plus laquelle de ses deux quêtes il doit poursuivre : conquérir le cœur de Sofia tout en évitant Nuria et (ou) continuer à se battre avec la médecine pour retrouver son visage d'avant l'accident. Dans le scénario original, Amenábar décide de faire jouer l'ambiguïté dans un emboîtement de rêves, similaire au chaosmos, qui permet aux impossibilités entre les mondes de cohabiter, comme le caractérise Deleuze à partir de Whitehead. Crowe ajoute à cet emboîtement de rêves une panoplie de symboles et de références métafictionnelles, qui donne à son remake un panache hyperréaliste – une réalité qui simule la réalité par excès symbolique et dans laquelle,

comme l'écrit Eco dans *La guerre du faux* : « L'irréalité absolue s'offre comme présence réelle. » (1985a, p. 21).

\*

Afin de signifier le caractère onirique d'un monde, Amenábar compte sur un certain type de chronotopes et de ses possibles connotations. La vacuité qui règne sur la *Gran Via* de Madrid dans les premières minutes de ALO (#4-5-6), alors que César regarde sa montre qui marque 10:04 am – amplifiant par ce geste la singularité du phénomène –, connote non seulement l'idée du rêve ( $W_{On}$ ), mais aussi celle de la virtualité de  $W_{14}$  et de son mode tutoriel ( $W_{14x}$ ) qui clôt le récit. Cette spirale symbolique connotée par le vide urbain permet d'abord de croire à l'hypothèse (la deuxième) selon laquelle le film en entier serait un cauchemar, qui commence et se termine dans le vide onirique. Elle permet ensuite de créer ce que Alain Boillat identifie comme une démarche soustractive : « un “vide mondain” (et concrètement d'un arrière-plan en vacance de greffes numériques) affichant la présence d'un monde virtuel au sein de l'univers filmique [...] la représentation d'un univers généré par une machine informatique » (2014, p. 98). Par conséquent, dans la perspective de la troisième résolution possible (résurrection en 2145), l'espace vide dans lequel César croit se réveiller dans les premières minutes du film est, à peu de choses près, le même que celui dans lequel lui et Antonio se « réveillent » après que ce dernier ait été atteint d'une balle dans le dos (#119) : un monde virtuel, créé par une machine, soit la technologie de *L.E.* et de sa clause 14. La virtualité de  $W_{14x}$ , à savoir le mode tutoriel de  $W_{14}$ , est non seulement signifiée par ce vide mondain, mais aussi par la réaction des trois derniers personnages au sein de ce vide. Antonio croit à un canular, une caméra cachée, ce qui entérine la possibilité d'un complot, et part à la recherche de sa famille, de ses concitoyens, alors que César – qui commence à saisir où il se trouve – et Duvernois lui annoncent qu'il n'y a plus personne : « les gens ne sont plus nécessaires ». Qui plus est, lorsque le psychiatre demande pourquoi il n'a pas disparu lui aussi, le représentant de *L.E.* lui

répond que ce serait virtuellement incorrect (« *virtualmente incorrecto* » #121), ce à quoi Antonio rétorque, après lui avoir fait un doigt d'honneur : « Il n'y a plus personne dans l'immeuble! Vous ne pouvez pas avoir fait disparaître quatre millions d'habitants! » (ma traduction) Cette incongruité virtuelle, exprimée par Duvernois, le préposé au soutien technique, confirme que  $W_{14}$  aurait dû fonctionner selon les règles de la causalité propres au monde réel  $W_R$ , afin de convaincre César qu'il habite encore le monde avec son corps. Pourtant, force est d'admettre qu'une fois déharnachées des contraintes physiques de l'espace-temps, les frontières logiques et causales, qui séparent les différents mondes (réels, oniriques et virtuels), ainsi que celles qui séparent le monde extérieur intentionnel du monde intérieur fondé sur la mémoire, s'effondrent, et les différentes relations impossibles entre propriétés essentielles et S-nécessaires se mettent à exprimer un même monde. Pour César, de plus en plus habitué à naviguer dans l'absurde et l'incohérence, cette virtualité agit comme un soulagement. Il croit à la version officielle que lui dévoile Duvernois, ne songeant pas une seconde qu'il pourrait simplement être encore en train de rêver. À ce stade ultime du récit, rien ne peut plus contredire cette hypothèse du cauchemar. La virtualité d'un monde généré par une machine et la symbolique du rêve puisée dans son inconscient fusionnent en un seul dénouement, et on ne saura jamais si César se réveille dans un laboratoire de l'Arizona en 2145 ou dans son lit en 1997. Ensemble, la virtualité mondaine et l'onirisme, toutes deux signifiées par la vacuité, écrasent en quelque sorte la possibilité d'un complot – contrairement à la finale grandiose du film *The Game* de David Fincher sorti la même année, qui lève le voile sur le coup monté par l'entreprise *Consumer Recreation Services*.

Si César est soulagé d'apprendre que tout cet imbroglio ne se passe que dans son esprit – qu'il n'y a plus de monde, comme l'affirme Duvernois à Antonio, que « Tout ce qui existe est dans la tête de ce jeune homme » (ma traduction, #121) –, c'est parce qu'il comprend enfin pourquoi il croyait devenir fou, tandis qu'il ne l'est peut-être pas. Son esprit coincé entre  $W_{14}$  et  $W_{14x}$ , son corps inerte dans une cuve cryogène en  $W_{R2145}$ , il

ne vit que dans sa conscience depuis l'épissure avec  $W_{\text{Déf}}$  – qui a écrasé son suicide. La distorsion subjective du monde, qui lui fait voir des choses appartenant au passé en train de se superposer ou de supplanter celles qui appartiennent au présent, est exprimée comme étant le résultat inévitable de cette séparation qui s'opère entre son corps congelé et ses perceptions détachées des entraves du sensoriel. Ainsi libérées du rapport à la chronologie et à l'intentionnalité, ses perceptions sont toutes faites de mémoire, de souvenirs-images contradictoires. En spéculant un peu, même si la technologie n'est pas explicitée dans le film, on pourrait ajouter que les perceptions qu'a César de  $W_{14}$  constituent un heureux mélange de données numériques produites artificiellement (les 1 et 0 du code informatique) qui entrent en compétition avec les données analogues des impressions issues de sa mémoire résiduelle. Désincarnées, ces perceptions artificielles n'ont plus à répondre à la logique causale et créent en toute liberté les nombreuses lois impossibles avec les nôtres qui caractérisent  $W_{14}$ , des lois dont l'exagération tend vers l'impossible. Le vide urbain – fortement appuyé par des connotateurs d'onirisme et d'état de conscience altérée comme les amphétamines consommées par Nuria avant son suicide (#26), l'ébriété de César juste avant l'épissure (#50) et le rêve de *Ellie* (homophone de *L.E.*, #67) raconté à Antonio qui l'a mis sous hypnose (opérateur #89) – est un connotateur hyperbolique consolidant la figure baroque du labyrinthe, qui caractérise la structure de ALO et du chaosmos onirique et psychotique dans lequel César tente de retrouver son chemin (nous reviendrons à cette figure du labyrinthe en 6.2.1). Soit dit en passant, la plupart des passages entre les divers plans impossibles de cet univers sont opérés par l'artifice classique du fondu (au noir et émergeant) appartenant au montage, donc aux opérateurs extradiégétiques de postproduction dont il sera question dans la prochaine section.

Dans VS, les quelques références à la culture populaire faites par les créateurs de ALO – comme Walt Disney et sa cryogénisation dans une émission de télé dont l'invité principal était Duvernois (#88) – se sont rapidement multipliées en une myriade de connotateurs métafictionnels (surtout dans la version longue présentée entre autres sur

Kanopy<sup>81</sup>, comme pour les fins alternatives offertes dans la version Blu-ray de 2015). Afin de signifier l'onirisme de W<sub>On</sub>, la dépersonnalisation éprouvée par David Aames et la virtualité de W<sub>14</sub>, Cameron Crow utilise abondamment des stratégies relatives à la métafiction, dont celles qui relèvent du phénomène que décrit l'intermédialité : « ce concept qui permet de désigner *le procès de transfèrement et de migration, entre les médias, de formes et de contenus*, [et qui] *est devenu aujourd'hui une norme à laquelle toute proposition médiatisée est susceptible de devoir une partie de sa configuration* » (Gaudreault, 1999, p. 175). Bien entendu, les stratégies utilisées par Amenábar ont été reproduites presque intégralement dans le remake de Cameron Crowe. La vacuité urbaine, par exemple, sert le même objectif de connotation onirique que dans l'univers espagnol, alors qu'elle est pourtant traitée avec beaucoup plus de démesure dans l'univers américain. Le quartier Times Square de New York, carrefour du monde (« crossroad of the worlds<sup>82</sup> »), l'un des endroits les plus visités et les plus animés de la planète, avec ses écrans surdimensionnés et ses publicités tapageuses, agit comme contrepoint sursignifié, trop évident, au vide urbain, tant comme une espèce de surreprésentation cinématographique de l'onirisme qu'un signe qui cherche à faire oublier sa nature et à remplacer la chose vraie. Dans son essai intitulé *Les forteresses de la solitude*, Umberto Eco souligne d'ailleurs à quel point la publicité, avec ses slogans typiques et envahissants, est un exemple éloquent de l'hyperréalisme américain.

Le premier, diffusé par Coca-Cola mais utilisé aussi comme hyperbole dans le langage courant, c'est *the real thing* (qui veut dire le meilleur, le mieux, le *nec plus ultra*, mais littéralement « la chose vraie »); le second, qu'on lit et qu'on entend à la télévision, est *more*, qui est une façon de dire « encore » mais sous forme de « davantage » [...] comme vous n'êtes pas habitués à en avoir, plus que vous ne pourriez jamais en désirer, tellement il y en aura à jeter – c'est ça le bien-être. Voilà la raison de notre voyage dans l'hyperréalité, à la recherche des cas dans lesquels l'imagination américaine veut la chose vraie et doit réaliser le Faux Absolu pour l'obtenir; où les frontières entre le jeu et l'illusion se brouillent [...]

<sup>81</sup> Récupéré de <https://banq.kanopy.com/video/vanilla-sky>

<sup>82</sup> Selon Frédéric Martel (2006), *De la culture en Amérique*, Paris Gallimard, p. 7.

et où l'on jouit du mensonge dans une situation de « plein », d'*horror vacui*. (1985a, pp. 22-23)

Cette kénophobie, ou horreur du vide, semble avoir poussé Cameron Crowe à être beaucoup plus précis dans l'identification des propriétés des différents mondes de son univers, mais aussi de celles de David ainsi que des signes qui peuvent servir la morale relativiste de son film : *the sweet is never as sweet without the sour!* Ce qu'on peut traduire par quelque chose comme l'imaginaire n'est jamais aussi emballant sans le contrepoids de la réalité. « Qu'est-ce que le bonheur pour toi ? », demande-t-on avec insistance à David Aames : Julie Gianni durant le premier acte (#52), McCabe durant le deuxième (#93) et Ventura lors de la résolution (#150). Au début, Aames cherche à rester dans l'immaturité, dans l'adolescence, avec ses icônes du *stardom* américain, ainsi que dans l'imaginaire permis entre autres par l'opulence dont il a hérité, connotée par l'iconographie de l'*Americana*, par des références aux dessins animés, aux jouets ainsi qu'à la culture musicale et cinématographique américaine. Dans la première séquence (#12), David se retrouve dans un Times Square vide ( $W_{On}$ ), avec ses écrans où scintillent la publicité de produits de divertissement typiquement américains comme Budweiser, Pepsi, du magasin de jouets *Toys "R" Us*, des femmes diverses projetées sur les murs des immeubles, et l'écran de l'ancienne New York Times Tower (l'iconique immeuble en trapèze isocèle) projetant une scène du film de 1962 *To Kill a Mocking Bird* ; le tout présenté en montage-séquence sur la musique de Mint Royale / From Rusholme with love (#11). Durant la dernière séquence (#152), alors que David s'est jeté dans le vide sur fond de ciel bleu aux nuages roses (*Vanilla Sky*), en espérant se réveiller en 2145, le même type de montage-séquence revient : scènes tirées du *Ballon rouge* de Lamorisse et du *Mockingbird* de Mulligan, des dessins animés, un spectacle rock, des manèges (ou une fusée?), quelques plans tirés de la première séquence sur Times Square et l'inévitable toile de Monet « La Seine à Argenteuil » (figure 6.2) qui a donné son titre au film et inspiré la direction artistique (nous y reviendrons dans la section suivante au sujet des opérateurs extradiégétiques).

Figure 6.2 Claude Monet. « La Seine à Argenteuil », 1873



Le fait de tenter une interprétation précise de la signification que Cameron Crowe a voulu donner à cette toile, ainsi que de son rapport au titre et au ciel bleu et rose du *Lucid Dream* de W<sub>14</sub>, pourrait être le sujet d'une thèse en soi. Considérons pourtant la description sommaire de la toile de Monet que fait Dre Caroline Campbell sur la page web *The Courtauld Institute of Art* :

L'arrivée du chemin de fer en 1851 fait d'Argenteuil une destination populaire pour les excursionnistes parisiens, à la recherche des plaisirs de la navigation dans un cadre quelque peu rural. Cependant, dans les années 1870, Argenteuil se transforme en ville industrielle, avec des tanneries, des usines chimiques et l'immense usine sidérurgique Joly, visibles depuis les rives du fleuve. Ce tableau est présenté à la deuxième exposition impressionniste de 1876 et les réactions des critiques sont variées : pour certains, les teintes vives font de ce tableau un « conte



de fées oriental », tandis que pour d'autres, il est artificiel et exagéré<sup>83</sup>. (Ma traduction)

La toile, en plus de ses connotations au bonheur de la vie rurale avant l'industrialisation, exprime une opposition, une transformation, une exagération : elle est l'hyperbole par excellence de l'univers symbolique imaginé par Cameron Crowe. Répétée à plusieurs reprises par Edmund Ventura, l'homologue américain de Duvernois au soutien technique, la locution *Monet Like Sky*, qui réfère à la plasticité de la toile de Monet, exprime la forme que donne la direction artistique à l'irréel, au caractère féérique et à l'artificialité de  $W_{14}$ . Alors que non seulement la toile et la locution qui y réfère connotent le thème principal de l'adaptation de Crowe, la plasticité de la toile de Monet sert à identifier sans erreur possible le monde de  $W_{14}$ , dans lequel David a été amputé d'une partie de sa mémoire, mais aussi de son existence réelle et incarnée.

01:51:56 We erased what really happened from your memory.

01:51:59 - Erased? - Replaced...

01:52:01 ...by a better life, under these beautiful, Monet-like skies.

01:52:08 - My mother's favorite. - A better life because you had Sofia.

01:52:14 You sculpted your Lucid Dream out of the iconography of your youth.

Soulignons aussi que David Aames est francophile, c'est là une de ses propriétés qui reste dans le passage de  $W_R$  à  $W_{Déf}$ . Sa mère possédait cette toile de Monet (#39), lui possède deux affiches de films de la Nouvelle vague (#38) et son subconscient lui renvoie des images tirées du *Ballon rouge* de Lamorisse (#133-135). On y retrouve, en plus d'une référence à sa défunte mère qui connote son infantilisme et son besoin de maturité, l'éternelle dialectique art-divertissement : la peinture, le cinéma d'auteur et

---

<sup>83</sup> Récupéré de <<https://courtauld.ac.uk/gallery/collection/impressionism-post-impressionism/claude-monet-autumn-effect-at-argenteuil>>

l'Europe en général (ne serait-ce que par la présence de Penélope Cruz et de Timothy Spall dans le rôle de l'avocat britannique, #37), par opposition à la « culture pop » américaine avec ses icônes : Homer Simpson (#66), les sept nains (#22), Steven Spielberg et Graceland (#35), contre les impressionnistes, John Coltrane et le jazz (#36) ; ou l'opéra versus le rock and roll, comme le souligne Amenábar lui-même, au sujet de l'adaptation de Crowe :

When I learned, quite some time ago now, that Cameron Crowe was going to write and direct the film based on *Open Your Eyes* with Tom Cruise in the leading role, I felt honored. Now that I have seen *Vanilla Sky*, I couldn't be more proud [sic]. Cameron has all my respect and admiration. Respect, for having plumbed the deepest meaning of the work. Admiration, for having sought new viewpoints and a fresh approach to the mise-en-scene, giving the film his own unmistakable touch. *Vanilla Sky* is as true to the original spirit as it is irreverent towards its form, and that makes it a courageous, innovative work. I think I can say that, for me, the projects are like two very special brothers. They have the same concerns, but their personalities are quite different. In other words, they sing the same song but with quite different voices: one likes opera, and the other likes rock and roll. (<https://www.imdb.com/title/tt0259711/trivia>)

L'adaptation de Cameron Crowe, plutôt que de jouer sur un onirisme baroque propre à la culture espagnole comme l'a fait Amenábar, use des stratégies de l'intermédialité et de la métafiction qui, s'appuyant sur un symbolisme culturel projeté comme des images-souvenirs, engagent les spectateurs dans une quête herméneutique supplémentaire. En témoigne la chanson finale (*final score*) de VS écrite et composée par Sir Paul McCartney (#145), qui est annoncée par Edmund Ventura comme faisant partie du *cryotainment* de W<sub>14</sub>, ancrant par le fait même la fiction dans le réel tout en faisant participer spectateurs et spectacle de la même diégèse.

#### VENTURA

Look, I tried to warn you in the bar. I told you you must exercise control over yourself, that it all depended on your mind. I gave you technical support. I gave you everything. I even gave you a theme song by Paul McCartney which is very hard material to acquire.

L'irréalité absolue du film – ne serait-ce que par son gadget de *cryotainment* et *Lucid Dream*, nous rappelant trop bien la technologie du divertissement mémoriel dans *Total*

*Recall* (1990), inventée par Philip K. Dick dans *We Can Remember It For You Wholesale*, et dont le scénario d'Amenábar et Gil est particulièrement tributaire – s'offre comme une présence réelle grâce à ce passage de la chanson-titre qu'opère Ventura entre le monde dans le film et le monde du film, de l'intradiégétique à l'extradiégétique. La dimension onirique de la version espagnole est réinterprétée par Cameron Crowe en hyperréalisme propre à la culture américaine, si l'on se fie à la définition que propose Umberto Eco dans *La guerre du faux* : « Le "tout vrai" s'identifie au "tout faux" [...] le signe aspire à être la chose et à abolir la différence du renvoi, le mécanisme de la substitution. Il n'est pas l'image de la chose, mais son moulage, ou, mieux, son double. » (1985a, p. 21) Le *remake* est effectivement un double, par définition, et toujours plus propice à l'hyperbolisation puisqu'il est en soi une réinterprétation, faite par un cinéaste-interprétant qui ne veut rien rater de l'original, cherchant à tout refaire, avec exagération, pour montrer qu'il a compris. Le remake serait en cela une copie hyperbolique de l'univers original.

L'objectif de ces connotateurs hyperboliques est évidemment de semer, dans la conscience des spectateurs devenus enquêteurs-herméneutes, un questionnement au sujet de la relation qu'entretient la fiction avec la réalité, comme le veut la définition qu'en donne Patricia Waugh dans *Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* :

Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text. (1993, p. 2)

Cette confrontation du réel et du fictionnel dans VS se joue comme une extension de celle qui opposait le rêve et la réalité dans ALO. Avec son personnage de David Aames, Cameron Crowe s'appuie d'autant plus sur la dette intertextuelle que lui a léguée Amenábar, alors qu'il tente par tous les moyens – souvent exagérés comme ce défilé de personnages gonflables soulignant la « réémergence » de David (#66) – d'installer

un contexte très américain pour démarquer son adaptation tout en évitant le plus possible de renier l'original. Le film s'ouvre d'abord sur la voix de Penélope Cruz, qui reprend le rôle de Sofia. Or, dans cette version américaine, Sofia porte le nom de famille Serrano, soit le même nom que l'actrice qui a prêté sa voix à la narration qui clôt le film espagnol. Est-ce à dire que le film américain reprend le récit là où l'avait laissé Amenábar, lui donnant juste assez d'hyperréalisme et de symbolique intermédiaire pour nous faire oublier qu'il raconte la même histoire, mais dans un nouvel univers, sous la coupe d'une nouvelle culture ? Crowe reprend-il la narration, là où elle avait été abandonnée, la laissant à l'interprétation ultime du spectateur, soit dans une spirale cauchemardesque, dont le personnage principal n'arrive pas à se sortir et dans laquelle tous les personnages adoptent de multiples personnalités ? Ce serait là un argument solide en faveur de l'hypothèse d'une spirale onirique infinie, ou mieux encore, pour filer la métaphore baroque, d'un ruban de Moebius sur lequel serait imprimé ALO sur la face supérieure et VS sur la face inférieure –; l'onirisme et la virtualité permettant de faire le pont non seulement entre l'univers fictionnel de 1997 avec celui de 2001, mais aussi de conjoindre les univers de la production cinématographique avec l'univers réel des spectateurs – rappelons-nous qu'Amenábar avait glissé un plan d'une équipe de production cinématographique dans la synthèse en synecdoque qu'il opère durant le générique de début (#10).

Fortement appuyés de connotateurs d'onirisme et de virtualité, les mondes de ALO et de VS sont reconnaissables par le faisceau de propriétés et relations impossibles dont ils sont constitués. Le rêve lucide permet de tracer des séries divergentes, dans un même monde chaotique, et des sentiers qui bifurquent au gré des émotions contradictoires et des interprétations aberrantes. Les frontières qui délimitent ces mondes doivent donc être représentées par ce qui permet de les traverser, à savoir les opérateurs hyperboliques du réveil ( $W_{On} \rightarrow W_R$ ), du coma ( $W_R \rightarrow W_{Déf}$ ) et de la mort par suicide ( $W_{Déf} \rightarrow W_{14}$ ), trois états de conscience libérés des séries causales, déharnachées des lois de la physique et de la biologie, et même affranchis du concept

logique de la vérité – soient les trois principes de raison suffisante, de tiers exclus et d’harmonie préétablie identifiés par Leibniz, tels que nous les avons présentés en introduction. Ces mondes oniriques et virtuels, reconnaissables par la nature confuse et éthérée de leur zone douanière, ne sont plus des directions, des lignes de force ou des perspectives, comme les définit Merleau-Ponty dans sa phénoménologie du schéma corporel. Alors que les frontières qui délimitent les mondes ordinaires sont toutes construites de cet élan vital qui met en relation les souvenirs aux intentions sous le signe de la causalité, ces autres mondes éthérés sont délimités par un brouillage de ces perspectives déterministes qui empêche d’organiser le monde donné selon les projets, les objectifs et les désirs du moment. En résumé, les mondes impossibles, qui construisent le chaosmos cinématographique de l’onirisme et de la virtualité, de la psychose et des différents états altérés de la conscience, comptent sur un système d’images-souvenirs paradoxales, qui exprime au-dehors, au moyen de connotations hyperboliques et de symboles métafictionnels, le tumulte interne du protagoniste.

L’impossibilité devient dès lors une propriété métaphysique qui permet d’identifier ces mondes désincarnés comme étant une nouvelle dimension dans laquelle l’esprit délirant peut imaginer tout ce qu’il désire et l’obtenir sur le champ. À la fin du film, le jeune homme constate que si l’esprit imagine et contrôle tout ce qu’il vit, plus personne n’existe vraiment. Les identités ne sont plus fixées par des propriétés structurales et la nécessaire logique ne tenant plus, les contrefactuels ont autant de réalité que la chair et le sang des individus qui se transforment au gré des désirs et des intentions de l’esprit démiurgique. À cet égard, la virtualité du dernier monde  $W_{14}$  est équivalente à l’autre côté du miroir dont parle Michel Foucault, lorsqu’il réfléchit sur les hétérotopies<sup>84</sup>. Le miroir, surtout depuis *Orphée* (1950) de Cocteau, est ce non-lieu cinématographique par excellence qui fait passer les vivants dans le monde des morts avec ou sans billet de retour, ou fait surgir le passé dans le présent comme dans les deux films à l’étude.

---

<sup>84</sup> Michel Foucault (1984). *Dits et écrits, Des espaces autres* (conférence au Cercle d’études architecturales, 14 mars 1967), in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49.

Les objets comme le miroir et les autres lieux et personnages qui meublent les mondes intradiégétiques de ALO ont d'ailleurs été choisis par les scénaristes pour répondre à ce paradoxe fertile, et ils ont été puisés parcimonieusement dans l'histoire du cinéma pour lui emprunter ses plus puissantes propriétés : les opérateurs mobiliers.

### 6.1.3 Les opérateurs mobiliers

Les opérateurs mobiliers relèvent de la matérialité, de la physique et donc de l'espace en trois dimensions d'un monde cinématographique. D'un point de vue logique, les opérateurs mobiliers sont considérés comme des individus, soit des personnages, des lieux et des objets qui meublent les mondes dans le film (WI), en incluant les événements qu'ils provoquent et ceux qui les affectent. Ces individus construisent l'horizon interne du récit filmique; ils remplissent l'intérieur du cadre, s'y déplacent, et participent ainsi de l'iconicité de l'image cinématographique (relativement à la plasticité). Qu'ils soient des personnages, des lieux ou des objets, les individus peuvent dans un premier temps composer des figures dans le plan, par la disposition des lignes, des angles et des courbes dont ils sont faits. Une fois qu'ils sont reconnus comme individus diégétiques par les spectateurs, ils incarnent des signes iconiques, dont les mouvements, les intentions et les relations composent à leur tour des énoncés iconiques, qui servent les propositions narratives du récit par la manière dont ils sont mis en scène. Les individus qui meublent les mondes possibles de la fiction constituent des formes qui se détachent de l'arrière-plan, « des corps qui se meuvent sur le fond immuable de l'étendue », pour emprunter une belle formule à Flaubert<sup>85</sup>.

Les opérateurs mobiliers connotent aussi un ou plusieurs mondes par l'évolution de leurs propriétés dans le temps et participent ainsi au déploiement causal des événements qui construisent la trame narrative du récit. En tant que corps ou substances qui évoluent dans l'espace-temps, ils entretiennent un rapport étroit avec les lois de la

---

<sup>85</sup> La tentation de saint Antoine, 1874, p. 173

biochimie, avec la physique du mouvement, avec les principes d'entropie et d'irréversibilité et, par extension, avec le concept métaphysique de l'impermanence, qui leur attribue un potentiel de signification un peu moins équivoque que les deux autres types d'opérateurs. En somme, ces objets, lieux et personnages sont déterminés par l'évolution de leurs propriétés, et les relations qu'elles entretiennent entre elles dans l'espace et dans le temps. L'évolution de ces relations entre propriétés façonne un ou plusieurs mondes, en fonction du degré de compossibilité entre l'état des propriétés à un moment relativement à un autre dans la chaîne causale. Le degré de compossibilité est bien évidemment déterminé en fonction des lois naturelles de notre monde réel dans lequel, par exemple, il est impossible de renverser l'oxydation des cellules menant éventuellement à la mort ou de voyager dans le passé. Les meilleurs exemples cinématographiques qu'on puisse trouver de ce type d'opérateurs sont ces objets technologiques ou magiques que la science-fiction et le merveilleux utilisent pour assurer les passages entre leurs différents mondes impossibles. Dans *Cinéma, machine à monde*, Alain Boillat les appelle des passerelles intermondaines :

Ces artefacts diégétiques garantissant la *perméabilité* entre les mondes, et donc à la fois une mise en exergue de la dimension mondaine (la confrontation accentue les contrastes) et l'exploitation narrative des interactions mondaines. Alors que l'*étanchéité* entre les mondes ne destine les effets du parallélisme qu'au spectateur, les passerelles permettent aux personnages d'en faire l'expérience, grâce à un diégétisation qui n'est, à son tour, pas sans incidences sur le rapport instauré entre le film et son spectateur. (Boillat, 2014, p. 103).

Ces passerelles permettent de réduire l'écart entre les différents mondes, de les rendre réciproquement accessibles d'un point de vue logique et scientifique, même si la technologie dont elles sont constituées relève la plupart du temps d'un opérateur d'exception (cf. 3.6), qui a le pouvoir de violer les lois naturelles sans pour autant expliciter son fonctionnement. Ces passerelles prennent, selon Boillat, la forme minimale d'une porte ou d'un pont comme dans *Stargate* (1994) de Roland Emmerich, d'un caisson comme dans *Possible Worlds* (2000) de Robert Lepage, ou d'une technologie de voyage à travers le temps comme dans *Back to the Future* (1985) de

Robert Zemeckis ou *Je t'aime, je t'aime* (1968) d'Alain Resnais, d'une substance chimique comme dans *Inception* (2010) de Christopher Nolan, d'un texte lu comme dans *The Butterfly Effect* (2004) d'Eric Bress et J. Mackye Gruber, ou d'un écran comme dans *The Purple Rose of Cairo* (1985) de Woody Allen. Ces passerelles matérielles sont évidemment soutenues par ce que Boillat nomme un dispositif métacinématographique relevant des opérateurs extradiégétiques de postproduction que nous étudierons dans la prochaine section. Cette courte liste que dresse Boillat ne suffit pourtant pas à illustrer le potentiel dramatique de ces opérateurs, qui prennent beaucoup plus souvent qu'on ne le croirait des formes insolites, moins évidentes, surtout lorsqu'ils sont à l'œuvre au sein d'univers dont le niveau de réalité n'est pas aussi explicitement inaccessible que celui de la science-fiction ou du merveilleux. Certains de ces opérateurs mettent d'ailleurs en relation les trois types d'individus, soit l'objet, le lieu et le personnage afin d'effectuer un passage intermondain, à la manière des surfaces réfléchissantes, des reflets spéculaires, et de la figure très cinématographique du miroir.

Pour Michel Foucault, l'espace dans lequel on vit est défini par un faisceau de relations qui caractérisent les lieux, ou les emplacements de manière irréductible. Pourtant, certains lieux renversent et neutralisent ces relations en étant virtuellement liés à l'espace de manière maximale, comme les utopies qui renvoient de manière irréaliste à l'ensemble de la société réelle dans une analogie inversée. Certains espaces ne sont pourtant pas exactement irréels ou illocalisables étant donné leur réalité propre. Ces espaces, comme celui qui s'ouvre infiniment dans la profondeur du miroir, Foucault les nomme des hétérotopies :

Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies ; et je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me



permet de me regarder là où je suis absent – utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. À partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis; le miroir fonctionne comme une hétérotopie en ce sens qu'il rend cette place que j'occupe au moment où je me regarde dans la glace, à la fois absolument réelle, en liaison avec tout l'espace qui l'entoure, et absolument irréelle, puisqu'elle est obligée, pour être perçue, de passer par ce point virtuel qui est là-bas. (1984, p. 47)

Foucault définit son hétérotopologie en classifiant les lieux autres en fonction de six principes. Le premier principe veut que toute culture possède soit des hétérotopies de crise, comme ces lieux sacrés et interdits des sociétés dites primitives, soit des hétérotopies de déviation, comme les maisons de retraite, les cliniques psychiatriques et les prisons qu'on trouve dans nos sociétés contemporaines. Le deuxième principe stipule qu'un lieu autre doit exercer une fonction dans la société, à l'instar du voyage de noces où se joue la défloration des jeunes filles, ou du service militaire où les jeunes hommes pouvaient manifester leur sexualité virile naissante, ces deux étapes correspondant à un rite de passage devant se jouer en dehors de la cellule familiale. Le troisième principe implique que « L'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles. » (Foucault, 1984, p. 49), comme la scène du théâtre ou la salle de cinéma. Le quatrième principe adjoint des hétérochronies par accumulation de temporalités aux lieux autres comme les bibliothèques, les musées ou les archives en général ou en suspendant le temps ordinaire sur le mode de la fête comme les villages de vacances ou les foires des villes balnéaires. Le cinquième attribut à ces lieux « un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables. » (1984, p. 48) Enfin, le sixième principe recoupe en quelque sorte le deuxième en stipulant que la fonction qu'exerce l'espace se joue entre les deux pôles extrêmes de l'illusion et de la compensation. Foucault recourt ici à l'exemple des maisons closes qui donnent l'impression à la population que la prostitution n'existe pas, ou encore

celui de l'hétérotopie des colonies jésuites en Amérique du Sud ou de la première vague de colonisation au XVII<sup>e</sup> siècle, des espaces autres qui viennent compenser les imperfections de la société d'origine.

### Le miroir

Le miroir comme la salle de cinéma, en tant qu'hétérotopies, entrent dans la perspective de ces six principes en relation avec l'imaginaire, le désir, donc l'intentionnalité et, en quelque sorte, selon une formule de Lacan, la « fiction de surface dont la structure s'habille » (1973, p. 41). La fiction joue avec ces hétérotopies spéculaires sur deux plans: 1) le jeu des miroirs dans le mobilier et 2) l'importance du regard de l'autre – comme le développe entre autres Françoise Dolto dans *L'image inconsciente du corps* – et, par extension, le rôle des spectateurs dans le jeu de réflexion et de projection engagé à leur égard par les stratégies narratives et la mécanique du 7<sup>e</sup> art. S'il est utilisé pour juxtaposer un champ et un contrechamp dialogique, pour montrer cet hors-champ que regarde un personnage ou pour ouvrir un cadre dans un cadre, le miroir devient un opérateur extradiégétique, pensé et utilisé uniquement pour les spectateurs, afin de leur donner un point de vue inédit sur le monde et sur cette histoire dont ils sont les témoins privilégiés. Il n'est toutefois pas rare que ces types d'utilisation des reflets spéculaires soient tout aussi utiles dans le développement de la psyché d'un personnage et émulent, en quelque sorte, le narcissisme primordial et les stades subséquents du développement de sa personnalité dans sa relation avec son propre regard. Le miroir devient dès lors un objet intradiégétique ouvrant non seulement sur un espace virtuel, un lieu autre, mais donnant aussi accès à l'intériorité émotionnelle d'un protagoniste – les miroirs dans *Abre los ojos* servent à faire surgir des propriétés appartenant au « passé » de César, par exemple, et ouvrent par le fait même le monde de W<sub>14</sub> à toutes les impossibilités dont il est constitué.

Les reflets spéculaires peuvent être considérés comme opérateurs de passage cinématographique par excellence, compte tenu de leur utilisation historique comme

portail vers d'autres mondes, à l'instar du miroir liquide dans l'*Orphée* (1950) de Cocteau – qui a aussi inspiré celui de Dreyer (*Gertrud*, 1964), de John Carpenter (*Prince of Darkness*, 1987) et celui des Wachowski (*Matrix*, 1999). Pasolini voyait d'ailleurs le cinéma comme le « “rendu spéculaire” du langage natif de l'action humaine » (cité par Eco, 1972, p. 221). En se référant à une théorie lacanienne bien connue, Christian Metz écrit dans *Le signifiant imaginaire* que le film est comme un miroir, puisque les spectateurs arrivent à s'identifier à autre chose qu'à eux-mêmes lorsqu'ils sont devant un monde auquel ils n'appartiennent pas.

Aussi le cinéma, « plus perceptif » que certains arts si l'on dresse la liste de ses registres sensoriels, est également « moins perceptif » que d'autres dès que l'on envisage le statut de ces perceptions et non plus leur nombre ou leur diversité : car les siennes, en un sens, sont toutes « fausses ». Ou plutôt, l'activité de perception y est réelle (le cinéma n'est pas le fantasme), mais le perçu n'est pas réellement l'objet, c'est son ombre, son fantôme, son double, sa *réplique* dans une nouvelle sorte de miroir [...] L'enfant s'identifie à lui-même comme objet [...] Le spectateur, évidemment, a l'occasion de s'identifier au *personnage* de la fiction. (Metz, 2002, pp. 64-65-67)

Dans une mise en scène, les miroirs peuvent être doubles ou triples, et ainsi multiplier l'effet de réflexivité, de dédoublement, ouvrir plusieurs plans dans un plan ou offrir plusieurs angles d'un visage, connotant par le fait même de multiples personnalités, parfois en conflit au sein d'un même individu. Se regarder dans le miroir représente souvent un moyen de retourner dans sa mémoire pour y retrouver un événement appartenant au passé (relatif au présent), ou pour y surprendre le reflet d'une apparition impossible. Les miroirs suscitent parfois la peur d'y voir son propre reflet comme chez les mélancoliques ou les anxieux; ils peuvent aussi être magiques, voire maléfiques, et ne pas renvoyer le bon reflet, ou carrément se désolidariser de leur modèle comme chez Aronofsky (*Black Swan*, 2010). Le trouble dissociatif de la personnalité est d'ailleurs une stratégie narrative qui s'exprime le mieux par la contemplation de soi dans les reflets spéculaires, comme chez les psychopathes, ou dans les miroirs brisés pour les personnalités multiples et les psychés morcelées – comme celle de César en W<sub>14</sub>, qui fait éclater un miroir (#100) lui renvoyant le reflet de son visage plein de cicatrices

alors qu'il avait été totalement reconstruit par une chirurgie plastique miraculeuse. Enfin, les miroirs, comme signifiants de l'égo, du double, de l'autre, du juge et de la vérité, peuvent devenir à l'occasion un symbole d'autoérotisme, ou d'érotisme tout court, comme dans l'éternel paradoxe archétypal d'Éros et Thanatos.

Étant donné la nature spéculaire du 7<sup>e</sup> art, comme l'a suggéré Christian Metz, les opérateurs mobiliers fonctionnent la plupart du temps en relation avec un personnage. C'est donc dire qu'en plus de produire les hétérotopies propres au miroir, qui mettent en relation les trois types d'individus filmiques, les passages intermondains sont toujours pratiqués par et pour les personnages, ou ils sont du moins connotés par la modification de l'une ou l'autre de leurs propriétés. Nous citons en début de ce chapitre l'*Esthétique du cinéma*, dans lequel Jacques Aumont et ses collègues écrivent qu'« Au niveau du modèle actantiel, le personnage de fiction est donc un opérateur, puisqu'il lui revient d'assumer par le biais des fonctions qu'il remplit, les transformations nécessaires à l'avancée de l'histoire. » (2001, p. 93). En qualité d'opérateurs mobiliers, les personnages peuvent aussi adopter les stratégies et propriétés des deux autres types d'opérateurs, hyperboliques et temporels, comme le souvenir-image de Patrick Swayze dans *Ghost* (1990) ou le retour de tous les morts dans *J'accuse* (1919) d'Abel Gance. Les personnages secondaires adoptent souvent quant à eux la position de connotateurs, puisqu'ils incarnent non seulement un monde spécifique par le jeu de leurs propriétés, mais poussent par le fait même l'une ou l'autre des résolutions rendues possibles par la structure de l'univers cinématographique dont ils font partie, par la position qu'ils adoptent dans le schéma actantiel. C'est d'ailleurs la stratégie empruntée par les scénaristes de ALO et de VS. L'ambiguïté mondaine sur laquelle repose ces deux récits compte particulièrement sur le travail des opérateurs mobiliers, en les combinant avec des connotateurs hyperboliques et temporels, mais surtout en confiant au protagoniste des objets comme le masque et en le confrontant à des hétérotopies comme le miroir, pour signifier les passages sans utiliser les

passerelles intermondaines trop évidentes de la science-fiction et du merveilleux/fantastique.

\*

Dans le schéma actantiel de ALO, chacun des personnages secondaires adopte une position favorisant le choix d'une interprétation particulière, tout en connotant par le jeu de ses propriétés les mondes parmi lesquels César voyage durant son coma cryogénique. Dans le monde de référence  $W_R$ , par exemple, Pelayo est d'abord caractérisé comme un simple faire-valoir, un adjuvant. Il connote le réalisme par ses propriétés d'humilité et d'intégrité, mais il est surtout l'avatar de la loyauté qui manque à l'amitié qu'il entretient avec César, le narcissique, dans le monde réel. En somme, Pelayo est son miroir : un amalgame de toutes les propriétés qui auraient pu le préserver des déconvenues qu'il subira par la suite – il est le représentant du réalisme et de la vraisemblance ( $W_R$  et  $W_{Déf}$ ) et c'est pourquoi on ne le voit jamais dans le monde des rêves  $W_{On}$ . À la suite de l'accident, dans le monde  $W_{Déf}$ , qui entretient une relation dyadique non symétrique avec  $W_R$  (cf. 3.5), Pelayo change soudainement de fonction. En passant d'adjuvant à opposant – il assume pleinement sa position de rival dans la conquête de Sofia, alors qu'il avait abdiqué très tôt dans  $W_R$  –, il incarne une nouvelle connotation, comme tous les autres personnages d'ailleurs, c'est-à-dire qu'il véhicule l'hypothèse réaliste du complot. Blessé dans son amitié pour César, il a soudainement le dessus dans leur relation de séduction auprès de Sofia et, de l'autre côté de l'élément déclencheur, il reprend la position déloyale qu'avait adoptée César en  $W_R$ , alors qu'il cesse de faire passer la fraternité avant l'amour. Après l'accident, c'est à César de souligner l'importance de leur amitié lorsque celle-ci est mise en jeu par la présence de Sofia (#55) : leur relation s'est inversée. Par la suite, dans  $W_{14}$ , Pelayo adopte presque exclusivement des comportements qui connotent la jalousie, la suspicion et le mensonge. Alors que César et Sofia vivent le parfait bonheur, il joue le rôle de second violon, prend des photos du couple, lesquelles seront par la suite « trafiquées » pour

« faire croire » que Nuria est Sofía et que la femme de ses rêves jouée par Penélope Cruz n'a jamais existé que dans ses fantasmes. C'est là, du moins, ce qui est compris par les spectateurs favorisant l'hypothèse du complot. À la fin du film, dans le mode tutoriel du rêve éveillé de  $W_{14x}$ , Pelayo ne sait même plus qui il est tellement il a changé de propriétés d'un monde à l'autre.

En tant que psychiatre, Antonio connote évidemment la folie au moyen d'une réflexion sur le rêve et l'inconscient. Il est le représentant de l'onirisme et de la psychose de César en  $W_{14}$ , d'abord parce qu'il n'existe que dans ce monde, mais aussi parce qu'il appuie autant l'hypothèse de la maladie mentale (#116) que celle du complot (#102), lors de la résolution – alors que Duvernois explique à César qu'il doit se jeter dans le vide (#126) pour se réveiller dans la réalité. Il est aussi un personnage qui crée de l'ambiguïté narrative, puisque son entretien avec César dans la prison vient ponctuer le récit du début à la fin, superposant son monde  $W_{14}$  à tous les autres grâce à la magie du montage. En somme, le personnage du psychiatre constitue une stratégie permettant d'expliquer les mécanismes à l'œuvre dans l'inconscient et le rêve éveillé tout en maintenant le personnage principal – et les spectateurs avec lui – dans l'incompréhension en raison d'une rupture constante de la chronologie du récit et de la causalité des événements qui construisent son monde par rapport aux trois autres.

Serge Duvernois est non seulement le préposé au soutien technique de  $W_{14x}$  (#85), mais le plus grand défenseur de l'hypothèse d'un réveil dans le futur hypothétique de  $W_{2145}$ , puisque ALO se termine sur le modèle hégémonique du « *whodunit* » (#121). Il est un connotateur de virtualité dès sa première apparition sur la terrasse du restaurant, où Pelayo prendra la photo de Sofía et de César amoureux, quelques jours après l'entrée de la conscience de ce dernier dans la réalité virtuelle de  $W_{14}$ . Il revient ensuite dans le bar (#85), alors que César commence à penser qu'il devient fou. Duvernois tente alors de lui expliquer qu'il est dans un espace-temps perçu artificiellement, au sein duquel ses désirs sont des ordres, et qu'il doit garder le contrôle sur ses pensées et souvenirs

afin de faire de cette réalité virtuelle un véritable paradis. Dans un certain sens, le rôle de Serge Duvernois garantit la vraisemblance de l'hypothèse de la cryogénie et du réveil dans le futur, si l'on reste dans les limites de ce que l'univers du film nous impose. Rien n'empêche évidemment d'extrapoler et de sortir de ces limites pour appuyer une autre hypothèse comme le fait Cameron Crowe avec ses personnages supplémentaires des sept nains et de l'avocat Thomas Tipp. Il est important de noter à quel point ce personnage prend encore plus d'importance dans VS sous le nom de Edmund Ventura, allant jusqu'à pointer chacun des détails qui différencient physiquement  $W_{14}$ , avec ses *Monet like skies*, du monde un peu gris et tristounet de  $W_{Déf.}$

Dans l'original espagnol, César se rend compte de la virtualité de  $W_{14}$  de la même manière qu'il s'était rendu compte qu'il rêvait, suite à son accident de voiture : grâce à la présence de nombreuses incohérences et redondances évidentes véhiculées par les personnages secondaires. Par exemple, la question que lui pose Antonio « c'est quoi pour toi le bonheur ? » (#72) crée un retentissement dans son esprit puisque c'est exactement la même que lui pose Nuria juste avant de mettre la pédale au tapis et d'envoyer la voiture contre un mur (#26). Nous pourrions alors parler ici de « connotateur de virtualité », au sens où ce genre de coïncidence a quelque chose de similaire au phénomène du déjà-vu qui provoque un fort sentiment d'irréalité. Si ce dernier exemple n'est peut-être pas entièrement convaincant, puisqu'il est n'est pas rare de se faire demander son idée du bonheur, le prochain est plus singulier. En effet, la comparaison que fait Antonio entre le comportement de César qui se voit toujours défiguré malgré l'opération (#115) et celle d'une personne anorexique qui se voit grosse malgré la maigreur, est exactement la même dont se sert César pour figurer le pouvoir de séduction que se refuse Pelayo dans le premier acte lors d'une partie de tennis (#13). Il ne s'agit pas là de véritables opérateurs mobiliers, mais plutôt des connotateurs qui viennent en renforts narratifs pratiqués par les dialogues, comme une espèce d'intertextualité intermondaine agissant comme des échos entre les mondes. Les

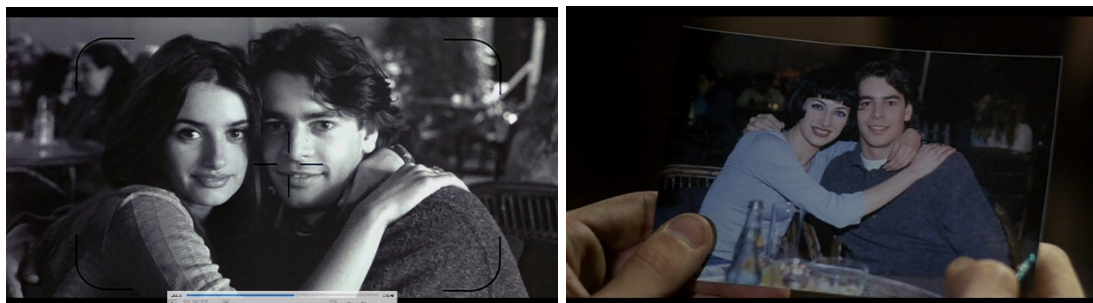
personnages secondaires de ALO peuvent être considérés comme des connotateurs de virtualité consolidant l'unité de la conscience intermondaine puisque, mis à part les mondes réels  $W_R$  et  $W_{Déf}$ , tous les deux autres mondes sont produits par un seul esprit, comme si la monade César n'avait plus de bornes qui limitaient ses perceptions dans le palais de ses propres destinées.

Ces échos intermondains, qu'on peut aisément identifier comme contrefactuels (cf. 3.4), sont tellement importants dans  $W_{14}$ , qu'on a l'impression qu'ils le divisent en deux. Il y a le  $W_{14}$  dans lequel Sofia (l'objet de la nouvelle quête en  $W_{Déf}$ ) a l'apparence de Penélope Cruz, et le  $W_{14}$  dans lequel Sofia se confond avec l'image et les propriétés de Nuria (la femme fatale qui représente  $W_R$  puisqu'elle n'existe que dans ce monde). Ce contrefactuel majeur est encore une fois souligné par un passage en  $W_{On}$ , lorsque César fait un cauchemar dans lequel il a toujours son visage déformé malgré l'opération miraculeuse qui lui a redonné son apparence d'avant l'accident (#81). Or, pour garder une certaine forme de cohérence visuelle, les deux actrices portent les mêmes boucles d'oreilles lorsqu'elles incarnent Sofia. Le visage de Najwa Nimri remplace celui de Penélope Cruz sur les dessins et les photos identifiés par César dans l'appartement – certaines photos nous avaient bien entendu été présentées dans l'installation de l'intrigue au premier acte, mais en plus du dessin dont il était l'auteur, pour ajouter de la crédibilité à sa confusion, la photo prise au restaurant par Pelayo (figure 6.3) fait aussi l'objet d'une supplantation d'identité entérinée par ce dernier. Ainsi, lors de la scène du meurtre, au cours de laquelle César croit étouffer Nuria avec un oreiller, ce sont les seins de Penélope Cruz qui lui révèlent son erreur, à lui et aux spectateurs en même temps, puisque ceux de Nuria ne nous sont jamais montrés à l'écran – alors que les boucles d'oreilles imposaient déjà une ambiguïté identitaire dans les gros plans. Les seins qui apparaissent sous l'oreiller identifient le personnage de Sofia joué par Penélope Cruz, mais connotent par le fait même l'erreur sur la personne et la supplantation d'une apparence pour une autre. Dans ces derniers exemples, les dessins, les photos, les boucles d'oreille et dans une certaine mesure les seins de Penélope Cruz



sont des connotateurs mobiliers qui suggèrent la cannibalisation de  $W_{14}$  par les propriétés impossibles de  $W_R$  et  $W_{Déf}$ .

Figure 6.3 Nuria qui supplante Sofia dans une photo prise par Pelayo



Dans la structure de VS, Brian Shelby est l'incarnation de la théorie du complot, puisque sa position de faire-valoir en  $W_R$  le fait passer de la position actancielle de l'adjuvant à celle de l'opposant entre  $W_{Déf}$  et  $W_{14}$ . Or, comme nous l'avons suggéré précédemment, Crowe se sert aussi de Shelby pour ouvrir son univers à certaines interprétations possibles, comme celle proposée par certains internautes<sup>86</sup>, selon laquelle le film en entier serait l'histoire racontée par le roman que Shelby écrit sous le mécénat de David : « You're paying me to write my novel, so you own me. » (#40) Cette histoire de roman n'est pourtant pas la seule incartade que fait Crowe au sujet scénario original. Il invente une cohorte de huit nouveaux personnages qui viennent appuyer avec une certaine insistance cette hypothèse du complot en faisant concurrence à la résolution du réveil en  $W_{2145}$ . D'abord, les sept nains du conseil d'administration (#22) de la compagnie dont David est actionnaire majoritaire – qui ont probablement été créés en référence à l'univers de Disney, qui incarne le summum de l'imaginaire de la cryogénisation –, attribuent de la crédibilité à la stratégie de l'usurpation du contrôle de l'entreprise en poussant David à la psychose et ensuite au suicide. Ils représentent une fausse piste (*a red herring*), de faux coupables, comme dans tout bon récit de détective, si on privilégie l'hypothèse véhiculée par Ventura d'un réveil en 2145.

<sup>86</sup> *Op. cit.* The Uncool. the official Website for everything Cameron Crowe. Récupéré de <<http://www.theuncool.com/films/vanilla-sky/vanilla-sky-secrets/>>.

Les personnages secondaires revêtent différentes connotations qui émanent des différents changements dans leurs propriétés et relations, et qui représentent ainsi des mondes spécifiques tout en faisant la promotion de certaines hypothèses plus ou moins crédibles pour influencer la promenade inférentielle des spectateurs dans un sens ou un autre. Les objets peuvent aussi servir la même fonction, en incarnant une quête secondaire ou l'atteinte d'un objectif plus ou moins explicité, à l'instar du fameux *MacGuffin* popularisé par Hitchcock et défini dans son interview de 1962 avec François Truffaut<sup>87</sup>.

In the writings of Rudyard Kipling, any spy story written around that time or period, concerns the stealing always of the plans of the fort. This was I would say almost one of the original MacGuffins [...] Now, really, they don't matter. The plausible and the logicians are always looking for the truth in the MacGuffin [...] My contention has always been, that although for the characters in the story they are most vital, to me, the teller of the story, they're absolutely nothing. (French Moviegoer, 2016, part. 10)

Le MacGuffin constitue un dispositif ou un événement propre au Thriller qui est nécessaire à l'intrigue et à la motivation des personnages, mais dont le public ne se préoccupe pas vraiment. Le MacGuffin est souvent singulier, parfois absurde, alors que la motivation du héros est universelle. Dans ALO, on peut identifier ce masque que porte César, et qui lui a été offert en W<sub>Déf</sub> par les chirurgiens qui n'ont pas la capacité technologique de lui refaire le visage, à une espèce de MacGuffin. Sorte d'appendice superficiel, le masque est vu d'emblée comme un artifice lui permettant de ne pas souffrir du regard hébété des autres, celui de Sofia d'abord, mais ensuite celui du barman dans la boîte de nuit et finalement celui d'Antonio dans W<sub>14</sub>. À ce stade de son développement psychologique post-traumatique, César cherche toujours à construire sa personnalité en fonction du regard extérieur. Or, ce qu'il désire n'est pas rendu accessible par cet artifice, puisque Sofia ne répond pas positivement à cet objet de

---

<sup>87</sup> Récupéré le 30 mars 2021 de *French Moviegoer* [chaîne YouTube], Hitchcock-Truffaut Episode 10: The MacGuffin, 'Foreign Correspondent', 1940. (12 :40min)  
<[https://www.youtube.com/watch?v=U0kN4gcUp-k&list=PLrwUnL23zrPvip0v2HuFysocXdw8Ut\\_k8&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=U0kN4gcUp-k&list=PLrwUnL23zrPvip0v2HuFysocXdw8Ut_k8&index=10)>

mascarade (#41). Le masque dans  $W_{\text{Déf}}$ , plutôt que de camoufler les défauts, augmente le ridicule en ajoutant une propriété de déni à sa personnalité exacerbée d'orgueil, ce qui n'est pas sans repousser tous les adjuvants de sa quête. Le masque permet cependant un passage essentiel dans la structure de ALO. Tellement essentiel qu'il relève autant des mondes intradiégétiques que de la production extradiégétique. D'abord, le masque permet de créer un élément de continuité entre le César défiguré de  $W_{\text{Déf}}$  et le César qui peut être et paraître comme il le désire dans  $W_{14}$ . Dans le monde des perceptions artificielles, dans la réalité virtuelle quasi paradisiaque permise par la technologie de L.E., César se voit défiguré alors qu'il ne l'est plus. C'est le symbole du Janus-bifrons, figure tournée simultanément vers le passé et l'avenir, vers le commencement et vers la fin, qu'on retrouve comme connotateur symbolique dans la scène qui précède l'entrée de la conscience de César en  $W_{14}$  (#52, figure 6.4). Ce Janus-bifrons, figure du chaos primordial, annonce le dérèglement du monde de César, il annonce et connote le passage de  $W_{\text{Déf}}$  vers  $W_{14}$ .

Figure 6.4 César Janus-bifrons



Le masque permet ainsi aux représentants de L.E. de pratiquer un joint diégétique (figure 6.5) entre les deux mondes alors qu'ils écrasent dans la mémoire de César les moments du rejet de Sofia, la recherche sur l'entreprise en cryogénie, la signature du

contrat et de sa clause 14 et enfin de son suicide. L'état d'ébriété dans lequel il se trouve dans la boîte de nuit crée un créneau de souvenirs confus et de flous perceptifs qui représentent un moment idéal pour appliquer un écrasement d'une partie de  $W_{D\acute{e}f}$  par  $W_{14}$ . Or, afin que le symbole du masque fonctionne, Amenábar s'assure qu'il soit remarqué par les spectateurs : alors qu'il est complètement saoul, César jette son masque par terre (#49) – désinhibé par l'ébriété – mais il le récupère (#51) quelques minutes plus tard avant d'aller vomir aux toilettes.

Figure 6.5 Joint diégétique pratiqué par L.E. dans la mémoire de César



En théorie, il n'a plus besoin de son masque dans  $W_{14}$ , parce que la technologie médicale a réussi à mettre au point un moyen esthétique de lui redonner son apparence initiale. Toutefois, à cause des remises en question suscitées par les invasions visuelles de Nuria, se superposant au personnage de Sofia, et celles de son propre visage déformé, se superposant dans les miroirs à son visage guéri, il est confus, comme nous, et continue à porter son masque malgré les demandes incessantes d'Antonio son psychiatre de l'enlever. L'identité ambivalente de César est maintenue à travers les deux mondes parce que, dans son esprit, il reste le même individu en  $W_{14}$  et en  $W_{D\acute{e}f}$ , puisqu'il garde la même propriété essentielle d'être défiguré et est toujours hanté par la mémoire d'un amour naissant qui n'a pas survécu à l'accident de voiture.

L'effet de superposition – Nuria sur Sofia (figure 6.3), le rêve sur la réalité (figure 6.5)

et le visage déformé en  $W_{14}$  – est aussi véhiculé par les miroirs et leurs reflets comme lieu autre. Les premiers plans, qui permettent à Amenábar d'installer la personnalité de César, sont filmés dans la salle de bains, devant un miroir (#3). Le premier geste que pose le personnage en se levant est de se regarder, reflet de son narcissisme, comme pour s'assurer qu'il existe toujours, qu'il n'a pas disparu dans le vide urbain de  $W_{On}$ . Il s'arrache un cheveu blanc, ce qui démontre l'importance qu'il accorde à sa jeunesse, à sa beauté et à son apparence. Il boutonne sa chemise devant un autre miroir (figure 6.6) et, satisfait de ce qui lui est renvoyé comme image, il se précipite dans le monde extérieur.

Figure 6.6 Les miroirs dans ALO et VS



Lorsque César perd cette image de lui-même après l'accident de voiture, il ne sait plus comment se définir. Défiguré, il ne peut plus jouer de ce narcissisme qui avait teinté ses relations avec Pelayo, à qui il a ravi Sofia, et il fuit dorénavant les miroirs qui lui renvoient son reflet. Cette nouvelle apparence repoussante transforme son narcissisme en une mascarade abjecte (#54) et définit, par le fait même, la nature fondamentale des relations entre propriétés qui construisent le monde  $W_{Déf}$ . Après l'accident, le regard des autres, connoté par les miroirs, l'oblige à prendre conscience de son orgueil, mais aussi de son isolement. Le sentiment de suffisance que lui renvoyait le miroir de sa salle de bains dans les trois plans liminaires (#3) n'existe plus, car dans  $W_{Déf}$  ils lui renvoient le reflet d'une nouvelle propriété connotant son incapacité à devenir adulte. Dans  $W_{Déf}$ , les miroirs connotent cette propriété de sa personnalité passée à laquelle il

n'a plus accès, en même temps qu'ils dénotent cette nouvelle réalité à laquelle il n'a pas envie de faire face (#37). Alors qu'ils lui permettaient de prendre conscience de son appartenance au monde dans  $W_R$ , les reflets prennent, après l'accident de voiture, la connotation contraire : ils constituent le symbole de sa propre mort par suicide (#40-45) qui clôt  $W_{Déf}$ . Amenábar se sert des miroirs comme opérateurs de passage, par la cannibalisation d'une propriété de  $W_{Déf}$  dans  $W_{14}$  (#81-100), alors que les reflets permettent de laisser passer une propriété structurellement nécessaire du César défiguré dans un monde où la reconstruction de son visage a réussi. Dans ce contexte, les miroirs servent à opérer le passage d'une propriété appartenant à un monde passé qui est impossible avec les relations entre propriétés qui définissent le monde présent. Dans un certain sens, le miroir comme objet permet de superposer un lieu et une temporalité qui brisent la causalité de la pseudoréalité de  $W_{14}$  et qui lui donnent par le fait même sa propriété essentielle d'être totalement virtuelle.

Chez Cameron Crowe, les miroirs servent le même type de passage que les connotateurs spéculaires chez Amenábar. Évidemment, le réalisateur américain en ajoute, afin de rendre la réflexivité de son récit avec la culture cinématographique encore plus manifeste. Crowe place des miroirs partout où il le peut dans les plans liminaires de VS. Le plus significatif est probablement celui qui est juxtaposé à la porte de la salle de bains et à l'affiche du film *À bout de souffle* (1960) de Godard (figure 6.6). Si le reflet que renvoient les miroirs de son appartement est directement lié à son image dans le film, donc à sa personnalité, à son état psychique et à son caractère, celui que renvoie l'affiche du film est indirectement lié aux thématiques de cette œuvre culte à laquelle Crowe tente de rattacher la sienne. On peut ainsi conclure que l'hyperréalisme et l'intermédialité à l'œuvre dans la version américaine connotent la virtualité du paradis artificiel de  $W_{14}$  tout en faisant croire que l'univers qui s'y déploie fait partie de la réalité des spectateurs : la vie est un film. Certains éléments de cette intermédialité, comme les références culturelles, mais surtout la présence particulière de personnalités publiques appartenant au monde réel des spectateurs (Steven Spielberg, par exemple,

à l'anniversaire de David Aames (#35)), servent d'opérateurs de passage entre l'intradiégétique et l'extradiégétique afin de servir cette impression hyperréaliste américaine que le film se déroule dans notre univers réel. Au contraire, l'onirisme et le chaosmos définissent la structure entière du film espagnol, qui préfère rester fidèle à ses origines baroques : la vie est un rêve.

\*

Les opérateurs intradiégétiques pratiquent des passages narratifs entre les différents mondes impossibles d'un univers cinématographique. Ils permettent de briser la temporalité d'une série de relations entre propriétés déterminant un monde, en créant un événement impossible dans la chaîne causale, qui ouvre sur un nouveau monde en contredisant une loi fondamentale de notre réalité, ce que Umberto Eco a appelé un opérateur d'exception. Cette opération crée un nouveau monde par mitose, en changeant quelques-unes des propriétés essentielles ou des vérités logiques qui déterminent le monde d'origine. Il peut opérer cette bifurcation dans la trame narrative en déharnachant la conscience des contraintes du corps, en la libérant des principes de la matérialité et de la causalité par l'effet d'une hyperbole comme le rêve, le coma, la psychose ou un autre état de conscience altérée. Il peut aussi opérer cette bifurcation dans une série causale en empruntant ce qu'Alain Boillat nomme une passerelle intermondaine, un objet appartenant au mobilier d'un monde qui permet d'ouvrir sa frontière sur un nouveau monde de manière impossible. Cette ouverture correspond souvent à une technologie qui n'est pas encore maîtrisée dans notre réalité, un objet inventé comme la cryogénie et le rêve éveillé dans ALO. L'ouverture est toujours pratiquée en rapport avec les personnages, qui sont définis par la somme de leurs propriétés et des relations qu'ils entretiennent avec celles des autres personnages, mais aussi avec les lieux et les objets qui meublent le monde. Ces relations entre propriétés attachent ainsi les individus à un monde précis et particulier. Le fait de changer l'une ou l'autre de ces propriétés, qu'elles soient essentielles ou structurellement nécessaires,

crée un nouveau monde en faisant bifurquer la chaîne causale qui définissait le monde d'origine vers une nouvelle série impossible de relations entre propriétés.

L'opérateur mobilier peut donc être incarné soit par un personnage, soit par un lieu, soit par un objet, ou bien encore rassembler ces trois types en une hétérotopie comme le miroir ou l'intermédialité, la référence et la réflexivité. L'opérateur mobilier peut aussi ouvrir une brèche narrative au sein des possibilités de développement causal du récit. Un peu à la manière du MacGuffin d'Hitchcock, ce type d'opérateur ouvre sur un monde possible en suggérant le développement d'une intrigue là où il n'y en a pas; un fil d'Ariane rompu, un cul-de-sac. Tous ces opérateurs d'accessibilité transmondaine appartiennent à l'univers du récit, aux mondes dans le film ; ils sont intradiégétiques. Étant donné la double représentation cinématographique, ces opérateurs intradiégétiques doivent être exprimés par des moyens extradiégétiques, supportés par des opérateurs qui relèvent de la dénotation cinématographique. À l'instar de ce que conclut François Truffaut dans son entretien avec Hitchcock : « Le cinéaste n'a rien à dire, il a à montrer » (French Moviegoer, 2016, part. 10). Le prochain chapitre présentera les opérateurs extradiégétiques qui permettent ce passage des mots du scénario aux images de la production, en prenant en considération les habitudes perceptives et interprétatives des spectateurs.

## 6.2 Les opérateurs extradiégétiques (monde du film) : audiovisuels

La phénoménologie de la perception a subordonné la vision au corps et à ses mouvements dans le monde. Comme le précise Merleau-Ponty « Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. Par ailleurs il est vrai aussi que la vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde. » (Merleau-Ponty, 1964, p. 17). La psychologie de la perception ajoute que, derrière la vision, la conscience agit de manière intéressée et, influencée par ses affects et son intentionnalité, elle est dirigée vers un objectif comme



la réalisation d'un désir, ce que Bergson expose, dans *Matière et Mémoire*, comme une perception teintée de souvenir.

Ma perception, à l'état pur, et isolée de ma mémoire, ne va pas de mon corps aux autres corps : elle est dans l'ensemble des corps d'abord, puis peu à peu se limite, et adopte mon corps pour centre. Et elle y est amenée justement par l'expérience de la double faculté que ce corps possède d'accomplir des actions et d'éprouver des affections, en un mot, par l'expérience du pouvoir sensori-moteur d'une certaine image, privilégiée entre toutes les images. D'un côté, en effet, cette image occupe toujours le centre de la représentation, de manière que les autres images s'échelonnent autour d'elle dans l'ordre même où elles pourraient subir son action ; de l'autre, j'en perçois l'intérieur, le dedans, par des sensations que j'appelle affectives, au lieu d'en connaître seulement, comme des autres images, la pellicule superficielle. Il y a donc, dans l'ensemble des images, une image favorisée, perçue dans ses profondeurs et non plus simplement à sa surface, siège d'affection en même temps que source d'action : c'est celle image particulière que j'adopte pour centre de mon univers et pour base physique de ma personnalité. (Bergson, 2012, p. 102)

La perception est donc sensori-motrice en raison de sa capacité à commander au corps la meilleure manière d'agir et de réagir, mais elle est aussi conscience du temps, par sa capacité à convoquer les souvenirs qui lui dicteront la meilleure manière de confronter les mouvements du monde et de ses individus en fonction de leurs intentions. Au cinéma, la caméra cherche à pallier l'immobilité des spectateurs par la mise en scène, les rapports de cadre et les différents recadrages, l'esthétique de l'image, le rythme de leur défilement et l'enveloppe sonore, entre autres artifices, en accordant chaque scène à des émotions précises, véhiculées par les intentions des protagonistes auxquels les spectateurs se sont identifiés. C'est dans cette perspective que Gilles Deleuze se sert du concept d'image-mouvement pour traduire en termes cinématographiques la loi bergsonienne selon laquelle « la perception dispose de l'espace dans l'exacte proportion où l'action dispose du temps. » (2012, pp. 72-73) Dans l'image-mouvement, l'action est causale, et le temps cinématographique est subordonné au mouvement, en ce sens qu'il est déterminé par l'intervalle qui s'écoule dans le passage d'un point A à un point B, entre un mouvement reçu et un mouvement exécuté, une action et une réaction, entre la manifestation d'un désir et le moment de sa réalisation, de son

émoussement ou de sa métamorphose. Dans le cinéma de l'image-mouvement, causal et sensori-moteur, le temps est un intervalle de mouvement, il représente un changement, une évolution, et c'est ainsi que chaque plan<sup>88</sup> sert à propulser le récit vers sa résolution, tout en créant de la surprise et du suspense, en véhiculant des émotions inspirées par la crainte et la pitié.

La première dimension de cette image-mouvement est celle qui permet aux spectateurs d'entrer émotionnellement dans l'univers filmique. Les opérateurs intradiégétiques étudiés dans la section précédente l'incitent, s'ils sont bien utilisés, à s'attacher émotionnellement à un protagoniste et à consentir à être victime de ce que Eco a appelé le *raptus mystique* de la fiction. La deuxième dimension de l'image-mouvement, exprimée par les opérateurs extradiégétiques, doit l'inviter à entrer dans l'univers cinématographique avec son corps par ses émotions. Ce type d'opérateurs lui propose une déclinaison de divers points de vue sur cet univers dont certains, subjectifs, lui permettent de voir *comme* le protagoniste et d'autres, objectifs, lui font croire qu'il se situe physiquement dans le monde intradiégétique (WI), en jouant avec ses habitudes perceptives et interprétatives. Ces opérateurs extradiégétiques interviennent lors des trois grands moments de la réalisation d'un film, soit la préproduction, le tournage et la postproduction. Si le scénario – qui précède la préproduction – sélectionne les opérateurs intradiégétiques en les mettant en contexte dans un récit, les trois moments de la production de ce scénario permettent de choisir par quels moyens ce qui a été imaginé et exprimé de manière linguistique se transformera lors de la production en images en mouvement. Les mots du scénario doivent subir une transduction qui se déroule en deux temps : 1) le choix des individus et de l'espace-temps dans lequel ceux-ci entreront en relation et 2) la manière dont ils seront mis en scène pour être captés par

---

<sup>88</sup> Deleuze parle plutôt d'image-perception, d'image-action, d'image-affection et d'image-pulsion qui composent l'ensemble des plans qui relèvent de l'image-mouvement, en opposition à l'image-temps, composée majoritairement d'*opsignes* et de *sonsignes*, « image optique et sonore pure qui rompt les liens sensori-moteurs, déborde les relations et ne se laisse plus exprimer en termes de mouvement, mais s'ouvre directement sur le temps. » (1983, p. 291-293, Glossaire)

la caméra, la démarche qui leur permettra de passer de l'état d'individus profilmiques à l'état d'individus cinématographiques.

Lorsque, par exemple, Cameron Crowe écrit dans son scénario :

**ON BLACK**

We hear a whooshing sound, getting louder.

**A BLINK OF AN IMAGE**

New York City from a perspective of flight, not an airplane, a swooping diving shot. Back to black.

**A WOMAN'S VOICE**

Abre los ojos ... open your eyes ... open  
your eyes ...

**INT. DAVID'S BEDROOM - EARLY MORNING**

DAVID AAMES, JR., 32, swings out of bed and sits on the corner of his mattress. It's a chilly New York City morning. Early sunlight glows around the corners of his curtains.

**A WOMAN'S VOICE**

... open your eyes ...

He reaches behind him to shut off a slim voice-activated clock-radio. He rises, a comforter draped around his shoulders, and heads to the bathroom.

**INT. DAVID'S BATHROOM - MORNING**

David regards himself in the mirror of a beautifully-tiled and well-appointed bathroom. In his thirties now, his looks have only deepened and improved. He brushes his teeth. He spots a gray hair, and holding tweezers, seizes and plucks it.

**INT. DAVID'S BEDROOM - MORNING**

David puts on a shirt. Checks his wallet for money. His bedroom is elegant and spare.

**INT. DAVID'S NEW YORK CITY APARTMENT - MORNING**

He slips down the stairs into the expansive living area of this deeply-textured apartment. A stunning, inherited book collection lines the walls.

**INT./EXT. NEW YORK CITY GARAGE BELOW APARTMENT/STREETS - MORNING**

David starts up his dark green sports car, and roars onto the New York City streets.

(Crowe, 2001, p. 1)

Ces trois scènes impliquent d'abord différents lieux : une idée aérienne de la ville de New York, une chambre à coucher et la salle de bains attenante, la salle de séjour richement décorée d'un appartement new-yorkais et son garage intérieur. Le choix de ces lieux doit permettre aux spectateurs, dans un premier temps, de saisir en quelques coups d'œil l'univers qu'on leur présente, le genre du récit qu'on leur raconte, le niveau de réalisme du monde dans le film ainsi que la personnalité du protagoniste : David Aames Junior, 32 ans ; on soupçonne un drame, mais les plans aériens qui nous font entrer dans l'univers connotent aussi une ambiance métaphysique, mystérieuse, qui dépasse les trivialités du quotidien<sup>89</sup>. Par la suite, le protagoniste, trentenaire séduisant et bien nanti, doit trouver son visage, il doit être incarné par un acteur. Le choix de la distribution implique à ce point une décision d'apparence, mais aussi, et surtout dans le cas d'un film hollywoodien, une décision commerciale. Qui sera l'acteur qui portera le film sur ses épaules ? Quel acteur attirera les foules lors de la première ? Après deux *Missions Impossibles*, le plus récent film de Crowe, oscarisé et primé aux Golden

---

<sup>89</sup> En ajoutant « *not an airplane* » dans la description de la première scène, Cameron Crowe précise à ses lecteurs que le regard en plongée flotte dans les airs, mais surtout qu'il pique du nez : « *a swooping diving shot* ». Le mouvement du regard épouse celui bien connu de l'âme errante et rêveuse de David Aames, qui retourne habiter son corps, bref, un mouvement d'incarnation. Ce mouvement préfigure bien sûr la plongée finale où David, qui vient de prendre conscience qu'il n'est effectivement qu'une âme errante et rêveuse prisonnière d'un monde virtuel, plonge de l'édifice en espérant rejoindre son corps, en espérant s'incarner à nouveau. Plus qu'une ambiance métaphysique, la scène d'ouverture initie le mouvement en 4 étapes du film : le flottement, le vertige, la plongée et l'incarnation. On pourrait peut-être même parler de « réincarnation », si on pense au mouvement de caméra en plongée qui ouvre le film *Enter the Void* (2009) de Gaspar Noé.

Globes (*Jerry McGuire*, 1996), un chef-d'œuvre de P.T. Anderson (*Magnolia*, 1999) et un autre de Stanley Kubrick (*Eyes Wide Shut*, 1999), Tom Cruise est au sommet de sa popularité et il semble un choix indubitable pour incarner David Aames et porter le film à son sommet.

Après avoir fait ce choix esthétique de l'espace-temps et des individus qui le meubleront, chaque scène doit être divisée en action / signification, c'est-à-dire en prises de vue, en plans de caméra. Chaque plan doit non seulement propulser le récit vers sa résolution, mais aussi en porter le sens émotionnel. Le choix des angles, de la distance focale et de la dimension du cadre et de ses recadrages doit toujours avoir comme objectif principal de créer une émotion chez les spectateurs afin d'assurer leur attachement affectif au récit et surtout au protagoniste – ce qui leur permet d'entrer dans un monde possible sans se soucier de sa facticité, en oubliant que les mondes filmiques ne sont que des ersatz. Comme le martèle David Mamet dans sa réflexion sur la réalisation filmique, c'est en sachant de quoi parle une scène et de ses différents plans, relativement à ce que désirent les protagonistes, qu'on parvient à déterminer avec exactitude sa signification et, par le fait même, la manière dont elle doit être captée par la caméra.

So you're going to have to make an election as to what this scene is about. And it is this election, this choosing not "an interesting way" to film a scene (which is an election based on novelty and basically a desire to be well-liked) but rather saying, "I would like to make a statement based on the meaning of the scene, not the appearance of the scene," [...] So let's suggest what the scene might be about. I'll give you a hint: "what does the protagonist want?" Because the scene end when the protagonist gets it [...] What does he or she do to get it—that's what keeps the audience in their seat. If you don't have that, you have to trick the audience into paying attention. (1992, pp. 10-11)

Les différents stades de préproduction permettent d'imaginer à quoi ressemblera l'univers et comment véhiculer chaque action faite par les individus qui le meublent pour inciter les spectateurs à y pénétrer émotionnellement, d'y être inclus ne serait-ce que comme témoins silencieux et (presque toujours) invisibles. L'étape suivante, celle

de la réalisation du film, sa *production* en tant que telle, permet d'incarner au moyen de différents artifices ce qui a été imaginé précédemment. C'est souvent à cette étape que le film « prend vie », que l'univers se met à exister objectivement, même si les contingences de tournage font toujours en sorte que ce qui a été imaginé ne sera pas exactement, parfois même pas du tout, ce qui sera projeté à l'écran. Le dépassement du budget, la défection d'un acteur, une météo peu clémente ou une mutinerie au sein de l'équipe de tournage contre le producteur ou le réalisateur peuvent entraîner des divergences telles, entre le scénario et ce qui est imprimé sur la pellicule, qu'une histoire extrêmement bien écrite peut donner un très mauvais film ou vice versa. L'étape finale de la postproduction permet de créer l'illusion de la perception réelle en combinant les plans qui ont été filmés lors de la réalisation dans un montage rythmé et coloré, une enveloppe sonore convaincante, une trame sonore enlevante et souvent même des effets spéciaux faits par ordinateur (*computer generated imagery*). À ces trois temps de la production cinématographique correspondent évidemment des opérateurs de passage spécifiques, si on considère le fait que l'opération ultime d'accessibilité consiste à faire entrer et à garder les spectateurs au sein de l'univers audiovisuel du récit, de même qu'à les en faire sortir satisfaits de l'expérience vécue, et peut-être même forts d'un nouveau point de vue sur leur propre existence.

#### 6.2.1 Les opérateurs de préproduction

Les opérateurs relatifs à la préproduction sont déterminés par les décisions prises à partir du moment où un producteur finance la transformation des mots d'un scénario en images en mouvement. Ces décisions concernent généralement la manière dont on s'y prendra pour opérer cette transformation. C'est à cette étape qu'une transduction permet aux deux articulations de la langue de devenir les trois articulations de l'image cinématographique. D'abord, l'espace-temps et les individus qui y existeront doivent être incarnés en des lieux spécifiques (*location scouting*) et par des personnes appartenant à notre monde réel (distribution des rôles). Ensuite, les scènes du scénario doivent être rigoureusement découpées en plans uniques. Enfin, chaque plan doit être

déterminé par un rapport de cadre – qui reste habituellement le même tout au long du film sauf, comme on le verra, à quelque rares exceptions –, soit une dimension de cadre, une profondeur de champ, un point de vue (angularité) ainsi qu’une composition qui tient compte de la signification propre au mouvement et des habitudes de lecture de l’image supportées par les codes de l’espace-temps diégétique (cf. figure 5.3).

### La distribution des rôles

Ce qui a été mentionné en introduction au sujet de la distribution des rôles à Hollywood et du choix de Tom Cruise comme acteur principal dans le film de Cameron Crowe vaut pour n’importe quelle production. L’aspect commercial de la distribution des rôles est indéniable, même pour un film d’auteur à très petit budget. L’apparence et le jeu de l’actrice ou de l’acteur doivent non seulement propulser le récit vers sa résolution, mais surtout permettre une identification émotionnelle de la part des spectateurs. L’acteur, son apparence et son interprétation des propriétés et actions du personnage qu’il incarne constitue la porte d’entrée principale dans l’univers de la fiction. Cette porte est évidemment destinée aux spectateurs, qui ont fait le choix d’accrocher leur incrédulité à l’entrée de la salle de projection pour la durée du film, de façon à vivre une expérience qui sort de l’ordinaire tout en s’identifiant à un personnage qui leur ressemble, ou en qui ils aimeraient se reconnaître. Comme l’écrit encore Eco dans sa réflexion sur l’ontologie des personnages de fiction déjà citée : « To be permanently sentimentally involved with the inhabitants of a fictional possible world we must then satisfy two requirements: (i) we must live in the fictional possible world as in an uninterrupted daydream; and (ii) we must in some way behave as if we were one of its characters. » (2009, p. 93).

L’apparence de l’acteur et son jeu permettent d’incarner l’entièreté du personnage principal en tant qu’objet sémiotique. Par exemple, la description que fait Crowe de David Aames dans les premières scènes de *VS* : « In his thirties now, his looks have only deepened and improved. » (2001, p. 1), devient l’expression d’un contenu, d’un

ensemble de propriétés qui le définissent comme figure à laquelle les spectateurs sont appelés à s'identifier émotionnellement. Ainsi considéré, le personnage est un objet sémiotique qui possède des caractéristiques physiques auxquelles devront correspondre celles de l'être humain qui sera choisi pour l'incarner.

Being a set of properties, a fictional character is a semiotic object. I define so every device by which an expression conveys a set of properties as its content — provided one assumes that every expression (a word, an image or some other device) is, as Searle has suggested, a peg for hanging descriptions, or properties. (Eco, 2009, p. 89)

Les propriétés spirituelles d'un personnage – soit ses attitudes propositionnelles (son intentionnalité), sa manière de désirer le ou les objets de sa quête, ses besoins inconscients, ses émotions et souvenirs refoulés, son point de vue sur le monde, sa boussole morale, son éducation, ses croyances, etc. – devront être jouées et seront, pour ainsi dire, imprimées pour toujours dans le grain de la pellicule (ou les pixels de l'image numérique). Cette différence du héros d'un film avec un personnage de roman est capitale, et c'est ici que s'inscrit l'aspect mythologique, en face de l'aspect commercial, propre à la distribution, comme l'expliquent Jacques Aumont et ses collègues dans leur *Esthétique du film* :

Le star-system [...] se définit doublement par son aspect économique et par son aspect mythologique, l'un entraînant l'autre [...] on forge pour le comédien une image de marque en l'érigant en star. Cette image se nourrit à la fois des traits physiques du comédien, de ses performances filmiques antérieures ou potentielles, et de sa vie « réelle » ou supposée telle. Le star-system tend donc à faire du comédien déjà un personnage, en dehors même de toute réalisation filmique : le personnage de film ne vient à l'existence que par le biais de cet autre personnage qu'est la star. (2001, p. 94)

Le personnage est certes un opérateur, grâce à la position qu'il occupe dans le schéma actantiel, mais l'acteur joue aussi un rôle important dans cette mécanique d'opération de passage en inspirant l'identification des spectateurs à son interprétation. Ses performances passées, les rôles qu'il a incarnés auparavant et les univers dans lesquels



il a été propulsé influencent l'idée que les spectateurs se font d'un acteur et encouragent par le fait même certaines interprétations tout en affaiblissant les autres. Le choix de reprendre Penélope Cruz pour jouer le rôle de Sofia dans VS prouve ce qui vient d'être exprimé, en ce sens que la Sofia de ALO est reprise intégralement par Crowe – devenant ainsi un intertexte ou un personnage à l'identité transmondaine –, ce qui a pour effet de lier d'une certaine manière la reprise américaine à l'original espagnol tout en augmentant l'effet de spirale qui peut être interprété dans la structure des deux univers. Se pourrait-il que, selon l'hypothèse de l'affreux cauchemar, César se soit réveillé dans la peau de David Aames, suite à sa chute du haut de l'immeuble de *Life Extension* à Madrid ? Est-il possible que, d'emblée, Cameron Crowe réfère au film d'Amenábar pour activer peut-être l'attachement émotionnel de certains spectateurs qui auraient vu et apprécié l'original espagnol ? Ce serait probablement une stratégie originale que de faire entrer les deux univers dans une espèce de multivers, un chaosmos onirique et métaréférentiel qui inscrit les deux séries d'événements comme une suite à la causalité ambiguë, mais rendue possible grâce à cette présence de l'actrice madrilène jouant le même rôle dans les deux films. Chose certaine, en utilisant la voix hors champ de Cruz enregistrée sur le réveille-matin de David, d'abord inversée et parlant espagnol, Cameron Crowe annonce assez clairement son intention : ceci est une adaptation américaine d'*Abre los ojos*.

#### Les lieux de tournage

Les lieux de tournage doivent servir à incarner non seulement l'espace – qui est, selon le réalisateur phare de la Nouvelle Vague Éric Rohmer (Maurice Schérer), la forme générale de sensibilité la plus essentielle au cinéma<sup>90</sup> –, mais également le temps diégétique et ses références historiques. L'espace diégétique, en incarnant un lieu géographique et une époque, une culture et un mode d'existence, connote par la même occasion une ou plusieurs émotions dans sa mise en scène, par la plasticité de sa

---

<sup>90</sup> Maurice Schérer, *Revue du Cinéma*, n° 14, juin 1948. (Cité par Martin, 2001, p. 225)

représentation. Comme l'écrit Marcel Martin dans son chapitre sur le traitement de l'espace cinématographique, un lieu peut être construit de deux manières différentes, soit 1) en reproduisant intégralement un espace réel, comme le *Zabriskie Point* d'Antonioni et 2) en fragmentant divers espaces réels pour les recomposer en un seul espace diégétique : nombre de films d'époque se déroulant à New York, Paris ou Chicago ont été tournés dans le vieux Montréal grâce à la manière privilégiée dont les bâtiments datant du début du siècle dernier y ont été préservés (*The Aviator*, *The Curious Case of Benjamin Button*, *X-Men*, etc.)

Le cinéma traite l'espace de deux façons : ou bien il se contente de le *reproduire* et de nous le faire expérimenter par des mouvements d'appareil (« Avec les mouvements d'appareil, écrit Balazs, l'espace lui-même devient sensible et non pas l'image de l'espace représentée dans la perspective photographique<sup>91</sup> ») ou bien il le *produit* en créant un espace global synthétique perçu par le spectateur comme unique, mais fait de la juxtaposition-succession d'espaces fragmentaires qui peuvent n'avoir aucun rapport matériel entre eux. (Martin, 2001, p. 226)

Qu'il soit produit ou reproduit, intérieur ou extérieur, fermé ou infini, l'espace diégétique est dramatique, narratif, et il incarne une réalité esthétique. L'espace ainsi représenté et aussi représentant, en ce sens qu'il peut exprimer une localisation, il peut désigner un lieu par ses relations entre propriétés topiques et mobilières ; il peut aussi évoquer un déplacement par la représentation d'une trajectoire, d'un voyage, et provoquer par le fait même les bouleversements internes d'un personnage, à l'instar du changement du paysage dans le train qui mène William Blake (Johnny Depp) à la ville frontière de *Machine* dans le film *Dead Man* (1995) de Jim Jarmusch. Les lieux de tournage ont pour objectif précis d'évoquer tout d'abord un endroit géographique et une époque, mais aussi de composer l'ambiance émotionnelle des scènes qui y seront jouées et de servir esthétiquement le conflit qui s'y trame. Les lieux de tournage servent à rendre compte de l'espace intérieur du personnage, qui provoque ou subit ce conflit, à incarner symboliquement (par une loi ou une habitude) ou à refléter

---

<sup>91</sup> « *Le cinéma*, p. 131 (la traduction est de moi) »

métaphoriquement (par ressemblance ou similitude) son intériorité, composée de besoins, de désirs, d'ombre et de sentiments ou de souvenirs refoulés. Les lieux, par leurs propriétés représentées et esthétisées, peuvent à cet égard servir d'éléments créateurs de parallèles ou de contrastes entre certaines qualités définissant les personnages, comme l'immense appartement froid de César comparativement au petit fouillis accueillant de Sofia.

Les espaces dramatiques peuvent encore agir comme symboles d'un événement à venir, d'un monde possible. Les phénomènes naturels, par exemple, liés aux espaces extérieurs peuvent servir à illustrer le temps qui passe avant un événement important, comme ces trop populaires *timelapses* qui pullulent dans les plans de paysage ou les séquences accompagnant un générique (*House of Cards*). Ils peuvent aussi agir à titre de protagonistes prophétiques, qui agissent sur la destinée des héros et des héroïnes, ou qui laissent du moins présager l'inéluctabilité de leurs actions et l'implacabilité de leur destin. Dans *Cinematic Storytelling*, Jennifer Van Sijll donne l'exemple de l'éclipse solaire dans le film *Dolores Claiborne* (1995), qui offre une fenêtre idéale pour commettre un meurtre tout en proposant une analogie de forme avec le fond du puits rond dans lequel la protagoniste pousse son mari (2005, fig. 100). La forme du phénomène naturel de l'éclipse et la fenêtre d'espace-temps obscure qu'il ouvre, donnent cette impression de l'inévitabilité du crime, comme si Dolores était prédestinée à commettre ce meurtre à cet instant précis, son geste ayant été filé par les Parques et inscrit depuis la nuit des temps dans le livre des destinées racontant l'histoire de son monde<sup>92</sup>. L'esthétique des lieux se définit par les différentes manières de représenter l'espace par la plasticité et l'iconicité du faisceau de relations entre les propriétés dont ils sont constitués. La singularité de ces représentations permet à l'occasion de différencier les mondes possibles dans un univers à caractère onirique, à

---

<sup>92</sup> Cette référence au *livre des destinées* racontant l'histoire d'un monde possible est puisée dans le récit du rêve de Théodore fait par Leibniz dans son *Essais de théodicée*, §415-417, et qui illustre son concept de meilleur des mondes.

l'exemple du New York sous la pluie, du corridor de l'hôtel, du complexe niché dans les montagnes enneigées et du monde dystopique en effondrement, qui représentent les quatre niveaux de rêve dans le film *Inception* (2010) de Christopher Nolan. Dans d'autres cas, une inversion énantiomorphe, par exemple, peut servir à différencier un même lieu dans deux mondes différents – comme la chambre d'étudiant d'Evan (Ashton Kutcher) dans *The Butterfly Effect* (2004), qui est inversée telle une image vue dans un miroir pour signifier que le cours de la réalité a bifurqué vers une nouvelle trame causale suite un remaniement du cours des événements passés.

Dans cette perspective, pourquoi Amenábar et Mateo Gill ont-ils choisi Madrid pour mettre en scène leur histoire de maturation ? Dans la même veine, pourquoi Cameron Crowe a-t-il choisi d'incarner sa version dans la ville cosmopolite par excellence, New York ? On pourrait dire que plus on tombe de haut, plus la chute semble extraordinaire ! Il aurait été de toute évidence beaucoup moins dramatique de représenter la chute d'un personnage depuis le sommet de l'échelle sociale dans un petit village de fond de rang. Si on veut que la chute du héros convoque de la pitié chez le spectateur, comme le suggère Aristote dans sa *Poétique*, on doit s'assurer qu'elle soit la plus grandiose possible, afin de convoquer par le fait même l'angoisse de l'écrasement. Il serait difficile de trouver mieux que New York pour faire fortune dans l'édition et la publication, comme il serait difficile de trouver mieux que Madrid pour hériter d'une chaîne hôtelière espagnole. Les deux villes choisies, soit les métropoles de leur pays respectif, permettent d'appréhender la dégringolade la plus intense que la situation initiale autorise, en plus de faire intervenir des phénomènes propices à la perte de repères spatiaux et mémoriaux, mais aussi de représenter la ville comme un labyrinthe, c'est-à-dire

Oubli de soi, de ses déterminations spatio-temporelles, de la façon de retrouver son chemin. Le labyrinthe, c'est l'errance, une multitude de choix à faire, si son tracé est à ligne brisée, qui enfonce le sujet toujours plus profondément dans la confusion [...] Le labyrinthe comme lieu de musement et d'une errance de la pensée est défini non pas tant à titre de résultat ou de tracé, d'artéfact dont on peut

apprécier la forme ou la beauté, mais comme processus subjectif, trajectoire de connaissance, un espace-transit, lieu à la fois d'un transit et d'une transition. (Gervais *et al.*, 2002, p. 27)

L'impression dédaléenne des représentations urbaines est d'autant plus importante que les deux réalisateurs ont découpé les lieux de manière à briser le joint spatial qui les unit dans la ville. Les scènes se déroulent comme dans de petits mondes détachés de l'ensemble, qui devraient les unir de manière cohérente et qui aboutissent après moult détours en un centre, le toit de l'immeuble avec son préposé au soutien technique comme Minotaure « qui est miroir, miroir de la mort et de la naissance, lieu profond et inaccessible de toutes les métamorphoses », comme l'écrit Michel Foucault dans *Raymond Roussel* (1992, pp. 112-113). Le labyrinthe de la métropole, lieu par excellence de l'oubli par la perte de repères et grâce à l'égarement permis par le dédale inextricable d'une architecture complexe, assure au sujet la reconstruction de son être, nécessitant la remise à zéro de ses connaissances, suite à la rêverie ludique permise par la perte de mémoire. Cette rêverie ludique, ou musément, ce « Jeu Pur » et affranchi de toutes règles, chez Peirce, est conséquence de la confusion qui règne dans un espace-temps transitoire, permettant à l'esprit de reconstruire sa conception du monde dans une nouvelle structure, libérée de l'ordre des choses préétabli, de la causalité.

Une autre connotation spatiale importante dans ALO est celle qui oppose le parc ensoleillé dans le monde onirique ( $W_{On}$ ) à la cellule de prison sombre et exiguë de la réalité virtuelle ( $W_{14}$ ). Le premier lieu connote le rêve et le bonheur intense de la passion amoureuse ; l'autre, la perte des libertés et de la santé mentale de César dans un monde qu'il n'arrive pas à saisir et dont il est exclu. Entre ces deux lieux connotés se trouve la boîte de nuit – endroit des plus impersonnels, déshumanisés et quasiment hétérotopiques –, où César entame la saoulerie qui permettra à *L.E.* de pratiquer le joint intermondaïn entre  $W_{Déf}$  et  $W_{14}$  en écrasant son suicide (#58, #122). À la fin des deux films, dans lesquels l'être humain joue à Dieu en repoussant les limites de la mort physique, le Minotaure Serge Duvernois, maître du monde de la réalité virtuelle, attend

César sur le toit d'un gratte-ciel (#121), qui offre au regard un horizon à perte de vue sur une ville supposément vide. Comme une page blanche, cet espace « graine » dans lequel se jette le héros (#132) est à l'image des trois fins et de leur égale possibilité. Le film s'ouvre autant spatialement que diététiquement. On peut faire exactement la même analyse avec les lieux fréquentés par David Aames dans VS, les deux films s'ouvrent d'ailleurs sur des icônes touristiques de chaque ville : la *Gran Via* pour Madrid et *Times Square* pour New York.

### Les différents rapports de cadre

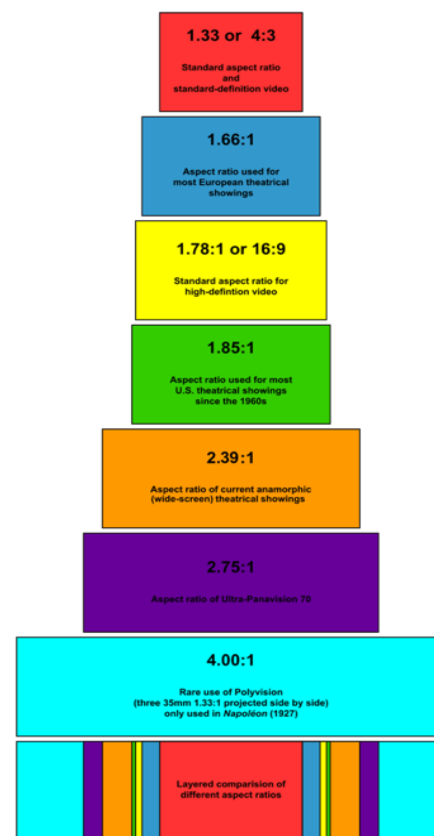
Bien que le rapport de cadre ait beaucoup changé depuis la création du cinéma, qui est passé du format académique de 1.37:1 (1929) au cinémascope optique 2.39:1, pour s'ouvrir sur la mégaprojection dite « Triptyque » 4:1 du *Napoléon* d'Abel Gance (1927), celui-ci tend aujourd'hui à se stabiliser depuis l'arrivée des formats vidéo de qualité cinématographique (figure 6.8). Le format panoramique 2:1 *univisium*, mieux connu sous l'appellation « série Netflix », est probablement le format le plus répandu, si on se fie à l'audimat de la chaîne en flux continu et au fait que de plus en plus de gens boudent les cinémas pour consommer des séries à l'excès dans le confort de leur salon, sur des écrans de plus en plus sophistiqués. Sa versatilité en fait un format très populaire, puisqu'on peut le « réduire » en format « *letterbox* » (1.85:1 ou 2.35:1), pour lui donner un effet de panoramique triché, ou le garder en format plein écran. Ce format doit aussi sa popularité au fait que la plupart des caméras d'aujourd'hui – sans compter les téléphones intelligents – offrent des options vidéo intéressantes, proposant le format 16:9 en qualité 8k. Ceci dit, la popularité de ce format fait en sorte que certains créateurs s'engagent dans l'utilisation de formats moins répandus afin d'attirer l'attention sur l'importance des dimensions du cadre dans la composition d'une image en mouvement. Le film *Mommy* (2014) de Xavier Dolan offre un excellent exemple du rapport de cadre comme opérateur d'accessibilité (figure 6.7). Comme il a tourné la plus grande partie de son film dans un format carré (1:1), comme l'avait fait Gus Van

Sant avec *Elephant* (2003), pour donner l'impression que les personnages sont étouffés par un horizon restreint et des limites imaginaires, Dolan fait ouvrir le cadre à son personnage de Steve (Antoine Olivier Pilon) qui, écartant les bras et poussant les larges bandes noires qui flanquaient l'image, offre enfin un cadre plus large aux spectateurs (1.85:1), ce qui suggère une soudaine délivrance, le personnage s'écriant « liberté » pour assurer le passage entre l'ambiance étouffante et une fulgurante bouffée d'euphorie.

Figure 6.7 Mommy (2014) de Xavier Dolan



Figure 6.8 Les différents rapports de cadre



L'artifice s'est révélé efficace, il a été applaudi lors de la projection du film à Cannes, mais opère-t-il vraiment un passage intermondain? Les propriétés mondaines ne changent pas, l'univers reste le même, mais le point de vue sur l'existence subit un

revirement à 180° qui permet au trio de vivre pendant un court instant dans une perspective de félicité et dans l'espoir d'une vie normale et heureuse, connotée par le format le plus courant, le panoramique 1.85 :1. En ce court instant, le monde dans lequel ils ancrent leur réalité change de propriétés, alors que l'espace-temps intradiégétique du monde dans le film fusionne avec les artifices de l'univers extradiégétique de la production, la fiction se dévoilant furtivement pour donner une impression de grandeur momentanée, en contrepoint avec le reste du film, qui retourne à son format original carré après cet instant éphémère.

Le fait d'attirer l'attention des spectateurs sur le format du cadre peut être un couteau à double tranchant. Alors que cet artifice cinématographique souligne à gros traits connotés la fictionnalité du monde représenté et fait sortir l'esprit des spectateurs de l'univers intradiégétique, selon les principes de la métafiction, il peut arriver que certains n'arrivent plus à y retourner et perdent la capacité à suspendre leur incrédulité. Or, Dolan avait déjà expérimenté avec le jeu des cadres dans *Tom à la ferme* (2013), en introduisant un format *letterbox* (2.35:1) dans certaines scènes afin d'en écraser les personnages verticalement. Wes Anderson est aussi reconnu pour changer plusieurs fois le format de ses images afin d'appuyer le thème ou la temporalité dans chaque séquence de ses films. Son film de 2014, *Grand Budapest Hotel*, utilise trois différents rapports afin de connoter l'histoire du cinéma et l'évolution de ses formats durant les trois grandes périodes que son film met en scène, soit le rapport 1.33:1 pour les années 30, le 1.85:1 pour les années 40 et le 2.35:1 pour représenter les années 80. Les rapports de cadre, utilisés de cette manière, deviennent des connotateurs temporels, puisqu'ils permettent d'identifier les différentes époques mises en scène, dans un va-et-vient appuyé par le montage, avec ses ellipses et ses retours en arrière.

Alejandro Amenábar et Cameron Crowe ont tous deux opté pour un ratio d'image panoramique de 1.85:1, le format le plus utilisé dans les œuvres de fiction avant Netflix. Ce format dit « cinémascope », amputant un peu sur la hauteur, a été inventé dans les



années 1950 pour faire concurrence à la montée en popularité de la télé et son format carré 4:3, dans l'espoir d'attirer les foules au cinéma en offrant une expérience plus grandiose. Le rapport de cadre n'agit donc pas, dans les deux films à l'étude, comme opérateur d'accessibilité, comme il le fait chez Dolan et Anderson.

### La caméra

Sans vouloir trop simplifier le sujet, prenons en considération le fait déjà évoqué que la caméra remplace parfois la perception consciente des spectateurs lorsque le point de vue est objectif et qu'elle la fait passer par le regard du protagoniste lorsque le point de vue est subjectif. En fait, comme le rappelle Sydney Lumet « If the movie has two stars in it, I always know it really has three. The third is the camera. » (1996, p. 76) Il est aussi important de rappeler qu'il est extrêmement rare, dans la perception ordinaire, d'observer quoi que ce soit qui ne soit pas animé de mouvement. Les opérateurs et connotateurs de passage intermondaire relatifs à la caméra peuvent dans cette perspective être déclinés en deux variables : 1) les différents types de mouvements de caméra, incluant paradoxalement la caméra fixe, et 2) l'échelle des plans relatifs aux différentes lentilles. Dans un premier temps, les mouvements de caméra (que les techniciens français appellent le recadrage) peuvent être déclinés en trois grands types. Tout d'abord le non-mouvement ou la caméra fixe, ensuite les mouvements effectués par une caméra fixée sur un trépied, reproduisant les mouvements des yeux et de la tête et, finalement, les mouvements reproduisant les déplacements du corps dans l'espace. Dans un deuxième temps, l'échelle des plans et les différents types de lentilles comprennent inévitablement d'autres données dont la dimension du cadre, la profondeur de champ, la longueur focale, l'angularité du point de vue, la distorsion optique et la compression de l'espace. Tous ces éléments déterminent la capacité de véhiculer des émotions et d'opérer des passages intermondiaires à l'aide de l'appareil de captation visuelle en fonction des différentes significations attribuées à chacun dans le contexte d'une production cinématographique ; la sémiotique des mouvements de caméra étant déterminée par les habitudes interprétatives (cf. figure 5.3).

### La caméra fixe

Le non-mouvement est une manière de filmer assez éloignée de notre expérience de la réalité comme conscience qui expérimente le monde par son incarnation dans un corps possédant cinq sens. Mis à part les nombreux écrans qui meublent notre environnement quotidien, il est assez rare de s'arrêter pour fixer quelque chose sans même bouger les yeux. Quand cela arrive, le premier réflexe consiste à de tomber dans la lune, *to zone out* disent les anglophones, c'est-à-dire de retirer momentanément notre attention du lieu où nous nous trouvons physiquement, alors que notre regard se tourne vers notre for intérieur, rempli d'images-souvenirs et d'impressions mémorables. Le plan fixe acquiert souvent une signification particulière lorsqu'il apparaît dans une scène, il connote plutôt l'attention que le regard. Il est objectif, en ce sens qu'il ne prolonge pas le regard d'un protagoniste, il présente un espace-temps et des événements qui sont destinés uniquement aux spectateurs. Le plan fixe représente le meilleur moyen de donner une information qui doit être exclusive à l'auditoire puisque, habituellement, il n'est endossé par aucun habitant de l'univers filmique. Jennifer Van Sijll ajoute qu'une composition statique peut aussi servir à encourager la comparaison de deux plans similaires fournissant des informations complémentaires ou contradictoires, l'immobilité facilitant l'observation des changements qui y ont été apportés (2005, part. 67). Cadrées comme une carte postale, les compositions immobiles de paysage, que l'on voit ici et là dans les Westerns par exemple, permettent de véhiculer la spaciosité de l'environnement comme l'immutabilité du temps et de la destinée des êtres qui y existent, minuscules et vulnérables comme des insectes.

Le plan fixe peut aussi servir de contrepoint à un plan plus instable afin d'en souligner l'importance. Jumelé à une séquence filmée en caméra à l'épaule, le plan sans mouvement permet de renforcer l'impression de danger, de déséquilibre et d'irrégularité. Amenábar utilise cette méthode pour passer de son monde réel  $W_R$  où survient l'accident de voiture, vers le monde onirique  $W_{On}$  qui meuble les trois semaines durant lesquelles César est dans le coma. L'accident est capté par une caméra

installée sur la banquette arrière de la voiture, très instable, et la séquence est renforcée par un montage rapide et arithmique (#29), suivi d'un fondu au noir, d'un fondu d'ouverture (#30) et de trois plans fixes d'un parc ensoleillé, rempli d'enfants qui s'amusent et de personnes âgées qui jouent aux cartes (#31). Le contraste du mouvement chaotique vers la fixité renforce ainsi le tragique de l'accident, mais souligne en même temps l'aspect extraordinaire ou irrégulier de la séquence onirique qui suit. Cameron Crowe se sert du même effet pour passer du monde onirique  $W_{On}$  de la séquence d'ouverture de VS, dans laquelle David Aames est affolé par la vacuité de Times Square, et le plan suivant dans lequel il se réveille en  $W_R$ , son monde réel, dans la même position, les bras en croix, à l'envers dans son lit (#11-12-13). Les plans du monde onirique sont animés par plusieurs mouvements, la caméra suivant la course du personnage et la séquence montée (*montage cut*) sur la musique enlevante de Mint Royal est ponctuée de flashs symboliques de la culture américaine. Après une coupe franche connotant un réveil en sursaut, Crowe met en contrepoint de cette séquence rapide un plan fixe de David à l'envers sur son lit, réveillé au son de son réveille-matin sur lequel Julie Gianni (Cameron Diaz) a enregistré sa voix : « Daaaviiid... Open your eyes! » – par opposition à la voix de Penélope Cruz qui avait ouvert la séquence onirique du prologue (#2).

Dans un plan fixe, ce sont d'abord les déplacements et mouvements des individus du monde qui attribuent un certain dynamisme à l'image. Lorsqu'il est utilisé sur une longue séquence, le plan fixe peut avoir pour effet d'installer une distance entre les personnages et les spectateurs, qui finissent par avoir l'impression de ne pas être intégrés à l'action, d'avoir été éjectés du monde dans le film. Il arrive aussi que certains réalisateurs composent l'entièreté de leur récit avec des plans fixes pour utiliser cette distanciation de manière esthétique. C'est le cas de plusieurs films du réalisateur japonais Yasujiro Ozu, dont son dernier, *Le goût du Saké* (1962), dans lequel les spectateurs ne sont plus appelés à pénétrer le monde cinématographique avec leur corps, l'immobilité des plans les gardant bien d'appréhender le déploiement de

l'intrigue en s'identifiant de manière sensori-motrice au protagoniste, par l'intensité d'un système d'actions et de réactions. La fixité du cadre, en plus de sa composition linéaire et très symétrique, les incite plutôt à se sentir et à se comporter comme les témoins immobiles et extérieurs d'un drame que la mise en scène ne cherche pas à mettre sous tension, mais qui aspire plutôt à connoter la banalité et la monotonie dans les infimes variations d'un quotidien ordinaire. Les plans fixes chez Ozu sont pour Gilles Deleuze de pures contemplations, qui délestent les images de leur devoir propre au *storytelling* de connoter du conflit et de l'opposition dans le mouvement, et libèrent les sens des spectateurs pour les placer en relation directe avec l'impression du temps et de la pensée :

Dans la banalité du quotidien, l'image-action et même l'image-mouvement tendent à disparaître au profit de situations optiques pures, mais celles-ci découvrent des liaisons d'un nouveau type, qui ne sont plus sensori-motrices, et qui mettent les sens affranchis dans un rapport direct avec le temps, avec la pensée. Tel est le prolongement très spécial de l'opsigne : rendre sensible le temps, la pensée, les rendre visibles et sonores [...] Une situation purement optique et sonore ne se prolonge pas en action, pas plus qu'elle n'est induite par une action. Elle fait saisir, elle est sensée faire saisir quelque chose d'intolérable, d'insupportable. [...] Il s'agit de quelque chose de trop puissant, ou de trop injuste, mais aussi parfois de trop beau, et qui dès lors excède nos capacités sensori-motrices [...] Ozu lui-même n'est pas le gardien des valeurs traditionnelles ou réactionnaires, il est le plus grand critique de la vie quotidienne. De l'insignifiance même il dégage l'intolérable, à condition d'étendre sur la vie quotidienne la force d'une contemplation pleine de sympathie ou de pitié. (1985, pp. 28-30)

On pourrait même pousser l'interprétation des cadres fixes chez Ozu comme étant une volonté de faire de ses lieux – le bureau de Hirayama San, les bars où il se saoule au Sake et son domicile – de petits mondes étouffants auxquels correspondent un point de vue particulier et une réflexion sur la trivialité de la codification japonaise des comportements et de l'existence humaine. Pour Deleuze, les images optiques et sonores pures, caractérisées particulièrement par « le plan fixe et le montage-cut » (1985, p. 34), renversent le rapport qu'entretient le mouvement avec le temps, en faisant du mouvement la perspective du temps, en rendant l'image lisible plutôt que simplement visible et en subordonnant la description de l'espace à des fonctions de la pensée. Les

plans fixes, lorsqu'ils ne sont pas flanqués d'images-mouvements, lorsque leur fonction ne consiste pas simplement à faire contrepoint au mouvement, prennent part à ce que Deleuze décrit comme le pressentiment hitchcockien d'une caméra-conscience, « qui ne se définirait plus par les mouvements qu'elle est capable d'accomplir, mais par les relations mentales dans lesquelles elle est capable d'entrer. » (1985, p. 35)

Les plans fixes dans ALO et VS sont utilisés par Amenábar et Crowe à des fins sensori-motrices dans les deux exemples donnés plus haut, puisqu'ils servent de contrepoint au rythme effréné des images qui les précèdent dans le montage, donc dans la causalité du récit. C'est d'ailleurs ainsi qu'ils répondent à l'objectif dramatique des scènes dans lesquels ils sont utilisés, en marquant la différence entre une temporalité onirique et une temporalité « réelle ». Le plan fixe du réveil en  $W_R$  dans VS arrête le mouvement de la course folle et des flashes tonitruants qui caractérisaient le monde vide  $W_{On}$ , et connote par ce freinage dans la dynamique du montage, la traversée de la conscience de David entre le monde du rêve et le monde réel. Dans ALO, Amenábar utilise la même stratégie, mais de manière totalement opposée. Les trois plans fixes du parc ensoleillé soulignent le passage du monde réel de l'accident vers le monde onirique du coma. Ce qui revient à dire que la signification de chaque type de plan relève de la relation qu'il entretient avec ceux qui le précèdent et qui le suivent dans la grammaire du montage (dont il sera question dans la section 6.2.3).

#### La caméra et le mouvement des yeux et de la tête

Ces mouvements de caméra, afin de simuler les mouvements des yeux et de la tête, sont habituellement faits à l'aide d'une caméra fixée sur un trépied – et plus rarement avec une caméra tenue à l'épaule –, qui effectue, soit des changements d'axes verticaux et horizontaux, comme l'inclinaison verticale avant-arrière (*tilt*) et l'inclinaison horizontale droite-gauche (*roll*), soit des panoramiques, qui sont des pivotements horizontaux de la caméra pouvant aller jusqu'à 360° autour de son axe central. On peut

aussi inclure dans cette catégorie de mouvements les *travellings* optiques (*zoom in* et *out*), même si ces mouvements ne ressemblent en rien au regard humain et aux mouvements du corps, mais signifient plutôt l'attention portée sur un objet, un élément du décor, un détail dans l'ameublement du monde. Pour ce type de mouvement sur place, la caméra ne se déplace pas, mais pivote, s'incline et effectue des changements de direction du regard ou de l'attention qu'elle offre sur un environnement à partir d'un emplacement qui ne change pas. Le fait de ne pas se déplacer et de regarder une mouche voler, par exemple, de tourner la tête ou de se retourner pour révéler un paysage n'a pas la même portée que lorsqu'on se déplace pour adapter le regard à ce qu'on voit. Bouger les yeux ou la tête, plutôt que de se déplacer vers un objet peut insinuer un manque d'intention claire par rapport à l'objet. Observer une scène de façon immobile peut en effet signifier qu'on n'a pas encore décidé la manière avec laquelle nous allons y pénétrer, comme un félin accroupi qui attend une opportunité ou qui juge si la proie en vaut la peine ou si elle est accessible. Les caméras fixes ont tendance à moins impliquer les spectateurs dans l'action et suscitent plutôt la curiosité, l'attente, le suspense.

Le panoramique est un pivotement horizontal qui permet de suivre les déplacements d'un protagoniste dans son environnement, de révéler une information importante dans cet environnement – en relation avec sa position et celle des autres personnages –, ou d'installer une synergie entre deux personnages. Comme la plupart des mouvements de caméra, la signification du panoramique est fortement influencée par la vitesse de son exécution. Le panoramique lent peut créer du suspense en imposant un délai et en créant de l'attente par rapport à ce que la caméra s'apprête à révéler aux spectateurs. Il peut aussi permettre de dévoiler un lieu comme on se laisse calmement pénétrer par la beauté et la sérénité d'un paysage, incitant les spectateurs à entrer dans un monde en syntonisant l'émotion souhaitée. Il peut aussi signifier le temps qui passe, la nonchalance et la liberté. Un personnage qui regarde lentement un paysage qui se révèle à lui peut y chercher une information, la position d'un antagoniste ou simplement

étudier un futur champ de bataille. La lenteur suggérée de l'observation peut aussi évoquer une perte de temps ou imposer un délai à ce qui s'en vient et véhiculer de l'angoisse, de la prévention ou du détachement. Les panoramiques rapides ou filages (*whip pan*), comme ceux qui ont fait la réputation du cinéma de Wes Anderson, dynamisent l'action en témoignant de l'entrée en scène impromptue d'un personnage, ou d'attirer l'attention sur un détail important dans son rapport spatial avec celui qui regarde – motivé par un point de vue subjectif ou objectif. Le filage permet aussi d'installer une relation particulière entre deux personnages comme dans *Whiplash* (2014) et *La La Land* (2016) de Damien Chazelle. Le panoramique rapide reproduit le mouvement prompt de tourner la tête pour porter le regard vers quelque chose qui attire soudainement l'attention, ou de suivre la trajectoire d'un objet projeté avec force, ce qui tend à dynamiser l'action et à en augmenter l'intensité dramatique en mettant les deux objets en relation.

L'inclinaison verticale (*tilt*) et les mouvements de plongée-contreplongée sont utilisés pour les mêmes raisons que les panoramiques, mais ils révèlent plutôt la profondeur ou la hauteur d'un objet dans son environnement. Ils permettent de dénoter les propriétés verticales d'un espace-temps tout en connotant la relation qu'entretiennent les personnages avec un monde particulier, comme l'organisation particulière de la station spatiale à la fin d'*Interstellar* (2014), formée comme un tore tridimensionnel à l'image du modèle cosmologique proposé par les astrophysiciens russes Starobinsky et Zel'dovitch. Ils peuvent simuler le regard qui balaie une structure ou un personnage de manière verticale pour révéler sa dimension dominante ou la vulnérabilité de sa stature (*search up / search down*). Si le panoramique est associé à la tête ou au corps qui se retourne sur lui-même, l'inclinaison horizontale (*roll*) peut aussi être associée à un mouvement, un peu plus insolite celui-là, de la tête qui se penche, pour observer quelque chose qui est désaxé, qui devrait par exemple se trouver dans une position verticale, mais qui, pour une raison ou une autre, a été placé à l'horizontale ou dans une position un peu penchée. Les travellings optiques ou zooms sont plutôt associés à

l'attention du sujet observant, qui concentre son regard vers un objet en particulier ou vers une partie d'une pièce bien précise. Ils peuvent être utilisés lorsqu'un réalisateur veut s'assurer que l'importance d'un détail est bien saisie ou pour semer un doute, créer un questionnement chez le spectateur, voire attiser sa curiosité. Il s'agit souvent de remettre en question une interprétation évidente afin de souligner l'ambiguïté entre les différents mondes proposés par un univers, provoquer de l'indétermination et créer par le fait même du suspense, un désir d'en savoir plus.

Amenábar utilise une inclinaison en plongée (*tilt down*) pour révéler le vide qui s'étend sous les pieds de César qui s'apprête à sauter du toit de l'édifice dans l'espoir de se réveiller en W<sub>2145</sub>, à la fin de ALO. Crowe va encore plus loin en faisant précéder la plongée d'un travelling suivant David Aames alors qu'il court vers la rambarde du toit et s'arrête, en déséquilibre sur un seul pied, juste avant de tomber dans le vide. Dans les deux cas, l'inclinaison sert deux significations essentielles. La première consiste à donner l'effet de vertige aux spectateurs et de porter à son paroxysme le niveau de sympathie pour le personnage principal. Ici, l'inclinaison en plongée rapide sert davantage cet effet. La deuxième consiste à faire de la résolution une ouverture dans le vide, en ce sens qu'on ignore toujours laquelle des hypothèses du complot, du mauvais rêve ou du futur est favorisée. L'issue de la chute peut tout aussi bien être la mort que le réveil, on ne le saura jamais vraiment. César doit faire un acte de foi, et nous avec lui. Grâce aux mouvements de la caméra, il nous entraîne avec lui en plongeant dans un monde dont on ne connaîtra jamais l'existence, un monde vide W<sub>0</sub> qui ne sera jamais meublé puisqu'il n'existe qu'au-delà du générique – à moins que l'univers de ALO ne se prolonge de manière onirique dans l'univers de VS, grâce aux premiers plans aériens qui plongent vers l'appartement de David Aames. Dans la version américaine de cette résolution sur le toit de *L.E.*, le travelling simule le déplacement du corps des spectateurs dans l'espace de la fiction, suivant celui du protagoniste dans son univers, et porte leurs perceptions et affections jusqu'au bord du toit avant de les faire plonger dans le vide. Il faut dire aussi que la durée invraisemblable de la montée dans



l'ascenseur – qui est le prétexte à un mouvement de caméra ascendant, sorte de travelling vertical sur la ville en arrière-plan, qui est aussi le prétexte à la résurgence d'image-souvenirs – prépare la durée de la chute. Lorsque le ciel est la seule limite, comme le suggère Ventura à David dans l'ascenseur, la chute est maximale. En fait, on pourrait lire une bonne partie du film en suivant les mouvement verticaux de la caméra.

#### La caméra et le déplacement du corps dans l'espace

Le déplacement de la caméra implique les sens et simule l'enregistrement des spectateurs comme individus membres de l'univers, qui ne sont plus seulement témoins sensoriels, mais participent à l'activité et au dynamisme d'un monde, même s'ils ne peuvent pas y intervenir. La caméra nous fait bouger avec elle dans l'espace, ce qui permet une incarnation un peu plus prononcée de notre implication émotionnelle dans les événements qui se déploient devant nous. Le schéma corporel développé par Merleau-Ponty (cf. 1.3.3) insiste sur ce fait que nous appartenons au monde, que nous percevons notre environnement grâce à notre corps et que les déplacements que nous effectuons dans l'espace modifient et incarnent encore plus profondément nos perceptions. Les déplacements de la caméra, du plan-séquence aux différentes caméras portées (à l'épaule ou sur *Steady Cam*), en passant par les différents travellings, les roulements de *dolly* avant et arrière, le *truck* gauche droite, le *boom* haut et bas et les autres mouvements de grue (le tout étant souvent un amalgame de plusieurs de ces mouvements) stimulent notre sentiment d'appartenir au monde qui se déploie devant nous, à l'écran, en émulant les déplacements du corps dans l'espace, y compris ceux qui sont rendus possibles par la technologie, comme le fait de voler par exemple.

Il a déjà été question de la caméra portée à l'épaule, qui reproduit l'impression d'un individu observant alors qu'il est en marche ou à la course. Grâce au flou de mouvement des objets en périphérie, qui se déplacent de l'arrière-plan vers l'avant-plan pour disparaître derrière la caméra, et aux phénomènes d'occlusion et de désocclusion (dont il a été question en 4.3.3), la caméra portée reproduit presque

exactement les perceptions de mouvements réels. Au contraire, depuis son invention dans les années 1970, la *Steady Cam* attribue une impression de flottement au déplacement de la caméra portée, ce qui lui enlève une bonne partie de son réalisme. La caméra montée sur des supports, contraignant le plus possible l'effet chaloupé et tremblotant du regard en marche ou à la course, produit plutôt un effet de lévitation ou reproduit la sensation de planer, qui caractérise beaucoup plus les perceptions oniriques ou fantaisistes. Pourtant, comme le fait remarquer Van Sijll, la *Steady Cam* permet de suivre un personnage dans ses déplacements au point où on a l'impression d'entrer dans son monde, même si la perception est moins subjective qu'avec la caméra à l'épaule. À titre d'exemple, Van Sijll décrit la fameuse scène de *Goodfellas* (1990) où Scorsese nous fait entrer dans le « monde des gangsters » en suivant Henry Hill (Ray Liota) et sa petite amie Karen (Lorraine Bracco) depuis l'entrée dérobée du Copacabana, déambulant avec aisance dans les sous-sols et la cuisine jusqu'en haut de l'escalier où ils ont finalement un accès princier à la scène du club. L'effet opère magnifiquement un passage connoté de la réalité quotidienne à celle plus trouble du monde de la mafia new-yorkaise dont Hill est un membre important.

Les travellings représentent en général un mouvement vers un individu ou un éloignement progressif. Lorsqu'ils sont effectués sur un *Dolly* libre ou sur rails, ou de manière compensée par le zoom comme le *Vertigo effect*, les travellings ont le même effet que les plans en *Steady Cam*, tout en étant plus limités dans leurs mouvements. L'avantage est qu'un plan filmé sur *Dolly*, et encore mieux s'il est monté sur un rail, permet de reproduire le même déplacement à l'infini, étant donné qu'il ne dépend pas de la liberté de mouvement de celui qui porte la caméra. Ce type de mouvement enlève un peu de subjectivité au plan tout en permettant de faire plusieurs prises de la même scène et éventuellement de la recomposer au montage. Les *Dolly* et les rails permettent surtout de déplacer de grosses caméras qui ne pourraient être déplacées par une seule personne, comme l'Arriflex ou les caméras IMAX, montées sur une flèche (*jib*) et/ou sur une grue, et équipées de grosses lentilles. Inutile ici de faire la déclinaison de tous

les mouvements de caméra possibles avec leurs significations. Chaque mouvement est motivé par le contexte du film et sa signification lui est attribuée par l'action qu'il permet de capter. Souvenons-nous de ce que disait David Mamet : « *what does the protagonist want ?* » (1992, p. 11) C'est effectivement en rapport avec ce que désire un personnage que le réalisateur saura quelle émotion susciter chez les spectateurs et par quel type de plan y arriver. À la base, un monde est une possibilité comme on l'a vu dans la deuxième partie de cette thèse sur les mondes possibles. Si le protagoniste est amoureux d'une femme, mais qu'il a malheureusement été défiguré dans un accident de voiture, l'émotion de chaque plan sera motivée par cette quête. C'est en décidant dans quel monde il veut nous faire entrer, et en déterminant l'émotion qui soutiendra le mieux ce passage, que le réalisateur choisira ses plans au découpage. Entrera-t-on dans un monde de superficialité et de déception amoureuse ? Le plan évoquera la tristesse, l'abandon, et il sera signifié par un travelling arrière assez lent, par exemple, dans lequel la caméra s'éloigne de l'objet du désir et de son regard froid. Entrera-t-on plutôt dans un monde où l'apparence n'a pas autant d'importance que la beauté intérieure ? On préférera monter la caméra sur *Steady Cam*, contourner le protagoniste défiguré pour le regarder de face, se retourner et avancer vers la femme de ses rêves qui l'attend en souriant.

En deux moments importants, suivant l'accident de voiture, Amenábar nous permet d'apprécier un changement de point de vue, signifiant la possibilité d'un passage entre deux mondes, en déplaçant la caméra d'un côté à l'autre du protagoniste. Dans un premier temps, la caméra opérée par Hans Burmann effectue une rotation de près de 180°, en contreplongée, en partant du dos de César vers son visage souriant et sans aucune trace de l'accident (#32). Suivant les trois plans fixes du parc ensoleillé dont il a été question précédemment, ce mouvement rotatif opère l'entrée dans le monde onirique  $W_{On}$  qu'il habite durant son coma de trois semaines. La rotation se fait dans le sens antihoraire, signifié par la contreplongée, on remonte dans le temps, juste un peu avant que Nuria ne précipite sa voiture rouge dans le muret. Le monde onirique du

parc ensoleillé sépare le monde réel  $W_R$ , dans lequel on retourne un instant, alors qu'on est en réalité dans  $W_{Déf}$ , dans le corps inanimé de César à l'hôpital – ce qui est suggéré dans un dialogue avec le psychiatre Antonio, mais jamais montré à l'écran.

Dans un deuxième temps, fort important celui-là, César croit faire l'amour à Sofia (#98). On est en  $W_{14}$  alors que César a miraculeusement retrouvé son visage. Les deux sont filmés l'un en face de l'autre, s'embrassant passionnément, en plan tête-épaule du côté droit de César. La caméra de Burmann effectue alors un panoramique qui passe derrière la tête de César – on utilise ce moment pour effectuer le raccord au montage selon une méthode utilisée par Hitchcock dans *Rope* (1948)<sup>93</sup> – et on passe à un plan très rapproché du visage de Nuria qui embrasse César dont on voit maintenant le côté gauche du visage. Retour vers le passé, déplacement à contrecourant signifiant la recrudescence des problèmes de réalité ; il s'agit d'un changement de monde étant donné que Nuria ne peut exister logiquement que dans le monde d'avant son suicide en  $W_R$ .

Cameron Crowe utilise le même procédé dans son  $W_{14}$  en faisant tourner la caméra opérée par John Toll en sens horaire autour de David Aames qui hurle « TECH SUPPOOOOORT! » dans le Hall d'entrée de la compagnie de cryogénisation. Cette manœuvre – qui n'est présente que dans la version abrégée de VS, remplaçant la scène avec le SWAT Team et la séquence montée au Ballon rouge de Lamorisse – lui permet d'opérer le passage entre le rêve éveillé et le mode tutoriel de  $W_{14x}$  (P7<sub>2</sub>). L'élément à retenir dans ces trois exemples, est le fait que la plupart sinon tous les mouvements de caméra peuvent servir à ouvrir un passage entre les différents mondes-possibilités d'un récit cinématographique. L'important est de savoir les interpréter en les considérant dans l'ensemble dont ils font partie, c'est-à-dire dans l'univers du film qui agit,

---

<sup>93</sup> « On se trouvait donc en gros plan sur le veston d'un personnage et, au début de la bobine suivante, on le reprenait en gros plan sur son veston. » (Hitchcock *et al.*, 1983, p. 150) Cette méthode a été utilisée depuis à chaque fois qu'un réalisateur veut donner l'impression de continuité d'un plan-séquence, comme l'a fait Iñárritu dans *Birdman* (2014).

rappelons-nous ce que disait Eco au sujet des photos dans *Blow Up* d'Antonioni, comme un contexte d'interprétation propre à son réalisateur :

Les signifiés « cadavre » et « main armée de pistolet » ne sont attribués à la forme signifiante que sur la base du contexte narratif du film qui, accroissant le suspense, dispose le spectateur (et le protagoniste du film) à *voir ces choses*. Le contexte fonctionne comme un idiolecte, assignant des valeurs données de code à des signaux qui pourraient autrement apparaître comme simples bruits. (1972, p. 222)

Les opérateurs extradiégétiques, qu'ils soient prévus lors du découpage ou qu'ils soient inspirés pendant la réalisation, n'agissent pas autrement que les opérateurs intradiégétiques. C'est le contexte du récit qui leur donne un sens, ou qui en restreint les significations possibles. L'étape du découpage détermine non seulement la manière dont on se servira de la caméra pour matérialiser l'univers imaginé dans le scénario, lui donner un corps pour exister, mais elle détermine aussi la manière dont cet univers et ses relations entre individus seront mis en scène. La composition de l'image est le meilleur moyen d'exprimer ces relations sans devoir passer par les mots du dialogue, afin d'éviter de faire du cinéma une « photographie de gens qui parlent » (Hitchcock *et al.*, 1983, p. 47)

### La composition

La composition d'une image cinématographique relève des trois niveaux constitutifs fondamentaux de l'expression visuelle comme machine à interprétation, identifiés par Catherine Saouter comme la plasticité (couleurs et clair-obscur), l'iconicité (lignes et formes) ainsi qu'« un objet *interprétant*, producteur d'un sens donné à interpréter. La dialectique entre les plans plastique et iconique donne accès au plan de l'interprétation. » (1998, p. 13). Au cinéma, ces trois dimensions de l'expression visuelle d'un plan sont caractérisées par l'emplacement de la caméra, les dimensions du cadre déterminé par l'échelle des plans et la profondeur de champ, l'angularité du point de vue, les couleurs et la luminosité, et par la géométrie des objets. La composition d'un plan est évidemment influencée par le code iconique (cf. 5.1), soit la

synthèse des conventions iconologiques et iconographiques en rapport avec les trois articulations du code cinématographique. Contrairement au dessin ou à la peinture, le cinéaste ne peut tracer des figures pour composer les signes iconiques qui composent les différents énoncés exprimés par chacun des plans de son film. Or, il peut choisir comment les objets seront placés et éclairés dans son cadre pour « jouer » avec leur géométrie et avec les lignes qu’ils tracent dans le plan : il peut les *décomposer* en figures. Sans pouvoir les « tracer », il peut tout de même les « placer ». Les lignes que forment les objets par leur géométrie et par la manière dont on les agence sous la lumière peuvent dynamiser un plan ou au contraire le paralyser, l’engourdir. Une composition symétrique, évoque le calme et donne une impression de repos, ou évite simplement d’attirer l’attention sur l’environnement pour laisser toute la place au jeu des relations entre les personnages dans le cadre – comme dans certains plans chez Bergman, qui cadre souvent ses personnages en gros plan sur un fond uni. Parfois, des réalisateurs plus formalistes utilisent les lignes et la symétrie qu’elles imposent pour donner à certains lieux une signification paradoxale. Dans *Le goût du Saké* encore, Ozu utilise les lignes verticales et horizontales tracées par les espaces quadrillés et très symétriques des intérieurs japonais en emboîtements gigognes, pour signifier le cloisonnement éthique de la société japonaise, relativement aux nouvelles valeurs américaines, signifiées par les couleurs vives, qui envahissent de plus en plus le pays du Levant durant la période de l’après-guerre. Pour Deleuze, la pensée du cinéaste japonais se résume à l’utilisation d’une caméra située sous le niveau des yeux, souvent à ras le sol<sup>94</sup> et fixe, à une composition d’espaces quelconques et souvent vides, qui véhiculent des thèmes précis dont la banalité du quotidien dans un rapport direct au temps, convoqué par une esthétique de la nature morte.

Et si, après la guerre, l’œuvre d’Ozu ne tombe nullement dans le déclin qu’on parfois annoncé, c’est parce que l’après-guerre vient confirmer cette pensée, mais

---

<sup>94</sup> « selon son style : à hauteur de tatami. Il expliquait à son opérateur Yushun Atsuna : “Tu sais, c’est vraiment un casse-tête de faire une bonne composition dans une chambre japonaise... La meilleure façon de s’en sortir est de placer la caméra en position basse.” » (cité par Magny, 2001, p. 40)

en la renouvelant, en renforçant et débordant le thème des générations opposées : l'ordinaire américain vient percuter l'ordinaire du Japon, heurt de deux quotidiennetés qui s'exprime jusque dans la couleur, lorsque le rouge Coca-cola et le jaune plastique font brutalement irruption dans la série des teintes délavées, inaccentuées, de la vie japonaise. (1985, p. 25)

Au contraire, une composition asymétrique, complexifiée par de multiples croisements de lignes diagonales, connote un certain désordre, un déséquilibre parfois analogue à la psyché du protagoniste, comme cet insert du masque dans ALO (figures 23 et 24), qui agit à titre de connotateur de passage (#59) entre la réalité  $W_{\text{Déf}}$  et la virtualité de  $W_{14}$ . Certaines règles de composition décrivent comment fonctionnent les lignes dans un cadre. La règle des tiers, par exemple, détermine les points d'une image où placer les objets les plus importants afin d'établir une certaine harmonie visuelle. L'intersection des lignes verticales et horizontales qui divisent l'image en neuf cadres identiques détermine les points où l'œil trouve les objets avec le plus de confort. Au contraire, la règle du nombre d'or  $(1+\sqrt{5}) / 2$ , figuré par une spirale de Fibonacci, dynamise la composition tout en gardant un certain équilibre dans la distribution des différents points focaux, ou dans celle de la luminosité. On retrouve cette répartition des figures et de la luminosité dans l'insert du masque (figure 6.12 et 6.13), dont il sera question dans la partie sur l'échelle des plans. La dynamique qu'imposent les lignes dans l'espace diégétique est teintée de sens par nos habitudes de « lecture d'une image », comme il a été démontré dans la figure (cf. 5.3) illustrant les divers vecteurs de tension.

Le fait de créer un monde possible par l'agencement des lignes, des couleurs et de la lumière dans un plan équivaut à créer un certain niveau de tension dramatique tout en dirigeant le regard des spectateurs. Si un plan décrit en quelque sorte l'état d'un monde dans un espace-temps donné, il est aussi teinté de possibilités narratives déterminées par les plans qui l'ont précédé dans la diégèse. Un plan crée ainsi des attentes chez les spectateurs, et la mise en scène des espace-temps qu'il décrit peut aussi servir à les déjouer. Amenábar utilise par exemple la technique de la tonalité divisée (*split tone*)

pour connoter une possibilité dans le premier dialogue entre Serge Duvernois, préposé au soutien technique de  $W_{14x}$ , et César qui se trouve au paroxysme de l'incompréhension, alors qu'il vient de trouver Nuria dans son lit à la place de Sofia avec qui il venait de faire l'amour. Dans cette scène (figure 6.9, #86), César croit exister en une version illogique et aberrante de  $W_R$  alors qu'il se trouve dans le rêve éveillé de  $W_{14}$ . Duvernois le trouve assis, seul, dans un bar et choisit cet instant pour mettre le monde sur pause ( $W_{14x}$ ) et tenter de le convaincre qu'il rêve et qu'il peut à tout moment décider de prendre le contrôle de ce rêve. Cette possibilité est exprimée visuellement par une tonalité divisée entre un éclairage réaliste, rendant parfaitement la couleur de la peau, et un reflet bleuté projeté par une source dans le champ (*practical light*). César demande alors à tout le monde de se taire et un silence inattendu envahit aussitôt le bar autrement plein de gens qui les regardent, impassibles. Cette tonalité divisée exprime ainsi le monde du rêve éveillé qui s'oppose à celui dans lequel César croit exister. La tonalité bleutée, la musique qui s'arrête et les « figurants » qui se taisent et le dévisagent donnent par le fait même un poids énorme à la résolution défendue par Duvernois à la fin du film, celle du réveil en  $W_{2145}$ . Ce moment ouvre une brèche dans l'univers de César et laisse entrer la possibilité du monde créé par la technologie de *L.E.*

Figure 6.9 Tonalité divisée (#86)



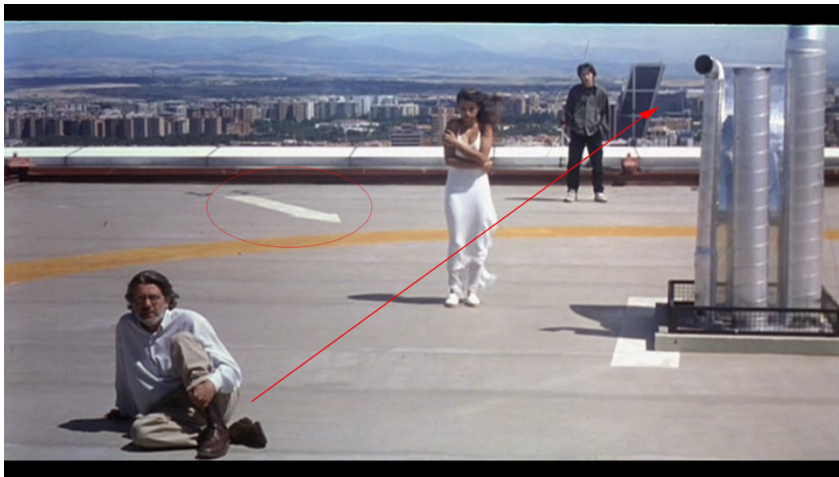
Cette tonalité divisée trouve son écho, justement, à la fin du film, alors que César doit faire un choix, décider de ce en quoi il croit, ce qui correspond en fin de compte à



adopter une attitude propositionnelle qui déterminera à plusieurs égards son existence future. Encore une fois, Amenábar utilise la composition (figure 6.10) pour illustrer les trois différentes possibilités narratives parmi lesquelles César doit choisir, et les spectateurs avec lui : 1) à l'avant-plan se trouve Antonio, qui n'existe réellement que dans  $W_{14}$ , complètement mystifié par ce qui vient de se produire. Il croit maintenant à la théorie du complot et refuse de se soumettre à la version que Duvernois vient de leur exposer, soit qu'il est un personnage issu de l'imagination de César. 2) Pelayo, nonchalant, les mains dans les poches à l'arrière-plan, représentant de  $W_R$  qui défend la possibilité d'un mauvais rêve dont César se réveillera peut-être en sautant dans le vide. 3) Au milieu, la pauvre Sofia qui ne sait plus trop qui elle est et où elle se trouve, entre le monde  $W_R$  de Pelayo dont elle est issue, et le monde  $W_{14}$  d'Antonio dans lequel elle n'est, elle aussi, qu'une projection. Elle représente la possibilité de rester dans le rêve éveillé de  $W_{14}$ , soit de vivre dans un paradis artificiel pour l'éternité. Les trois représentants sont placés sur une ligne diagonale ascendante ; la diagonale dont la montée est la plus facile, le sens de la ligne étant déterminé par la profondeur de champ, l'intensité du bokeh – du japonais « embrouillement » –, qui place Antonio au premier plan et Pelayo au dernier. Cette diagonale agit comme connotateur d'un futur hypothétique, positif parce que dans le sens de la lecture, partant d'une résolution négative, celle du complot, pour aller vers une résolution satisfaisante, mais anodine, celle du mauvais rêve. Or, une autre lecture est introduite dans cette composition par la flèche blanche en haut à gauche du cadre, qui dirige le regard vers cette masse métallique composée de tuyaux, à la droite de Sofia (sa gauche). Cette lecture représente l'autre choix que pourrait faire César en ne sautant pas dans le vide et en restant avec la Sofia issue de son imagination en  $W_{14}$ . Le choix facile, puisque signifié par la diagonale qui suit le sens de la lecture, est aidé par la gravité. On pourrait interpréter cette composition de la manière suivante : en suivant la flèche blanche dessinée sur le sol, pointant vers Sofia, mais aboutissant dans un amas de ce qui semble être des cheminées de tôle – qui ont manifestement été ajoutées par la direction

artistique – César choisit de quitter le monde naturel, « réel », et décide de vivre artificiellement dans un monde technologique, dans une matrice industrielle.

Figure 6.10 Les trois différentes résolutions possibles



### La profondeur de champ

La profondeur de champ, comme on vient de le remarquer, permet de diriger le regard. Elle induit une direction à la diagonale dans le plan de la figure 6.10, puisqu'il est toujours plus facile de regarder une image nette qu'une image floue. Les plus courtes focales ( $f/1.8$  à  $f/4$ ) mettent l'emphasis sur la figure en rendant le fond indéfinissable, créant une texture de l'arrière-plan hors foyer, rendue dans la diffraction des couleurs qui se superposent et se contaminent; la figure – et souvent littéralement un visage qui est mis en valeur par cette conséquence naturelle des grandes ouvertures de lentilles – y apparaît comme isolée dans un monde vidé de son contenu mobilier, mise en valeur par son unicité. Le bokeh permet aussi de mettre l'emphasis sur un moment important de l'intrigue en le révélant tout à coup, comme émergeant du flou artistique de l'arrière-plan, grâce à la technique de la bascule de point (*rack focus*). Amenábar utilise cette technique (#46) pour induire un lien sémantique entre une émission de télévision, qui présente un entretien avec Serge Duvernois vantant les possibilités illimitées de la

cryogénie, et le masque que tient César, juste avant d'aller rejoindre Sofia et Pelayo dans la boîte de nuit. Après avoir présenté le héros défiguré devant un miroir, incapable de cacher ses cicatrices à l'aide de ses cheveux, Amenábar montre un plan de Duvernois à la télévision et fait basculer son point focal pour montrer le masque tenu par César avant de l'enfiler pour aller rejoindre ses amis : « Nous avons la technologie, déclare Duvernois à son intervieweur en voix hors champ. Mais par-dessus tout, nous avons la maturité morale pour saisir l'importance de cette avancée technologique dans l'évolution humaine. » Encore une fois, la bascule de point n'introduit pas de nouveau monde dans l'univers de ALO, mais permet de souligner le lien causal entre les conséquences négatives de l'accident et la décision de César de faire affaire avec L.E., diminuant par le fait même la crédibilité des deux autres résolutions possibles.

#### Les angles de cadrage

La signification rattachée à l'angle de prise de vue découle de nos habitudes perceptives. Alors que la contreplongée donne un air plus imposant à l'envergure d'un individu (personne, immeuble, arbre, etc.), la plongée émule le regard que pose une personne plus grande, ou une divinité quelconque, sur ce qui se trouve au-dessous de son point de vue, amenuisant par le fait même sa stature. Ces angles sont évidemment accentués par la position spatiale de la caméra qui, selon qu'on la place au niveau du sol, sous l'horizon, ou directement au-dessus d'une scène, imposera un point de vue particulier sur un événement. Une scène vue à vol d'oiseau, par exemple, ne véhiculera pas la même émotion que si elle est filmée depuis une trappe dans le plancher du décor. L'échange, effectué au montage, entre ces deux points de vue extrêmes, connotera l'opposition entre le dominant et le vulnérable, le divin et le mortel, le simple et le sublime. Il arrive parfois qu'un réalisateur décide de pencher la caméra latéralement, pour lui donner ce que Christian Metz appelle un angle rare (*Dutch tilt, canted angle, tilted horizon*) :

L'angle rare, justement parce qu'il est rare, nous fait mieux sentir ce que, en son absence, nous avons simplement un peu oublié : notre identification à la caméra (au « point de vue de l'auteur »). Les cadrages habituels finissent par être ressentis comme des non-cadrages : j'épouse le regard du cinéaste (sans quoi aucun cinéma ne serait possible), mais mon conscient ne le sait pas trop. L'angle rare me réveille et m'apprend (comme la cure) ce que je savais déjà. Et puis, il oblige mon regard à mettre fin pour un instant à son errance libre dans l'écran, et à traverser celui-ci selon des lignes de force plus précises qui me sont imposées. Ainsi, c'est l'*emplacement* de ma propre présence-absence dans le film qui pour un moment me devient directement sensible, du seul fait qu'il a changé. (Metz, 2002, p. 77)

Sans pour autant adhérer à la théorie de l'errance libre du regard dans l'écran – compte tenu de ce qui vient d'être discuté, à savoir que l'observation des spectateurs est intentionnellement dirigée par la composition –, ce qu'écrit Metz sur l'angle rare comme ligne de force plus précise est tout à fait justifié. Amenábar et Crowe utilisent tous les deux un angle rare pour opérer le passage entre  $W_{Déf}$  et  $W_{14}$ . L'opérateur d'accessibilité P5 (figure 6.13) est connoté par un angle très prononcé descendant vers la gauche de l'écran, un angle difficile qui signifie une régression : dans son coma éthylique, le héros « glisse » vers son état passé caractérisé par la superficialité dont il devrait s'affranchir. Cet angle n'a pas pour effet de sortir les spectateurs de l'univers cinématographique, contrairement à ce qu'en dit Christian Metz, mais plutôt de signifier une augmentation de l'intensité dramatique, de faire progresser l'intrigue en annonçant des complications supplémentaires dans l'existence du personnage, celles qui caractériseront sa « descente » dans la démence en  $W_{14}$ . L'inconfort visuel créé par ce genre de plan cherche plutôt à installer une certaine attente de conflits additionnels chez le spectateur, dont l'intérêt dépend souvent des oppositions opérées par le récit, qui les lui présente narrativement et visuellement de manière parallèle. À la défense du sémiologue français, il arrive toutefois que certains films utilisent ces angles rares et tout autre artifice cinématographique pour attirer l'attention sur la caméra, à l'instar de l'un de ses « inventeurs », Dziga Vertov avec son *Kino Eye* (1924). Ajoutons à cette innovation soviétique l'utilisation des décors penchés dans *Le Cabinet du Dr Caligari* (1920), dont l'objectif consistait déjà à signifier la folie et l'errance dont souffre le

protagoniste, et nous trouvons l'origine et l'intention derrière ces plans à l'angularité hors de l'ordinaire.

On peut aussi associer l'angle rare à la catégorie des images tirées d'une caméra dite « subjective indirecte libre » qui, dans le cinéma-poésie de Pasolini, acquiert une présence mi-subjective, selon Deleuze, par la confusion qu'elle crée entre les deux pôles de l'image-perception, l'objectif et le subjectif, en adoptant une « Forme pure qui s'érige en vision autonome du contenu. » (1983, p. 108) Un personnage perçoit le monde d'une certaine manière, sous l'influence de ses désirs et pulsions, de ses propriétés morales et, à la rigueur, de son statut social. En même temps, la caméra observe sa perception, elle voit son monde en lui imposant un autre point de vue, elle interprète, réfléchit et transforme le point de vue subjectif en une vision autonome du monde filmique, qui tend à confondre fiction et réalité, et qui cherche à faire sentir la caméra. Les spectateurs se trouvent ainsi confrontés au dédoublement de l'image-mouvement, ils sont « pris dans une corrélation entre une image-perception et une conscience-caméra qui la transforme [par] un certain nombre de procédés stylistiques [...] qui doublent la perception d'une conscience esthétique indépendante [...] une conscience-caméra devenue autonome » (Deleuze, 1983, p. 108)

### L'échelle des plans

Un plan est déterminé par une coupe, puisqu'au cinéma, il faut couper pour que ça continue. Lors du tournage, le plan débute lorsque la caméra entame l'enregistrement du flot continu de 24 images / seconde et se termine au moment où l'enregistrement s'arrête. Au montage, le plan est « nettoyé » pour se résumer à son contenu narratif. On y enlève l'image du clap par exemple, les commandes « action! » et coupez! » du réalisateur, ainsi que tout ce qui ne représente pas uniquement le monde dans le film, ce qui ne dénote pas l'intradiégétique. Selon Joël Magny, « on compte en moyenne entre 150 et 900 plans dans un film » (2004, p. 67) – *Gone Girl* (2014) de David Fincher

en compte 2567 pour une durée moyenne de trois secondes et demie par plan, alors que le pseudo-plan-séquence de *Birdman* (2014) d'Iñárritu en compte 16, pour une moyenne de 6 minutes 15 secondes par plan.

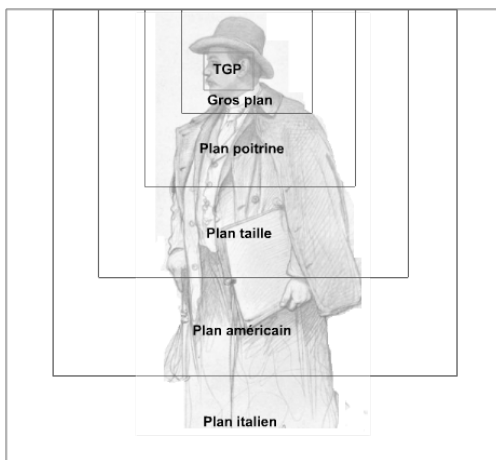
Le plan cadre un champ et détermine par le fait même un hors-champ. Quand la caméra se déplace dans un plan, on parle alors d'un recadrage, qui a pour effet de déterminer ce qui reste dans le champ, ce qui y entre et ce qui en sort, c'est-à-dire ce qui devient ou ce qui reste hors-champ. Le champ inclut tout ce qui est vu et entendu dans le plan, tout le reste constitue l'hors-champ. Bien entendu, un monde filmique comprend tout ce qui se trouve dans le champ et dans l'hors-champ, parfois même l'équipe de tournage comme dans *La nuit américaine* (1973) de Truffaut, ou l'entièreté de la production comme dans le film métafictionnel *Inland Empire* (2006) de David Lynch.

La notion capitale de hors-champ n'est évidemment pas absente du cinéma et du découpage classique, ne serait-ce que dans la figure dite rhétorique du champ-contrechamp. Mais le hors-champ est fréquemment présent par les entrées et sorties de champ des personnages, les regards vers les bords du cadre, et surtout le hors-champ sonore [...] Notons que le hors-champ n'est pas constitué seulement par les quatre bords du cadre, mais par l'espace situé en arrière de la caméra, d'où peut surgir un personnage ou bien où se trouve l'interlocuteur de celui qui est dans le champ, et par les espaces qui nous sont cachés en arrière-plan, par la présence d'un personnage ou par un élément du décor (Magny, 2004, p. 27).

Le cadre, considéré par Deleuze comme la détermination d'un système relativement clos, définit les parties du monde dans le film qui seront présentées aux spectateurs, en lui imposant un point de vue. Ce point de vue est un regard posé par le cinéaste sur le monde filmique, et qui est imposé à la vision des spectateurs selon une certaine composition déterminée par les angles, la profondeur de champ et l'échelle de plans. L'échelle des plans, relativement dépendante du choix d'une lentille, impose une dimension spécifique au cadre extradiégétique par rapport aux individus du monde intradiégétique, soit les décors, objets et personnages (figure 6.11), qui meublent le monde dans le film. Du plan général, « qui découvre un très vaste décor naturel ou la

totalité d'un décor construit avec personnages à peine visibles. » (Magny, 2004, p. 40), à l'insert, qui sont des plans très rapprochés d'objets ayant une importance significative, l'échelle des plans joue sur la proximité ou l'éloignement des individus du monde filmique par rapport à la caméra, donc aux spectateurs. Cette relation spatiale entre l'intra et l'extradiégétique impose à son tour une série d'émotions qui servent l'objectif dramatique du récit, offert comme expérience esthétique aux spectateurs. Dans son entretien avec François Truffaut, Hitchcock insiste particulièrement sur l'importance de l'échelle des plans dans la composition : « C'est toujours la question de choisir la taille des images en fonction des buts dramatiques et de l'émotion, et non pas simplement dans le dessein de montrer le décor [...] En résumé, on peut dire que le rectangle doit être chargé d'émotion. » (1983, pp. 182 et 47)

Figure 6.11 Cadrage et échelle des plans (personnage)



La taille des plans, dans sa plus simple expression, dénote l'espace dans lequel un personnage peut librement bouger, se déplacer, exister. Les dimensions du cadre compriment l'espace ou le libèrent, en fonction de connotations de latitude ou d'entrave, voire d'impossibilité d'agir qu'un réalisateur cherche à communiquer aux spectateurs. Dans ALO, l'insert du masque jeté par terre dans la scène de la boîte de nuit (#49, figure 6.12), attire l'attention des spectateurs sur un objet qui servira ensuite à joindre deux mondes de manière iconique dans le voyage intermondain de César. Le masque

connote le joint diégétique pratiqué par *L.E.* dans le passage de  $W_{Déf}$  vers  $W_{14}$  (opérateur d'accessibilité P5, #57, figure 6.13), tout en exprimant par métonymie le thème qui résume la quête de César pour retrouver sa fière allure, connotant par le fait même sa destinée qui l'invite à évoluer au-delà de son narcissisme. Du lorgnon du Dr Smirnov dans *Le cuirassé Potemkin* (1925) d'Eisenstein aux *freeze frames* à la Martin Scorsese, les inserts expriment ce que Roger Odin appelle des *connotations du dénoté diégétique*, expression signifiant simplement « des associations issues de l'expérience du monde [dans le] film par les spectateurs. » (1990, p. 116) Ce qui revient à dire que le gros plan sur un objet trouve sa signification dans l'expression idiolectique du récit, soit dans le contexte de la diégèse, dont il est le concentré symbolique.

Figure 6.12 Masque jeté par terre dans la scène de la boîte de nuit (#49)



Figure 6.13 L'opérateur d'accessibilité P5 (#57)



### Les différentes lentilles

Pour Sydney Lumet, le choix cinématographique le plus fondamental qu'un cinéaste peut faire est celui de l'objectif à utiliser pour un plan particulier. « Lenses have different *feeling* about them. *Different lenses will tell a story differently.* » (Lumet, 1996, pp. 77-78). Il consacre à cet effet un chapitre entier de son essai *Making Movies*, expliquant les différents choix de lentilles qu'il a eu à faire durant la production de ses films les plus populaires. La section suivante, un peu plus pratique que théorique, souhaite renchérir sur les descriptions faites par Lumet en expliquant les particularités



techniques de chaque type de lentille qui permettent d'attribuer des connotations spécifiques à un plan ou une scène.

Il existe trois grands types de lentilles au cinéma. Les grands angles rassemblent en général les objectifs allant de 9 mm à 21 mm de longueur focale. Combinées à un éclairage adéquat afin de pallier une ouverture très petite (f22 par exemple), ces lentilles ont la capacité d'allonger la profondeur de champ de sorte que les objets en arrière-plan soient beaucoup plus petits que ceux qui se trouvent en avant-plan, mais restent toujours au foyer. Cet effet a pour incidence de rendre l'éloignement d'un objet sur l'axe Z de profondeur beaucoup plus rapide en apparence, puisque sa dimension évolue plus rapidement en fonction de sa distance par rapport à la caméra. Au contraire, les téléobjectifs ou les lentilles à longue focale (75 mm jusqu'à 600 mm) ont une très courte profondeur de champ ; elles ont pour effet de rabattre l'axe Z sur l'avant-plan, écrasant la distance entre l'horizon et la caméra, de sorte qu'un individu qui court sur la profondeur donnera l'impression de faire du surplace, alors qu'il semblera couvrir beaucoup plus de distance beaucoup plus rapidement si sa course est perpendiculaire à la lentille. Entre le grand-angle et le téléobjectif se trouvent les objectifs dont la longueur focale ressemble plus ou moins à celle du regard réel, soit de 28 mm à 70 mm, même si aucune ne le rend à la perfection.

On choisit habituellement les lentilles grand-angle pour filmer un paysage, donner à un environnement un sentiment de spaciosité ou une mise en scène qui se déroule sur différents niveaux de profondeur. Les lentilles à grand-angulaire (surtout les lentilles de type *fisheye*, 10 mm et moins) provoquent une distorsion des objets qui sont les plus près, alors que les téléobjectifs compressent l'espace et écrasent la profondeur d'un visage par exemple. Ainsi, les lentilles ne donnent pas le même rendu des objets qu'elles captent. Un visage filmé de près, avec un très grand angle, aura l'air disproportionné et dénaturé alors qu'un téléobjectif adoucit les traits par sa faible profondeur de champ et provoque grâce à une grande ouverture (f 2.8 par exemple) un

flou artistique en périphérie du visage, attirant l'attention sur le regard. D'une certaine manière, les lentilles à longue focale permettent d'entrer dans le monde intérieur du personnage, en le désunissant de son environnement grâce au bokeh, en soulignant ses émotions par l'accent mis sur son regard, ses yeux. On pourrait alors juxtaposer au montage ce gros plan serré à un plan d'ensemble, pris avec une lentille grand-angle pour mettre le même personnage en contexte, le placer dans un environnement, afin d'illustrer le rôle qu'il joue dans son monde extérieur, connoter les relations qu'il entretient avec son milieu.

On ne peut que spéculer sur les lentilles utilisées par Cameron Crowe et Alejandro Amenábar. Il semble pourtant que la majorité de leurs plans ait été filmée avec des lentilles à moyenne ou longue focale, afin de concentrer l'attention sur les personnages et mettre leur apparence en valeur pour illustrer l'un des thèmes principaux du récit, la superficialité. Les visages sont filmés de près et valorisés par un bokeh assez intense, grâce au téléobjectif ; les personnages sont filmés comme en huis clos, l'accent étant mis sur leur intimité. Du reste, les moyennes focales permettent de donner un aspect réaliste aux plans moyens afin de contraster avec l'ambiguïté narrative et l'indétermination mondaine.

\*

Les possibilités narratives de la composition sont illimitées et nombre d'ouvrages se sont consacrés entièrement à en faire une analyse exhaustive<sup>95</sup>. Ajoutons aussi que certains des opérateurs dont il vient d'être question sont modifiés ou remplacés en cours de tournage, en fonction du contexte et surtout du sens que le réalisateur cherche à attribuer à chacun de ses plans, afin de leur donner un maximum de puissance narrative et de propulser l'intrigue vers la résolution. À titre d'exemple de composition

---

<sup>95</sup> Voir entre autres les ouvrages de Bruce Block, *the Visual Story*, Boston : Focal Press, 2000 ; et de Joyce Jesionowski, *Thinking in Pictures*, Berkeley : University of California Press, 1987.

particulièrement connotative, Cameron Crowe souligne l'invraisemblance des miracles qui se produisent au début de  $W_{14}$  en utilisant une composition qui détonne avec l'ensemble des plans qui le précèdent et qui le suivent.

Figure 6.14 Composition surréaliste dans VS



Cette scène arrive alors que David explique à McCabe le changement soudain dans l'attitude des chirurgiens plastique qui s'occupaient de son cas :

DAVID

I never trusted the Doctors. What happened next was surreal. That same arrogant bastard, Dr. Pomeranz, called me and suddenly he was my new best friend.  
(Crowe, 2001)

On a d'abord l'impression que John Toll, le directeur photo qui travaille avec Crowe connote cette impression de surréalisme en filmant le médecin arrivé de Berlin à l'aide d'une lentille grand-angle, déformant ainsi son visage pour lui donner une allure de personnage de dessin animé (figure 6.14). En fait, en étudiant bien la composition, on remarque que l'effet est plutôt tiré d'une combinaison entre le plan poitrine en légère contreplongée, l'éclairage venant du dessous et une ouverture focale assez grande, qui découpe parfaitement le personnage sur le fond. L'aspect déformant qu'on aurait eu tendance à attribuer à une lentille grand-angle est aussi évoqué par le décor en arrière-

plan, dont les deux lignes diagonales qui flanquent le visage augmentent artificiellement l'effet de profondeur et de distorsion du fond sur lequel se détache le personnage à l'avant-plan : on découpe le haut du corps avec les éléments géométriques du décor. Il faudrait sans doute aussi parler des tons neutres sur le mur du fond qui découpe parfaitement le corps et la tête (le gris par rapport au rosé de la peau du visage), qui participent aussi de l'étrangeté du cadrage.

D'un point de vue sémiotique, on pourrait affirmer que ce personnage se trouve dans un « diagramme », un plan entrant en relation avec un autre plan qui l'engendre et qui le recadre : le plan cinématographique de Crowe cadre le personnage dans un autre plan, celui du décor, qui profile les lignes de l'arrière-plan comme une métaphore des fils qui articulent une marionnette. On arriverait ainsi à donner une signification à l'étrangeté de la composition : ce personnage est une sorte d'algorithme se présentant sous les traits théâtralisés d'un guignol, une marionnette articulée par le programme virtuel du *Lucid Dream* offert par la compagnie de cryogénisation. Son rôle consiste à connoter cette prise de conscience de l'invraisemblance du monde cryogénique de  $W_{14}$  à l'aide d'une composition comme une image de rêve, chère aux surréalistes, afin de mettre les spectateurs sur la même piste que David et encourager l'interprétation que fera Ventura lors de la résolution sur le toit de l'édifice abritant les bureaux de *L.E.* Ayant ajouté quelques résolutions possibles au récit d'Amenábar et Gill, Crowe désire tout de même clore fermer son récit en fin de compte et favoriser l'interprétation finale d'un réveil en  $W_{2145}$ . C'est du moins ce que la composition du plan suggère dans cette séquence.

\*

Les différents opérateurs et connotateurs présentés ci-haut sont sélectionnés par le réalisateur, la personne responsable de la direction photo et celle responsable de la direction artistique, afin de créer une série de points de vue spécifiques qui créeront le ou les mondes dans le film, qui constituent l'univers intradiégétique. Ils servent aussi

à faire adopter aux spectateurs le point de vue subjectif des personnages et de les faire entrer dans le monde filmique de manière objective, en tant que témoins souvent invisibles et toujours silencieux des événements qui construisent l'arc dramatique de l'intrigue – ou la contemplation de l'anti-intrigue. Le choix de ces points de vue a aussi comme conséquence inévitable de véhiculer une idéologie, incarnée dans un thème (*controlling idea* disent les Américains), construit à l'étape du scénario par les opérateurs intradiégétiques et l'isotopie filmique. Ce thème prend forme dans les choix esthétiques et les stratégies narratives et audiovisuelles du cinéaste, qui ont pour objectif ultime de véhiculer des émotions destinées à la sensibilité des spectateurs. L'étape de la préproduction s'occupe de faire ces choix et d'élaborer ces stratégies lors d'un découpage des scènes du scénario en plan de caméra (*storyboard*), mais aussi dans la sélection des lieux de tournage et dans la distribution des rôles. L'étape suivante, celle du tournage, mettra ces stratégies à exécution. Les plans seront imprimés sur la pellicule ou enregistrés de façon numérique de manière à leur donner une forme audiovisuelle, réfléchie et prévue en fonction de la dernière étape de la postproduction.

### 6.2.2 Les opérateurs de tournage

Une fois le découpage terminé, les personnes responsables de la réalisation, de la direction photographique et de la direction artistique se rassemblent autour d'un artiste dessinateur, qui traduira leurs décisions en scénarimage (*storyboard*). À cette étape seront prises de nouvelles décisions concernant l'apparence de l'univers cinématographique. Le moment qui précède le tournage est l'occasion de se poser certaines questions dont les réponses détermineront non seulement les propriétés de cet univers et des personnages qui l'habitent, mais permettront surtout d'immerger les spectateurs dans les mondes filmiques. Quels seront les vêtements portés par les protagonistes ? À quoi ressembleront les lieux de tournage ? Quelles sont les couleurs qui véhiculeront le mieux l'émotion qui doit être suscitée par chaque scène ? Quel genre d'éclairage devra-t-on donner à chaque plan ? Que ferons-nous entendre dans chaque scène – faudra-t-il par exemple enregistrer le son ambiant d'une pièce avant d'y tourner

le dialogue (*room tone*) ? De plus, certains effets spéciaux doivent être organisés durant le tournage, à l'instar de la brume épaisse qui envahit comme par enchantement les plans de forêt au clair de lune dans la plupart des thrillers policiers ou les films d'horreur. Chose certaine, l'objectif ne consiste pas toujours à rendre l'univers le plus près de la réalité possible, mais bien à se servir des stratégies audiovisuelles pour raconter une histoire et susciter les émotions nécessaires afin d'accrocher l'auditoire et de le tenir en haleine jusqu'à la fin : « What people actually wear isn't the point [...] The object was to thrust the audience into a world it never knew. » (Lumet, 1996, p. 94) Dans cet objectif, les réponses à ces différentes questions peuvent changer en même temps que se développe le récit, au fur et à mesure que la personnalité des protagonistes évolue. Autrement dit, c'est le thème de chaque plan, de chaque scène, de chaque séquence et de chaque acte, ainsi que le thème principal du récit en entier qui déterminent leur apparence et la manière dont ils seront présentés à l'écran.

Si un monde possible, comme on l'a vu dans la première partie, est déterminé par les relations entre propriétés des individus qui le meublent, l'étape du tournage se définit comme étant le moment où ces propriétés et relations sont incarnées, prennent forme et corps, non seulement dans la dénotation cinématographique de l'enregistrement d'images-sons, mais aussi et surtout dans la connotation filmique, qui attribue une signification spécifique à ces images-sons dans le contexte du récit audiovisuel. En ce sens, la dénotation cinématographique fait passer les individus de l'état profilmique à l'état diégétique et cette première opération attribue systématiquement une signification supplémentaire, teintée de résonance affective à ces individus dans leur rencontre au sein de l'univers du film. Le tournage d'un film ne consiste donc pas seulement à filmer les personnes, lieux et objets du monde réel pour les faire passer dans l'univers filmique, comme l'ont fait les premiers cinématographes tels que les frères Lumière ou Edwin Stanton Porter et Wallace McCutcheon. Il s'agit aussi de les recouvrir de couleurs et d'une lumière significative, de leur donner une apparence qui exacerbe leurs propriétés structurellement nécessaires au récit, de les mettre en scène

de manière à représenter les relations qu'ils entretiennent entre eux et avec le monde qu'ils habitent, de façon à servir l'expérience esthétique que le cinéaste cherche à faire vivre à son public.

### La lumière et les couleurs

Les couleurs définissent les univers avec plus de puissance significative que n'importe quel autre artifice cinématographique. *Trois couleurs : Bleu / Blanc / Rouge*, la trilogie chromatique de Kieslowski, est un exemple de film dont le thème est véritablement véhiculé par la tonalité chromatique et les émotions qu'elle véhicule ; le vert dans les films d'horreur et de science-fiction comme la saga *Alien* et la trilogie (bientôt tétralogie) *The Matrix* ; le jaune dans les déserts postapocalyptiques *Mad Max* (1979) et ses nombreux sous-produits ; la tonalité bleutée du film *The Revenant* (2015) d'Alejandro González Iñárritu ; le rouge et le rose dans *American Beauty* (1999), de Sam Mendes. La couleur peut servir à encoder un personnage dans le rôle qu'il joue dans le schéma actanciel, ou signifier l'évolution de son attitude et suivre son processus d'individuation comme dans le film *Three Women* (1977) de Robert Altman. On a tendance à penser que la couleur porte une signification précise et inébranlable : le rouge et l'amour, le vert et la nature, le bleu et le froid, etc. Or, la signification chromatique comme n'importe quel signe dépend du contexte. La rougèité de Peirce, pour reprendre un exemple consacré, n'est que pure potentialité, le rouge comme priméité existe indépendamment de toute chose et correspond, comme l'indique Nicole Everaert-Desmedt dans *Signo* (2011), à la vie émotionnelle. Pourtant, la couleur ne réfère pas à une émotion de manière systématique, la référence émotionnelle dépend de son utilisation : « Color is highly subjective. Blue or red may mean totally different things to you and me. But as long as my interpretation of a color is consistent, eventually you'll become aware (subconsciously, I hope) of how I'm using that color and what I'm using it for. » (Lumet, 1996, p. 103)

À la couleur correspond la lumière, qui peut être motivée ou non, c'est-à-dire avoir une signification particulière, comme dans l'exemple de tonalité divisée (#86) donné dans la partie sur la composition (figure 6.9), ou servir simplement à éclairer la scène, lui donner une tonalité diurne ou nocturne. Si elle est motivée, la source de lumière devient intradiégétique et permet d'exprimer quelque chose sur le personnage qu'elle éclaire. La lumière de la salle de bains allumée par César (#36) à la sortie de son coma suite à l'accident, révélant son visage défiguré qu'il tente de cacher de son autre main plaquée sur le miroir, est non seulement motivée, mais connote le passage qui vient d'être effectué (P4) entre  $W_{On}$  et  $W_{Déf}$  ; elle révèle la réalité en contraste avec le monde onirique  $W_{On}$  dans lequel César était plongé durant son coma. La même stratégie est utilisée pour pratiquer la première cannibalisation de  $W_{Déf}$  dans  $W_{14}$  (#81), annonçant par le fait même tous les autres reflets du visage de César labouré de cicatrices qui ponctueront le reste du film. De plus, la lumière très contrastée de cette scène de rêve ainsi que celle du réveil qui suit, permettent de connoter la différence émotionnelle entre les deux mondes : dans l'un, César est heureux et aimé de Sofia, son visage est parfait et il peut presque espérer retrouver sa vie d'avant l'accident ( $W_R$ ); dans l'autre, il est défiguré, Sofia le fuit et les chirurgiens n'arrivent pas à trouver une solution esthétique aux conséquences de son accident de voiture. Cameron Crowe va plus loin dans l'utilisation de la couleur et de la lumière avec son *Vanilla sky / Monet-like skies*, soit un ciel rose et bleu, qui reproduit (un peu) le ciel du couchant sur la toile de Monet, dont il est question dans la figure 6.2 et qui constitue un connotateur (#39) du monde de la réalité virtuelle  $W_{14}$ .

#### Costume, coiffure et maquillage (CCM)

CCM (*MUAH* pour *make-up and hair*), le département qui s'occupe de l'apparence des protagonistes doit considérer la psychologie du personnage qu'il crée, ainsi que l'évolution de sa personnalité et de son attitude en suivant de près le déroulement du récit. La tenue d'une actrice et son maquillage déterminent sa personnalité, ses



propriétés essentielles, ses agitations inconscientes, comme ses désirs et ses besoins. Or, ce département doit aussi être en communication avec celui de la direction photo et de la direction artistique afin de garder la cohérence chromatique et le style de l'univers entier. Si, par exemple, la direction photo décide de donner une tonalité bleutée à une scène – que ce soit en postproduction, comme on le fait aujourd'hui ou à l'aide de gels et de filtres, comme on le fait quand on tourne en pellicule photo – les responsables de l'apparence des personnages doivent s'adapter afin qu'une robe jaune ne devienne pas verte à l'écran... Qui plus est, lorsque le protagoniste voyage à travers différentes versions de lui-même ou souffre de personnalités multiples, à l'instar des neuf différentes personnalités de James McAvoy dans le film *Split* (2016) de M. Night Shyamalan. « Nothing helps actors more than the clothes they wear. » (Lumet, 1996, p. 104)

L'apparence permet aussi d'identifier la temporalité d'un film de deux manières différentes. En premier lieu, lorsque le montage fragmente et fait exploser une temporalité très courte (24h), comme l'ont fait Quentin Tarantino et la monteuse Sally Menke dans *Pulp Fiction* (1994). On peut identifier le moment de la diégèse où l'on se trouve en regardant de quelle façon les personnages de Vincent Vega (John Travolta) et de Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) sont vêtus. En deuxième lieux, les robes d'époque, les perruques et le fard blanc, permettent de situer rapidement l'époque où se déroule le récit de *Barry Lyndon* (1975) de Stanley Kubrick, alors que les pyjamas blancs, les chapeaux melon et le mascara permettent au même réalisateur d'insinuer que son récit ne réfère à aucune époque connue et que les vêtements portés par les personnages de *A Clockwork Orange* (1971) sont inspirés d'une mode à venir. La coiffure et les costumes permettent aussi de situer un récit dans l'espace autant que dans le temps, à l'exemple des kimonos portés par les parents dans *Tôkyô monogatari* (1953) de Yasujirô Ozu, qui représentent autant le Japon que la période de l'après-guerre au cours de laquelle la nouvelle génération se détache des traditions pour adopter les valeurs et la mode occidentales.

Dans les films d'Amenábar et de Crowe, le maquillage acquiert une importance capitale, puisque les visages défigurés de César et de David Aames permettent non seulement de situer le monde dans lequel ils se trouvent, mais d'opérer par le fait même la cannibalisation de  $W_{\text{Déf}}$  dans  $W_{14}$ . Dans le premier acte du film américain, Betsy Heimann, la costumière de Cameron Crowe fait porter un petit bob blanc à David Aames pour signifier son immaturité, appuyée par le ton infantilisant de sa secrétaire lorsque le personnage entre pour la première fois au bureau. Dans l'original espagnol, Amenábar se sert des boucles d'oreilles que porte Sofia et des cheveux courts de Nuria (#82) pour connoter les deux mondes impossibles et leur cannibalisation mutuelle. Pour appuyer le rôle de femme fatale qu'il donne au personnage de Nuria, Concha Solera, la costumière d'Amenábar, lui fait porter une robe rouge ajustée, des bas résille et des chaussures à talons hauts de la même couleur que sa voiture. La connotation que la couleur rouge donne au personnage est sans équivoque et lui attribue un rôle d'opposant unilatéral, car Nuria ne sera jamais plus qu'un archétype sans réelle profondeur. Au moment de la résolution, c'est au tour de Sofia d'adopter la figure archétypale de la vierge à la robe blanche, innocente et vertueuse en  $W_{14}$ ; la résolution l'absout de la superficialité et du déni dont avait fait preuve la vraie Sofia de  $W_R$  en  $W_{\text{Déf}}$  et César, malgré tout le bonheur et l'amour que cet avatar lui promet, choisit la réalité possible de  $W_{2145}$  plutôt que de rester aux côtés d'un ersatz de son amour véritable.

### Les décors

À l'égal des lieux de tournage (cf. 6.2.1), les décors doivent servir à définir les personnages qui les habitent, ils doivent être le reflet de leur espace intérieur et des relations qu'ils entretiennent entre eux. Les espaces clos comme une cabine téléphonique sous la pluie illustrent par exemple un sentiment d'oppression, alors qu'un immense étage d'une tour à bureaux entourée de fenêtres peut signifier la dépersonnalisation et/ou la perte d'identité, voire le vertige. Combinés aux

mouvements de caméra et à la dimension du cadre, les décors évoquent aussi le thème d'une scène, d'une séquence ou du film entier, à l'exemple de Xanadu, l'immense propriété de Charles Foster Kane dans le *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941). Les décors sont construits, ils *produisent* donc un espace de toutes pièces, imaginé pour servir l'événement-action qui doit s'y dérouler ; ils servent parfaitement la mise en scène, ainsi que la connotation de l'idéologie du récit.

Les créateurs et la direction artistique de ALO et VS ont stratégiquement laissé planer l'ambiguïté propre à l'appartenance mondaine des lieux, afin de refléter dans toute la mesure du possible la confusion ressentie par le personnage principal, qui est toujours à la recherche d'une référence spatiotemporelle afin de se situer dans le labyrinthe de son univers gigogne. Notons en revanche à quel point l'appartement de Sofía contraste avec celui de César / David Aames, connotant la distance presque infranchissable qui les sépare l'un de l'autre. Alors que Sofía lui sert un café, César scrute les photos qui décorent les murs et avoue qu'il aime son appartement, qu'il le trouve plus personnel, ce à quoi elle rétorque qu'il est aussi plus accueillant : « y mas calida! » (#21). Cette utilisation des lieux comme porteurs de connotations propres aux propriétés des personnages principaux met aussi en relief le thème du film : César doit trouver sa vraie nature, découvrir sa vraie personnalité. Son narcissisme, représenté par la froideur de son appartement rempli de miroirs et de gens dont il n'est pas proche, contraste avec les relations interpersonnelles riches de Sofía, dont les photos en sont les témoins silencieux. Or, cet endroit qui représente Sofía est aussi meublé de figurines clownesques. Il s'agit d'une actrice, qui joue le rôle d'une femme possédant un chat, qui est une pantomime, et dont l'appartement est accueillant. Tout ce qui personnalise son appartement sera par la suite repersonnalisé pour représenter Nuria, exactement de la même manière – photos, clowns et dessins à l'appui –, ce qui évoque à quel point le décor représentant Sofía était futile et illusoire. Elle n'est que la messagère de la leçon que César doit retenir, elle n'est pas plus vraie que lui, ni dans le monde réel de  $W_R$  ni dans les autres.

## Le jeu des acteurs

La direction des acteurs est un sujet un peu moins évident à aborder dans une réflexion sur les mondes possibles, étant donné le nombre important d'approches du jeu, qui sont assez différentes les unes des autres, sans compter les innombrables écoles enseignant divers principes d'interprétation théâtrale. La plus connue est certainement la *Méthode* de l'*Actors Studio*, inspirée de *La formation de l'acteur*, consignée sous forme de journal intime fictif par Constantin Stanislavski dans son ouvrage éponyme, traduit en anglais et publié à New York en 1936. Le système mis en œuvre par Stanislavski – alias Tortsov, le directeur du théâtre dans lequel les personnages-acteurs sont venus apprendre à jouer sur scène – a fait ses preuves et œuvre avec des concepts qui sont analogues aux principes de la logique des mondes. Il est clair, au point où se trouve le déploiement de cette théorie sur l'esthétique d'un univers filmique, que les protagonistes d'un récit sont des objets sémiotiques, définis par une série de propriétés (essentiels et structurellement nécessaires ; voir le chapitre 3 de la première partie). Le nom propre de chacun des personnages nous permet de nous y référer sans avoir à faire la liste de ces propriétés descriptives, il est, comme l'illustre Searle dans *Proper Names*, une espèce de crochet sur lequel on peut suspendre différentes descriptions : « They function not as descriptions, but as pegs on which to hang descriptions. » (1958, p. 172) Ainsi, peu importe l'école, les principes ou la méthode, le jeu des acteurs doit communiquer les propriétés structurellement nécessaires des personnages qu'ils incarnent selon le contexte de chaque scène, voire de chaque monde. Le travail du cinéaste consiste donc à diriger la manière dont les acteurs interpréteront ces propriétés, et la forme qu'elles prendront dans leur jeu. Comme le dit Tortsov, le directeur du théâtre dans lequel Stanislavski met en scène sa formation de l'acteur, « Tout acte physique comporte un élément psychologique, et tout acte psychologique un élément physique. » (1975, p. 147) En raison de la description donnée par Aristote de l'intrigue comme une embrouille, qui place des obstacles entre un sujet et l'objet de sa quête, on peut considérer les désirs conscients du protagoniste comme l'élément psychologique

qui propulse ses actes physiques, et ses besoins inconscients comme l'élément qui galvanise ses actes psychologiques. Le travail de la direction du jeu consiste donc à savoir identifier ce que désire le protagoniste dans une scène : « what does the protagonist want » dirait David Mamet (1992, p. 10), et de comprendre le besoin inconscient qui motive ce désir. Il s'agit d'encourager l'acteur à incarner les gestes et émotions qui exprimeront ces deux dimensions, consciente et inconsciente, dont dépend l'existence de son personnage dans le contexte du récit.

D'un point de vue logique, les séries de propriétés qui ont été décrites dans le scénario doivent, à l'étape du tournage, être incarnées dans un corps, et adopter par la même occasion des connotation particulières dans le jeu des acteurs, par la précision de leurs gestes, l'intensité de leurs sentiments et la qualité de leur expression langagière et corporelle. Ce travail d'identification des propriétés propres à un personnage et aux relations qu'il entretient avec son monde est d'autant plus difficile lorsque ces propriétés se contredisent, à l'instar des deux films à l'étude. Dans une réflexion sur *la foi et le sens du vrai*, Stanislavski-Tortsov adopte une approche rappelant à plusieurs égards le concept leibnizien de monade dans les séries qui construisent les mondes :

Vous êtes jeunes et pleins d'impatience, et vous voudriez saisir immédiatement toute la vérité intérieure d'une pièce ou d'un personnage, et y croire. Mais il est impossible de maîtriser l'ensemble d'un seul coup. Il faut le diviser et en assimiler chaque élément séparément. Pour parvenir à la vérité essentielle de chaque élément, et pouvoir y croire, il faut suivre la même démarche que dans le choix des séquences et des objectifs. Si vous ne pouvez pas croire à une action dans son ensemble, réduisez-la en parcelles de plus en plus petites, jusqu'à ce qu'elle vous devienne accessible [...] Peut-être ne comprenez-vous pas encore que l'acteur, en croyant en une seule petite action, peut arriver à pénétrer dans son personnage et à avoir foi en la réalité de toute la pièce. (Stanislavsky, 1975, p. 147-148)

Il faut retenir de cette approche l'importance des actions, des petits gestes qui trahissent des sentiments, des désirs conscients et des besoins inconscients, et qui évoluent au fur et à mesure du déploiement de l'intrigue. L'intentionnalité d'un personnage, soit sa manière d'être incarné dans un monde par ses désirs – la conscience est toujours

orientée vers un objet, résume Hintikka (cf. 2.3) – s'exprime par ses attitudes propositionnelles. Toutefois, avant de définir un personnage dans le contexte du film, lesdites propriétés doivent être senties et vécues par un acteur; elles doivent traverser la frontière entre le monde réel et le monde de la fiction.

Lorsque vous êtes en scène, jouez toujours votre propre personnage, vos propres sentiments. Vous découvrirez une infinie variété de combinaisons dans les divers objectifs et les circonstances proposées que vous avez élaborées pour votre rôle, et qui se sont fondus dans le creuset de votre mémoire affective. C'est la meilleure et la seule vraie source de création intérieure [...] l'acteur n'est pas l'un ou l'autre de ces personnages. Il possède une personnalité intérieure et extérieure, qui peut être plus ou moins bien définie. Sa nature propre peut n'être ni basse, ni noble, mais ces possibilités sont là, car l'homme possède en lui en puissance tous les éléments de toutes les facultés humaines, du bien comme du mal. L'acteur doit donc, grâce à son art, et à sa technique, découvrir, par des moyens naturels, les traits qu'il devra développer dans son personnage. De cette façon, l'âme de son personnage sera une synthèse d'éléments vivants et réels de sa propre nature. (Stanislavsky, 1975, pp. 180-181)

Le rôle du metteur en scène et du réalisateur consiste à encourager les acteurs à puiser dans leur mémoire affective afin d'y trouver les sentiments à répéter, insiste Stanislavski-Tortsov. Les acteurs qui utilisent cette méthode doivent retrouver, dans leurs souvenirs et leurs expériences passées, des éléments communs avec ce que vivent les personnages qu'ils incarnent, une sorte de synthèse de souvenirs émotionnels, qu'ils pourront revivre dans leur jeu, faire ressusciter<sup>96</sup> dans la peau du personnage qu'ils incarnent. La mémoire affective effectue ce passage entre le monde réel et le monde fictif d'un sentiment ou d'une émotion, d'un désir et d'un besoin, par une espèce d'analogie entre un contexte vécu par des acteurs et un contexte créé pour des personnages. Nombreux sont les acteurs de *La Méthode* qui utilisent ces petits gestes (propriétés physiologiques externes) leur permettant de convoquer des émotions (propriétés psychologiques internes) qu'ils ont réellement vécues, afin de les incarner

---

<sup>96</sup> L'expression est de Stanislavski : « Tout comme la mémoire visuelle peut reconstruire des images mentales à partir de choses visibles, la mémoire affective peut ressusciter des sentiments qu'on croyait oubliés jusqu'au jour où, par hasard, une pensée ou un objet les fait soudain ressurgir avec plus ou moins d'intensité ou d'acuité. » (1975, p. 171)

pour former un nouvel individu, inspiré par un nouveau contexte fictif. D'un point de vue spinoziste, on peut considérer que les rapports entre propriétés qui constituent l'individu Eduardo Noriega dans le monde réel, doivent se combiner avec ceux qui définissent l'individu César dans le scénario d'Amenábar et Gill afin de créer un troisième individu César-joué-par-Eduardo dans le monde filmique de ALO. Bien que Tom Cruise soit reconnu pour utiliser la méthode Stanislavski, contrairement à Eduardo Noriega, inutile de spéculer plus loin sur la manière dont ils ont été dirigés par Crowe et Amenábar.

### 6.2.3 Les opérateurs de postproduction

La postproduction concerne toutes les étapes de la création d'un univers cinématographique qui suivent le tournage. À cette étape, les responsables de la production décident de l'apparence et du rythme final de l'univers et des tranches spatiotemporelles d'événements-actions qui seront projetées sur écran. Du montage aux effets spéciaux en passant par l'enveloppe et la trame sonore, sans oublier ce qu'on pourrait appeler le parafilm, cette étape finale peut être considérée comme la troisième écriture du film, au cours de laquelle le cinéaste est souvent absent, à moins d'avoir signé une clause dite de *Final cut* avec la production.

#### Le montage

Le montage est souvent défini et résumé comme étant cette première étape de la postproduction durant laquelle les plans tournés sont juxtaposés de manière à créer un rythme (Lumet, 1996, p. 157). Selon Gilles Deleuze, le montage constitue le tout du film et nous donne aussi l'image du temps :

Il est donc l'acte principal du cinéma. Le temps est nécessairement une représentation indirecte, parce qu'il découle du montage qui lie une image-mouvement à une autre. C'est pourquoi la liaison ne pas être une simple juxtaposition : le tout n'est pas plus une addition que le temps une succession de présents. Comme Eisenstein le répétait sans cesse, il faut que le montage procède par alternances, conflits, résolutions, résonnances, bref toute une activité de

sélection et de coordination, pour donner au temps sa véritable dimension, comme au tout sa consistance. (1985, p. 51)

Le montage détermine la durée extradiégétique du récit en choisissant la longueur et l'ordre final des plans qui construisent l'univers intradiégétique. Pour Albert Jurgenson, monteur et scénariste français (*Je t'aime, je t'aime*, 1968), « Il est sans doute plus facile de comprimer une action dès que l'on peut en proposer une autre. » (1990, p. 61) C'est dans cet objectif que le montage établit une suite d'événements-actions et coupe les moments inutiles entre chacun de ces événements, afin de proposer un récit qui soit compréhensible – soit entre 90 et 180 minutes, bien que certains films s'étendent sur plus de sept heures à l'instar de *Sátántangó* (1994) du cinéaste hongrois Béla Tarr. Au cinéma, confirme Alain Fleischer, « il faut couper pour que ça continue<sup>97</sup>. » Un peu comme l'attention qui choisit les faits saillants vers lesquels elle fait converger ses sens, le monteur doit choisir la durée d'un plan en fonction de l'importance des événements-actions qu'il présente.

Le montage par plans successifs correspond en effet au processus de la vision naturelle, qui s'établit par la succession de moments d'attention. Nous construisons sans cesse, et inconsciemment, une vision globale à l'aide des données successives de notre vue. De même, la succession des plans d'un film est vécue par le spectateur comme la succession des moments d'une même perception. C'est donc le montage qui donne au spectateur l'illusion de la perception réelle. Même les changements de grosseur de plans sont ainsi justifiés. Ils correspondent à un rapprochement ou à un éloignement instantané de l'objet perçu, ce qui est physiquement impossible, mais reflète exactement la réalité de l'attention. (Jurgenson, 1990, p. 36)

Certains cinéastes, comme David Mamet, conseillent d'entrer le plus tard possible dans une scène et d'en sortir le plus tôt possible : « *tell the story in the cut.* » (1992, p. 28) À l'inverse, certains cinéastes, Andreï Tarkovski notamment, considèrent le temps comme la matière à partir de laquelle le créateur façonne son univers. Dans son livre *Le temps scellé* (1989), le cinéaste russe explique comment le film peut tordre et altérer

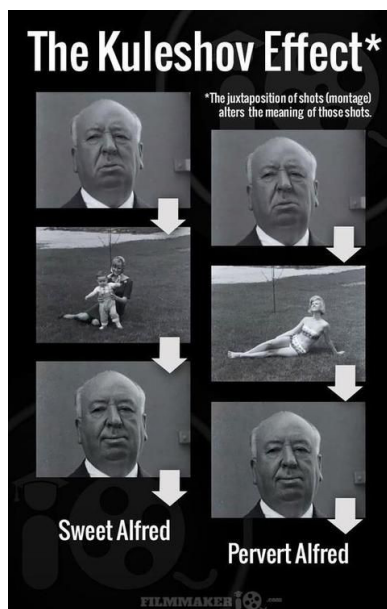
---

<sup>97</sup> Propos recueillis lors de la conférence « La profondeur du temps », donnée par Alain Fleischer et organisée par la Chaire d'esthétique et de poétique et la revue *Les écrits* ; le jeudi 14 mars 2013.



l'expérience du temps pour le public ; ce qu'il résume ainsi « If the regular length of a shot is increased, one becomes bored, but if you keep on making it longer, it piques your interest, and if you make it even longer, a new quality emerges, a special intensity of attention. » (Cité par Vladimir Goldstein (2012), in Dunne, 2008, p. 188) En d'autres mots, la technique du montage n'est pas une science exacte, elle relève plutôt du rythme qu'un cinéaste veut donner à son récit. Ce rythme, enclenché par la succession des plans, est aussi créateur de sensations. Comme il a été proposé dans les pages précédentes, on entre dans un univers filmique au moyen d'un certain attachement émotionnel à un personnage ou à l'univers entier. Le rythme du montage a comme objectif de consolider et d'affermir cet attachement émotionnel du spectateur.

Figure 6.15 Alfred Hitchcock et l'effet Kuleshov



Raconter une histoire au moyen d'un enchaînement spécifique des plans ne date pas d'hier, si on se fie à l'effet Kuleshov, dont Alfred Hitchcock a été le porte-étendard en occident (figure 6.15). En effet, les tenants de l'avant-garde soviétique qu'ont été Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov, Vertov et compagnie partaient du principe que le spectateur, comme la nature, a horreur du vide – *horror vacui* (cf. 6.1.2), les espaces

blancs du texte (cf. chapitre 1) – et comblera lui-même l'espace temporel entre deux plans par sa propre interprétation, en attribuant comme par réflexe une signification entre les images et les sentiments qu'elles évoquent. Évidemment, cette interprétation n'est pas nécessairement idiosyncrasique et résulte beaucoup plus souvent d'une habitude interprétative que de l'imagination des spectateurs, qui s'exprimerait librement avec les données qu'on leur fournit. Dans un article publié sur le site de l'*Encyclopædia universalis*, Joël Magny résume :

Les cinéastes soviétiques des années 1920 vont également faire du montage le centre de leurs préoccupations. En montant un même gros plan d'acteur face à des images différentes, Lev Koulechov démontre que le spectateur produit lui-même les liaisons entre les images et les sentiments qui en découlent. Une série de plans empruntés à des lieux ou à des corps différents montés ensemble donnent l'illusion d'un seul espace ou d'un seul corps qui n'existent que dans le film et dans l'esprit du spectateur. (1999)

Ce processus de complétion qu'activent les spectateurs lors du visionnement constitue l'élément à retenir à propos du montage comme opérateur d'accessibilité. Pour reprendre l'analogie de la construction d'une maison, si la charpente de l'univers filmique est dessinée lors du passage des mots du scénario vers les images souhaitées lors de la construction du découpage et du scénarimage, si la construction même se fait à l'étape du montage à partir des matériaux fournis par le tournage, la finition et la décoration sont effectuées lors de la projection. En vertu de ce principe, il y a donc autant de versions du même univers que de spectateurs du même film. Cette insertion de l'attention des spectateurs dans la création d'un univers ajoute pourtant du travail au montage, malgré le fait qu'ils participent au développement de l'histoire. À l'instar de l'interprétation, l'attention est aussi victime de l'*habitus*. Par conséquent, le rythme du montage doit contrecarrer cet *habitus* en pratiquant des changements dans le rythme du déroulement filmique : « it's the *change* of tempo that we feel, not the tempo itself. » (Lumet, 1996, p. 161). Dans son ouvrage de 1926, *On Editing. Film Theory and Criticism*, Vsevolod Pudovkin (*Les Derniers Jours de Saint-Petersbourg*, 1927) a

identifié cinq principes du montage permettant d'influencer l'attention et l'interprétation des spectateurs en provoquant certaines réponses émotionnelles :

1) *Le contraste* entre l'opulence dans laquelle vit César et le dénuement de l'appartement de Sofia évoque, par exemple, l'impossibilité de cette relation. Juxtaposer la séquence de l'anniversaire dans l'appartement froid et cossu de l'un à la scène de fuite dans le petit nid humble et douillet de l'autre, force les spectateurs à faire la comparaison et à prévoir, sans même s'en rendre compte, une relation difficile, voire impossible.

2) *Le parallélisme* qui est établi entre la beauté physique de Sofia et la laideur du visage défiguré de César, surtout lors de leur rencontre dans le parc sous la pluie (#44), vient appuyer le contraste établi dans le premier acte et le prolonge dans la durée du film.

3) Amenábar utilise *le montage symbolique* en la figure du pantomime pour illustrer la personnalité ambivalente de Sofia, qui est une actrice. Ces symboles du pantomime et des petites figurines de clown qui meublent l'appartement de la jeune femme accentuent l'idée que Sofia n'est pas digne de confiance, idée véhiculée par les propos de César dans le dialogue (#20). On comprend qu'elle peut jouer plusieurs rôles et qu'on ne peut jamais savoir qui elle est vraiment. Il en est ainsi lorsqu'on se rend compte, au moment de la résolution, que son changement soudain d'attitude à l'égard de César défiguré était en fait une propriété de la Sofia, personnage automate, programmé jouant le jeu de l'amour inconditionnel dans le rêve éveillé de W<sub>14</sub>.

4) À l'instar du montage intercalaire dont il sera question ci-dessous, *la simultanéité* impose un questionnement dans l'esprit du spectateur. Amenábar introduit le monde de la réalité virtuelle W<sub>14</sub> dès le premier acte, en montrant César masqué et Antonio dans une prison, alors qu'aucun crime n'a encore été commis. Cette simultanéité entre la rencontre du jeune homme avec l'actrice et la séquence de la prison installe une

interrogation, comme un vide entre les deux séquences, que les spectateurs voudront assurément combler par leurs spéculations. Ce vide crée de l'attente et impose le désir de connaître le lien qui unit les deux moments dans le récit – ou plutôt les deux mondes impossibles –, ce qui ne sera révélé, évidemment, qu'au moment de la résolution, sur le toit de l'édifice abritant les bureaux de *Life Extension*, la compagnie ayant rendu possible la réalité virtuelle.

5) Le principe du *leitmotiv* ou la répétition d'un thème présente en général l'idée principale d'un récit, qui revient périodiquement sous une forme symbolique ou une autre forme, à l'instar de la phrase musicale du même nom. Dans ALO et VS, ce rôle est évidemment joué par l'omniprésence des miroirs et par leur pouvoir opérateur de cannibalisation intermondaine, autant que par leur représentation métaphorique du narcissisme que doit dépasser le protagoniste.

On appelle *grammaire du montage* la manière d'enchaîner les plans, les scènes et les séquences dans un ordre précis, qui influence la signification des événements-actions reliés entre eux et règle le niveau de suspense dans le déploiement de l'intrigue. Il y a plusieurs manières d'agencer les différentes parties d'un récit filmique. Le *montage cut* est chronologique et organise les plans en succession sans ponctuation ni effet d'enchaînement – la grammaire du dernier film de Yasujirô Ozu, dont il a été question en 6.2.1, n'est constituée que de coupes franches et de plans fixes. À l'aide de coupes franches, ce type de montage assez classique pratique des ellipses dans le déroulement des événements pour ne présenter que ce qui est digne d'intérêt pour le récit, et ouvre par le fait même les espaces blancs, dont il a été question dans le premier chapitre, qui laissent aux spectateurs l'initiative de l'interprétation. Il peut aussi pratiquer un retour en arrière afin de raconter des événements passés relatifs au présent du récit. Le montage peut servir à associer des idées au demeurant sans rapport aucun, à l'image de l'effet Kuleshov reposant sur le principe logique du *tertium quid* ; la révélation d'un élément inédit par la combinaison de deux autres éléments connus (figure 6.15). Le

montage pratique finalement des coupures dans la chronologie de l'action de manière parallèle, de manière alternée ou encore de manière intercalaire.

Le *montage parallèle* permet d'opérer un déplacement extradiégétique vers un autre monde, une autre temporalité, un nouvel espace et parfois même un autre personnage. Habituellement, la scène qui précède et celle qui suit le déplacement seront complétées dans leur structure dramatique ; elles ont un début, un milieu et une fin. Le montage parallèle établit ainsi une relation sémantique entre deux séquences, en reproduisant une même action, un même motif ou un même thème, qui seront complétés une fois que les événements composant les différentes séquences trouveront leur résolution. Les différentes scènes ou séquences parallèles ne se rencontrent pas dans la structure dramatique en raison de la distance qui les sépare ou de leur éloignement temporel :  $A \rightarrow B \rightarrow C$ . Elles se déroulent de manière indépendante les unes des autres, même si l'information de chacune est importante pour le récit entier. Le meilleur exemple de montage parallèle est celui pratiqué entre la jeunesse de Vito Corleone (Robert De Niro) et celle de l'ascension de son fils Michael (Al Pacino) au titre de parrain de la mafia new-yorkaise, dans la deuxième partie de la trilogie du Parrain, *The Godfather : part II* (1974) de F.F. Coppola.

L'idée derrière le *montage alterné* (que les Américains appellent *cross-cutting*) consiste à pimenter le déroulement de deux événements en intercalant les actions de plusieurs scènes les unes dans les autres et en pratiquant des allers-retours, sans pour autant porter les différents événements jusqu'à leur résolution. Les événements se déroulent souvent de manière synchronique, et l'objectif consiste simplement à élever le niveau de suspense en présentant deux parties du récit en même temps, afin de créer de multiples attentes dans l'esprit des spectateurs sans pour autant améliorer la structure de ce qui est raconté :  $A-B-C-B-C-A-C-A-C-B...$  Le montage alterné est habituellement l'apanage des feuilletons télévisés (*soaps*) et des histoires un peu triviales, mais il peut aussi être combiné au montage parallèle pour former un film

choral, comme *Continental, un film sans fusil* (2007) de Stéphane Lafleur, *Babel* (2006) d'Inárritu, ou *Short Cuts* (1993) de Robert Altman.

Le *montage intercalaire* (*intercutting*) déconstruit la chronologie d'un récit afin d'embrouiller les spectateurs jusqu'à la résolution, où se rencontrent toutes les séquences qui avaient été présentées de manière désordonnée – souvent sous le modèle hégémonique du *whodunit*. L'embrouille ajoute du suspense à un récit, qui serait un peu plat s'il était raconté dans son déroulement normal : C-A-C-B-A-C-B-C... Nombreux sont les exemples de récit qui ont été construits sur ce modèle. On peut penser à *Serpico* (1973) de Sydney Lumet, à *Pulp Fiction* (1994) de Quentin Tarantino et évidemment aux deux films à l'étude dans la présente thèse, dont voici la structure grammaticale (celle de VS est sensiblement la même que ALO) :

## ALO

|                        |                                                        |
|------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>W<sub>On</sub></b>  | (Madrid vide) →                                        |
| <b>W<sub>R</sub></b>   | (Nuria : « <i>Abre los ojos...</i> ») →                |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (Antonio : « <i>porque me cuentas este sueño?</i> ») → |
| <b>W<sub>R</sub></b>   | (Tennis avec Pelayo) →                                 |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (Masque) →                                             |
| <b>W<sub>R</sub></b>   | (rencontre Sofia = accident de voiture) →              |
| <b>W<sub>On</sub></b>  | (parc Sofia) →                                         |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (Antonio prison) →                                     |
| <b>W<sub>Déf</sub></b> | (miroir) →                                             |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (voix hors champ) →                                    |
| <b>W<sub>Déf</sub></b> | (médecins) →                                           |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (Prison + papier, crayon) →                            |
| <b>W<sub>Déf</sub></b> | (parc pluie + boîte de nuit) →                         |
| <b>MAPW</b>            | (Pelayo embrasse Sofia) →                              |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (joint diégétique par le masque) →                     |
| <b>W<sub>Déf</sub></b> | (cannibalisation du souvenir de Nuria) →               |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (nouvelle Sofia) →                                     |
| <b>W<sub>On</sub></b>  | (déjà vu parc) →                                       |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (rêve <i>Ellie</i> ) →                                 |
| <b>W<sub>Déf</sub></b> | (signature du contrat avec <i>L.E.</i> ) →             |
| <b>W<sub>14</sub></b>  | (chirurgie réussie) →                                  |

|                         |                                                                      |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b>W<sub>R</sub></b>    | ( <i>la felicidad</i> ) →                                            |
| <b>W<sub>14</sub></b>   | (les seins de Sofia) →                                               |
| <b>W<sub>14x</sub></b>  | (Duvernois sur la terrasse) →                                        |
| <b>W<sub>Déf</sub></b>  | (miroir) →                                                           |
| <b>W<sub>14</sub></b>   | (Nuria se prend pour Sofia) →                                        |
| <b>W<sub>14x</sub></b>  | (Duvernois dans le bar) →                                            |
| <b>W<sub>14</sub></b>   | (hypnose : Nuria prend la place de Sofia sur les photos + meurtre) → |
| <b>W<sub>Déf</sub></b>  | (miroir) →                                                           |
| <b>W<sub>14</sub></b>   | (visite des bureaux de <i>L.E.</i> ) →                               |
| <b>W<sub>14x</sub></b>  | (résolution : <i>whodunit</i> + saut dans le vide) →                 |
| <b>W<sub>2145</sub></b> | (?)                                                                  |

Le va-et-vient entre les différents mondes crée de la confusion et complexifie l'interprétation des spectateurs, qui se trouvent ainsi à appréhender l'univers dans le même état d'esprit que le personnage principal. En général, le montage ne doit pas être apparent, il doit servir l'histoire, en gardant les spectateurs dans un état d'ignorance anticipatoire, sans pour autant les perdre dans un imbroglio inextricable. Dans ALO, le seul point d'appui qui permet d'éviter cette perte de repère réside dans le montage en contrepoint des scènes de conversation entre le personnage principal et le psychiatre, qui se présente comme le récit en abîme de la quête d'identité au cœur de l'intrigue. Tout le reste baigne dans l'indétermination jusqu'à la résolution.

On appelle *punctuation* ces effets de transition qui permettent de joindre deux plans autrement que par une coupe franche : fondu au noir, fondu au blanc, fondu enchaîné, arrêt sur image (*freeze frame*), superposition et collage, écrans partagés, sous-clips et coupes fantômes, notamment lorsqu'on utilise un objet qui couvre totalement l'écran pour opérer une coupe subtile et donner l'impression d'un plan-séquence. Hitchcock fut le premier à utiliser cette méthode dans la réalisation de *Rope* (1928), et il a depuis été imité par de nombreux cinéastes dont Iñárritu dans sa réalisation de *Birdman* en 2014. Chaque transition est associée à une ou à plusieurs habitudes d'interprétation, et il appartient au monteur de jouer avec ces habitudes, c'est-à-dire d'aller dans le même sens ou de contribuer à leur prêter un nouveau sens. Les transitions permettent de passer d'une temporalité à l'autre, d'effectuer un bond spatiotemporel significatif ou même

de changer de monde, comme c'est le cas dans les deux films à l'étude. Les transitions sont toutefois de simples connotateurs puisqu'ils exécutent leur mouvement sur des informations audiovisuelles. Bien évidemment, une transition ne peut agir de manière indépendante, elle sert à souligner le passage opéré par les plans d'entrée et de sortie sur laquelle elle agit.

D'abord, Amenábar ouvre son univers à l'aide d'un fondu d'ouverture (P1) simulant le réveil de César au son de la voix de Nuria : « Abre los ojos... », et le ferme à l'aide d'un fondu au noir (P8) masquant la conséquence de son saut dans le vide. Entre les deux, la ponctuation permet à plusieurs reprises d'opérer un passage entre les mondes en un fondu au noir suivi d'un fondu d'ouverture (P 2-3), ce qui permet par exemple de transiter entre  $W_{Déf}$  et  $W_{14}$ , et de représenter de manière extradiégétique l'écrasement du suicide de César dans sa mémoire (P5 et #122). La même opération permet le passage dans la zone tutorielle de la réalité virtuelle de  $W_{14x}$  (P7) ou l'entrée en  $W_{14}$  par le flou narratif de  $W_{On}$  en suggérant l'hypnose (P6). Tous les opérateurs de ALO sont accompagnés d'une ponctuation en fondu, sauf le quatrième (P4), une coupe franche, qui simule le réveil en sursaut. VS reprend cette stratégie par le menu, sauf pour son quatrième opérateur (P4), qui utilise plutôt le fondu enchaîné pour signifier un retour dans la jeunesse de David Aames. Les fondus enchaînés sont souvent utilisés à cet égard pour signifier un saut dans le temps, que ce soit un retour en arrière effectué dans l'esprit du personnage, une ellipse de plusieurs années ou différentes positions dans un long déplacement.

Certains cinéastes, particulièrement tournés vers la science-fiction, ont élevé leur utilisation de la ponctuation au niveau de la franchise, comme en font foi les transitions caractéristiques de la première trilogie *Star Wars* de George Lucas, qui se sont multipliées dans tous les récits subséquents se déroulant dans le même univers.



## Les effets spéciaux

Les images de synthèse et les effets spéciaux numériques ont eu une incidence importante sur les possibilités de raconter une histoire évoquant des univers infinis, composés de mondes multiples, comme en fait foi l'essai d'Alain Boillat intitulé *Cinéma, machine à monde*. Pourtant, précise le professeur d'histoire et d'esthétique du cinéma, si l'on se fie à des œuvres comme *L'année dernière à Marienbad* (1961) ou *Je t'aime, je t'aime* (1968) d'Alain Resnais, les cinéastes n'ont pas attendu l'avènement des caméras numériques pour exploiter l'idée des mondes possibles de manière audiovisuelle, en faisant du montage un outil « fantasmatiquement associé à la création d'un monde. » (Boillat, 2014, p. 23) Depuis, les écrans verts et les effets spéciaux, qui sont aujourd'hui dominés par le CGI (*Computer Generated Imagery*), ont contribué à développer une immersion de plus en plus convaincante en termes de récit audiovisuel. Alors que les monteurs du cinéma moderne comme Albert Jurgenson signifiaient les différentes allées et venues intermondaines par de simples coupes franches ou des dissolutions requérant une double exposition de la pellicule, on peut aujourd'hui montrer des propriétés mondaines totalement impossibles, à l'exemple de la ville de Paris qui se replie sur elle-même dans *Inception* (2010) de Christopher Nolan. On peut capturer une artère principale de la ville réelle de Newark au New Jersey et la transformer en Gotham City, la ville iconique de l'univers de Batman (DC comics), comme l'ont fait Todd Phillips et son directeur photo Lawrence Sher pour tourner *Joker* en 2019. Bref, le CGI permet de créer des univers de toutes pièces comme la planète *Pandora* de James Cameron, d'altérer ou de contredire les lois naturelles de notre univers comme dans tous les films de Nolan. Il est donc assez courant de nos jours, constate Boillat, que les récits, surtout ceux qui relèvent de la science-fiction, subordonnent l'organisation narrative temporelle à la construction et à l'exploration d'univers à mondes multiples qui relèvent plutôt d'une spatialisation diégétique.

Tandis que le cinéma dominant s'est institutionnalisé dans le courant des années 1910 sous l'égide de la forme narrative [...] nous faisons l'hypothèse selon laquelle cette dernière, comprise au sens d'un mode d'agencement chronologique et causal des actions sur l'axe horizontal du déroulement temporel du film [...] tend aujourd'hui, dans un certain type de productions, à être subordonnée (ne serait-ce que provisoirement) à l'instauration des référents mêmes de la représentation. L'accent serait ainsi déplacé de la temporalité [...] à la spatialisation des composantes dites « diégétiques ». (Boillat, 2014, pp. 31-32)

Le CGI a peut-être grandement amélioré le côté immersif des univers cinématographiques de manière visuelle, mais les films plus traditionnels accomplissaient déjà cette immersion – et le font encore aujourd'hui – au moyen de la déconstruction narrative (exacerbée par le montage intercalaire), comme l'ont prouvé Amenábar et Crowe. Leurs films montrent effectivement qu'il n'est pas nécessaire de jouer sur des écrans verts pour signifier l'indétermination, l'onirisme ou n'importe quelle impossibilité physique et biologique. Il ne faut pas non plus nier l'importance de la spatialité du son dans cet objectif d'immersion du cinéma orienté vers la science-fiction, surtout si on considère l'incohérence que ce type d'univers perpétue dans son enveloppe sonore, en faisant entendre des explosions dans l'espace sans égard à la physique de l'acoustique.

### L'enveloppe sonore

Le son est le deuxième matériau à partir duquel on construit un monde cinématographique. Comme on l'a vu dans le chapitre sur l'écologie de la perception (1.3.2), la reconnaissance des signes visuels et auditifs fonctionne à peu près de manière semblable, soit en la perception d'une figure se détachant d'un fond et d'un signal détecté à travers le bruit. On forme un *objet sonore* en intégrant une information ou un groupe d'informations auditives, qui doivent être séparés de l'environnement par ségrégation, souvent subjective, puisque le « cerveau doit composer avec l'ensemble du contexte dans lequel arrivent les stimuli » (Grondin, p. 47). L'enveloppe sonore d'un film doit donc intégrer ces deux dimensions de la perception auditive, bruit et signal, afin de rendre la projection de son univers avec le plus de réalisme possible.

Les différentes techniques d'enregistrement, de traitement ou de transmission du son cinématographique peuvent être divisées en trois catégories distinctes : 1) les sons *in* et les dialogues, dont on peut trouver la source dans le cadre, 2) les sons hors-champ, qui proviennent d'un espace-temps contigu au champ et dont la source pourrait être révélée par un mouvement de caméra, et 3) les sons *off* (certains disent *over*), à savoir tous les sons qui ne proviennent pas d'un environnement périphérique au cadre, d'où le *voice-over*, la narration d'un personnage qui raconte l'histoire projetée à l'écran, comme dans *La jetée* (1962) de Chris Marker, par exemple. Tous ces sons sont habituellement intradiégétiques, bien que certains réalisateurs créent parfois une enveloppe sonore qui privilégie les sons *off* pour connoter un point de vue spécifique, à l'instar des sons d'eau dans la filmographie de Tarkovski.

Les signaux et le bruit qui composent l'enveloppe sonore peuvent être enregistrés en synchronicité avec la capture des images ou créés par des bruiteurs (*foley*) en postproduction. Cette valeur ajoutée de l'enveloppe sonore constitue la première relation audiovisuelle permettant au son d'enrichir la perception d'une image donnée. Pour Michel Chion, « [c]e phénomène de valeur ajoutée fonctionne surtout dans le cadre du synchronisme son/image, par le principe de la *synchrèse* [...] qui permet de nouer une relation immédiate et nécessaire entre quelque chose que l'on voit et quelque chose que l'on entend. » (2004, p. 9) La valeur expressive et informative de ces sons intradiégétiques, en particulier les signaux qui accompagnent les déflagrations et les impacts violents, établit un lien naturel de dépendance entre l'image et le son, afin d'appuyer au maximum l'effet d'immersion spectatorielle. C'est la raison pour laquelle la plupart des films se déroulant dans l'espace continuent d'y faire voyager le son des chocs et des explosions malgré l'absence totale d'air pour en véhiculer les vibrations. L'expérience esthétique du film *Gravity* (2013) d'Alfonso Cuarón, entre autres exemples, est portée à son paroxysme par les bruits de l'accident entre la station spatiale et le satellite, sans lesquels les images ne suffiraient pas à créer de la crainte et de la pitié pour les deux protagonistes à la dérive dans l'espace. « En particulier tout ce

qui à l'écran est choc, chute, explosion plus ou moins simulés ou réalisés avec des matériaux peu résistants, prend par le son une consistance, une matérialité qui s'imposent. », résume Michel Chion (2004, p. 9)

Les sons *off*, subsidiaires aux autres sons, servent à ajouter une couche supplémentaire d'immersion, et parfois même de significations souvent liées aux émotions que la scène veut faire ressentir aux spectateurs. La signification supplémentaire que permet la postsynchronisation du bruitage extradiégétique sur des images intradiégétiques se cristallise en ce principe de synchrèse (néologisme né de la combinaison de "synchronisme" et "synthèse"), soit un point de synchronisation verticale dans une chaîne audiovisuelle définie par Michel Chion comme étant « la soudure irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle. » (2004, p. 55) La synchrèse peut être pavlovienne, écrit-il encore, lorsque l'association image-son correspond à un habitus, comme dans le cas des explosions spatiales. « Mais elle n'est pas totalement automatique : elle est aussi fonction du sens, et s'organise selon les lois gestaltistes et des effets de contexte » (2004, p. 56) Le son des coups de poing au cinéma, par exemple, ne correspond que très rarement à la réalité, mais leur fracas joué en postproduction permet d'atteindre l'empathie des spectateurs avec beaucoup plus d'intensité, puisqu'on a tendance à croire que la violence de l'impact émane de l'image alors que c'est en fait le son qui scelle et authentifie la puissance du choc.

Les effets sonores peuvent adopter trois niveaux différents de vraisemblance. Ils peuvent être réalistes : les spectateurs s'attendent au son que fera une porte de voiture lorsqu'on la ferme, par exemple, et ce son relevant de l'ordinaire se fondera dans le bruit de l'ambiance générale. Cette attente est contrecarrée au début de ALO lorsque la porte de la Volkswagen que ferme César avec fracas émet un son écho (#6), qui se confond certes dans le silence généralisé de la ville, mais qui connote ainsi et d'autant plus le

vide du monde dans lequel le personnage est en train de rêver ( $W_{On}$ ). Ainsi motivé, le son devient un signal expressif, c'est-à-dire qu'il est réaliste, mais son rendu est modifié afin d'y ajouter une couche supplémentaire de signification, parfois contradictoire avec la nature de l'espace-temps et de son bruit ambiant, et d'accentuer l'embrouille. Un effet sonore peut aussi être dénaturé au point d'acquérir une valeur irréaliste et d'exprimer le bouillonnement intérieur d'un personnage, soit extérioriser son discours et ses pensées privées. Ce type de son extradiégétique – que Michel Chion qualifie aussi de son acousmatique<sup>98</sup> à la suite de Pierre Schaeffer – est souvent utilisé dans les séquences oniriques, les cauchemars, les hallucinations ou toute autre dimension liée à l'intentionnalité du protagoniste et à ses attitudes propositionnelles. Cameron Crowe utilise fréquemment ce type d'effet sonore pour signifier le monde du rêve ou du cauchemar ( $W_{On}$ ), mais il ajoute à un moment important de son récit une espèce de son de cloche annonçant habituellement la fin d'un round de boxe. David vient de découvrir Julie Gianni dans son lit, qui lui jure être Sofia. Le voyant téléphoner à la police pour dénoncer une invasion de domicile, elle se moque de lui : « *Wake up man!* ». Après un interrogatoire en bonne et due forme, David est libéré de l'emprise des policiers par l'arrivée de son avocat Thomas Tipp, qui l'implore à son tour de se réveiller (#103), ce à quoi répond le son de cloche. À quoi sert ce son irréaliste, intradiégétique parce qu'il est entendu par David et son avocat qui en cherchent l'origine dans le hors-champ, sinon à signifier la virtualité du monde  $W_{14}$  dans lequel ils se trouvent et l'urgence pour David de s'en rendre compte avant de sombrer définitivement dans la psychose. Ce type d'effet sonore sert à signaler aux spectateurs la facticité du monde dans lequel il retentit, d'autant plus qu'il est entendu par les personnages dans le film, mais qu'il ne trouve pas sa source dans l'espace-temps montré à l'écran.

---

<sup>98</sup> « Un son ou une voix laissés acousmatiques créent en effet un mystère sur l'aspect de leur source, et sur la nature même, les propriétés, les pouvoirs de cette source. Ne serait-ce qu'à cause du faible pouvoir narratif et informatif du son quant à sa cause. » (Chion, 2004, p. 64)

Les effets sonores peuvent aussi servir de signature à un personnage, à l'instar des deux notes très graves qui accompagnent ou annoncent l'arrivée du requin dans *Jaws* (1975) de Spielberg, ou le son des éperons de *Blondie* (Clint Eastwood) dans les westerns spaghetti de Sergio Leone. Ils peuvent s'adresser directement au subconscient des spectateurs en y installant une émotion, d'angoisse par exemple, comme le rythme hypnotique du métronome extradiégétique dans *Se7en* (1995) de Fincher. Les réponses émotionnelles aux différents types de sonorité dépendent naturellement des habitudes interprétatives des spectateurs : « the sound of knocking on wood is generally positive, the sound of metal against metal, negative. » (2006, part. 36) précise Jennifer Van Stijll. Dans un certain sens, on pourrait avancer que les sonorités naturelles ou organiques provoquent des réponses positives alors que des sonorités reliées à l'industrie humaine sous-entendent des dénouements négatifs, instillant de la peur et de la pitié à l'égard du sort réservé au protagoniste. Finalement, les effets sonores, quand ils ne sont pas simplement réalistes, servent d'indices qui permettent aux spectateurs de spéculer sur le dénouement d'une scène ou de découvrir la signification d'une séquence par rapport au monde intérieur des personnages ou à la symbolique portée par le thème qui motive le récit. Certains cinéastes n'attachent aucune signification symbolique précise à l'enveloppe sonore, à l'instar des sonorités organiques chez Tarkovski qui, s'efforçant d'éliminer toute possibilité d'interprétation, crée un parallèle entre le monde réel et les thèmes spirituels qui traverse toute son œuvre.

Au cinéma, une reproduction naturaliste du monde est unimaginable [...] Sans sélection des sons, le film est comme muet. Car il n'a pas d'expression sonore qui lui soit propre. En lui-même, un enregistrement technique précis du son n'ajoute rien au système d'images d'un film, car il n'a pas encore de fondement esthétique. Il suffit d'enlever les sons réels du monde qui est représenté à l'écran, et de les remplacer par des sons étrangers, ou encore de les distordre et qu'ils n'aient plus de rapport direct avec l'image, pour que le film se mette à sonner, à retrouver une résonance. Lorsque Bergman, par exemple, utilise le son de manière apparemment naturaliste (des pas dans un couloir vide, le carillon d'une horloge, un froissement de robe), ce naturalisme en réalité amplifie certains sons, les organise, en fait une hyperbole. L'auteur isole un bruit, et exclut toutes les autres

circonstances acoustiques qui existeraient certainement dans la vie réelle.  
(Tarkovski, 2014, p. 190-191)

L'enveloppe sonore, en éliminant le bruit et en isolant certains signaux précis, et parfois même extradiégétiques, crée une série de connotateurs qui renforcent l'intensité émotionnelle d'une scène en déformant la perception auditive naturelle. Cette déformation peut aussi être effectuée au niveau de la trame musicale qui, en créant un parallèle ou un contrepoint à l'impression esthétique de l'image, renouvelle l'illustration symbolique du thème central du film.

#### La trame sonore

La trame sonore peut être composée de thèmes originaux ou de pièces empruntées. Michel Chion divise la trame musicale d'un film en deux classes. Tout d'abord, la *musique de fosse*, extradiégétique ou *off*, qui ne provient pas d'une source appartenant à l'univers du film, et qui est uniquement entendue que par les spectateurs. La musique de fosse, souvent symbolique, a pour objectif d'accentuer la tension dramatique de la scène ou de la séquence qu'elle appuie, ou de connoter musicalement le thème principal du récit entier. Ensuite la *musique d'écran* est intradiégétique, *in* ou hors-champ, sa source étant repérable dans le cadre ou identifiable dans un espace-temps contigu à la scène dans laquelle elle est entendue. La musique d'écran est perçue aussi bien par les spectateurs que par les protagonistes, qui y font référence ou qui la font jouer dans leur espace-temps. Cameron Crowe se sert d'ailleurs de la musique d'écran pour connoter la virtualité de  $W_{14}$  et opérer en même temps un passage suggéré entre l'univers filmique et l'univers réel des spectateurs. Ainsi la référence par le préposé au soutien technique à la chanson intitulée *Vanilla Sky* qui clôt le film de Cameron Crowe, et à sa composition intra *et* extradiégétique par Sir Paul McCartney lors de la résolution de VS (#145 et 155), laquelle a déjà été identifiée comme connotateur hyperbolique de virtualité (cf 6.1.2). Une trame sonore intradiégétique doit aussi savoir négocier sa présence avec les effets sonores et les dialogues afin de ne pas rendre trop

cacophonique l'expression acoustique d'un univers. C'est le choix qu'a fait Amenábar pour ALO. Composée uniquement de pièces classiques (violons, hautbois, clarinette, piano...), la musique du film espagnol sert uniquement à appuyer l'émotion de chaque scène qu'elle accompagne et ne semble suggérer rien de plus que le suspense dans les moments importants de l'intrigue. Expressive, chaque pièce de la trame sonore composée par Amenábar porte en outre le nom de la scène dont elle se fait l'exact reflet émotionnel et esthétique.

La musique d'un film peut aussi exprimer quelque chose de plus que les images. Une dissonance de la bande sonore avec le thème d'une scène peut être utilisée comme contrepoint émotionnel dans l'intention de faire une déclaration thématique ou d'exacerber l'émotion véhiculée. C'est le pari qu'a fait Mary Harron dans *American Psycho* (2000), alors que son tueur psychopathe fait jouer *Hip To Be Square* de Huey Lewis and The News pour couvrir le son de sa hache qui s'enfonce dans le crâne de son invité. La musique, et parfois même les paroles d'une chanson, appuient l'image, mais ne racontent pas la même version de l'histoire que les scènes qu'elles complètent, elles donnent ainsi une tonalité supplémentaire au monde qu'elles suggèrent et imposent, dès le générique d'ouverture, l'émotion nécessaire à l'immersion esthétique dans un univers donné. Cameron Crowe ouvre son film avec une pièce du groupe britannique Radiohead, *Everything is in its right place* : « *Yesterday I woke up sucking on a lemon / There are two colors in my head / What, what is that you tried to say? / Tried to say / Everything* », dont les paroles et la mélodie connotent l'impossibilité des mondes de l'univers à l'onirisme inconfortable dans lesquels il souhaite nous faire entrer. Difficile ici de ne pas rappeler l'utilisation bouleversante d'une autre chanson de Radiohead, *You and Whish Army*, dans le générique de début du film *Incendies* (2010) de Denis Villeneuve, appuyant les images de l'antagoniste, frère/père des jumeaux Marwan, enfant-soldat qui se fait raser le crâne par la milice chrétienne libanaise. Projetées au ralenti, les images d'un petit garçon, qui exposent un regard-caméra empli de haine accompagnées de la musique lancinante du groupe britannique,



suffisent à exprimer en peu de temps l'origine de la colère qui caractérise l'antagoniste, ainsi que ces conséquences dans le déploiement de la tragédie qui déchire la famille Marwan. L'utilisation des deux pièces de Radiohead pour ouvrir un récit montre à quel point une pièce empruntée peut happer les spectateurs au point où ils est impossible pour eux de ne pas se laisser transporter émotionnellement dans un nouvel espace-temps. Notons aussi que certains titres de la trame sonore peuvent servir de signature à un univers filmique entier, comme la valse composée à la trompette par Nino Rota dans la pièce titre du film *The Godfather* (1972) de Coppola, ou carrément agir comme dispositifs d'hameçonnage dans la bande-annonce afin d'attirer un public cible au cinéma.

### Le parafilm

Le parafilm est au cinéma ce que le paratexte est à la littérature. Défini par Gérard Genette comme étant un seuil entre le texte et le hors-texte, le paratexte est constitué par la relation qu'entretient un livre avec ses éventuels lecteurs et, plus généralement, avec un public; il représente la dimension pragmatique d'une œuvre littéraire :

Plus que d'une limite ou d'une frontière étanche, il s'agit ici d'un *seuil*, ou – mot de Borges à propos d'une préface – d'un « vestibule » qui offre à tout un chacun la possibilité d'entrer, ou de rebrousser chemin [...] une zone non seulement de transition, mais de *transaction* : lieu privilégié d'une pragmatique et d'une stratégie, d'une action sur le public au service, bien ou mal compris et accompli, d'un meilleur accueil du texte et d'une lecture plus pertinente – plus pertinente, s'entend, aux yeux de l'auteur et de ses alliés. (Genette, 1987, p. 3)

En somme, pour Genette, le paratexte est constitué de l'amalgame du péri-texte, soit tout ce qui se situe autour du texte en lui-même comme les titres et les notes de bas de page, et de l'épi-texte, soit tous les messages qui se situent à l'extérieur du livre, comme les interviews et les entretiens avec l'auteur. Dans cette perspective, le parafilm contient tout ce qui met un public en contact avec une œuvre cinématographique. Le *périfilm*, agissant comme une espèce d'ambassadeur-hameçon auprès d'un certain type de spectateurs, et étant déterminé par le genre de récit que le film propose ainsi que par

l'expérience esthétique dont l'œuvre fait le commerce, comprend la bande-annonce ainsi que les différentes affiches qui feront la promotion de la sortie du film en salle, sans oublier les diverses vignettes qui présenteront le film dans les listes des chaînes de diffusion en continu comme Netflix ou Mubi. L'*épifilm* est, quant à lui, déterminé par les conférences de presse données par les acteurs, cinéastes et producteurs, les comptes-rendus et critiques journalistiques ainsi que les différentes pages web destinées à en faire la promotion ou l'analyse.

La facture visuelle du parafilm, soit le graphisme et la composition de l'image promotionnelle, le lettrage du titre et des sous-titres, ainsi que tout autre artifice audiovisuel qui accompagne le film à sa sortie, doit aussi être considérée comme un opérateur liminaire – le « vestibule » de Borges auquel Genette fait référence –, puisqu'elle est utilisée pour attirer l'attention du public sur l'univers filmique et les foules au guichet. Afin d'établir un horizon d'attente ciblé, ces éléments visuels ont pour objectif de créer un certain type d'attente ou de questionnement chez les spectateurs à l'égard du récit tout en connotant la nature de l'univers filmique déterminée par les cinq dimensions identifiées dans la section sur les attentes des spectateurs (cf. 1.2) : soit la temporalité, le niveau de réalisme, le style, la structure et le contenu correspondant à ce qu'on a l'habitude d'appeler le genre (cf. 1.2). Une erreur dans la confection du parafilm peut interpeller le mauvais public en faisant la promotion d'un genre de récit qui ne correspond pas à celui du film. C'est ce qui semble avoir été le cas avec la sortie du film *Blade Runner 2049* en 2017, dont le paratexte, spécialement l'affiche publicitaire et la bande-annonce, faisait la promotion d'un film d'action futuristique avec beaucoup d'opposition et de conflit, alors que le rythme du montage est lent, et que le récit est plutôt orienté vers la psychologie des personnages. On remarque aussi, en comparant les différentes affiches de ALO et VS (figure 6.16), que la conception graphique peut mettre en valeur les propriétés caractéristiques du récit fort différentes lorsqu'elle s'adresse aux différents publics qu'elle cherche à atteindre. Alors que la version espagnole de l'affiche d'*Abre los ojos* mise beaucoup plus sur

l'onirisme qui caractérise son univers et le thème de son récit, en superposant son visage les yeux ouverts et les yeux fermés, l'affiche japonaise exploite les thèmes de l'erreur sur la personne et du dédoublement de personnalité subi par son personnage principal. L'affiche américaine utilise plutôt le *sex appeal* de Penélope Cruz et la crédibilité des différents festivals de cinéma qui ont sélectionné le film ou qui lui ont décerné un prix. Qu'elle s'adresse au public américain, allemand, ou aux jurys des Golden Globes (d'où les tons dorés), l'affiche de *Vanilla Sky* mise apparemment sur la popularité et le charme de son acteur principal.

Comme l'écrit Gérard Genette dans la conclusion de *Seuil* :

Quelque intention esthétique qui s'y viennent investir de surcroît, le paratexte n'a pas pour principal en jeu de « faire joli » autour du texte, mais bien de lui assurer un sort conforme au dessein de l'auteur. À cette fin, il ménage entre l'identité idéale, et relativement immuable, du texte et la réalité empirique (socio-historique) de son public, si l'on me passe ces images approximatives, une sorte d'écluse qui leur permettent de rester « à niveau », ou, si l'on préfère, un sas qui aide le lecteur à passer sans trop de difficulté respiratoire d'un monde à l'autre, opération parfois délicate, surtout quand le second se trouve être un monde de fiction. Étant immuable, le texte est par lui-même incapable de s'adapter aux modifications de son public, dans l'espace et dans le temps. Plus flexible, plus versatile, toujours transitoire parce que transitif, le paratexte lui est en quelque sorte un instrument d'adaptation : d'où ces modifications constantes de la « présentation » du texte (c'est-à-dire son mode de présence au monde), du vivant de l'auteur par ses propres soins, puis à la charge, bien ou mal assumée, de ses éditeurs posthumes [...] Le paratexte n'est qu'un auxiliaire, qu'un accessoire du texte. Et si le texte sans son paratexte est parfois comme un éléphant sans cornac, puissance infirme, le paratexte sans son texte est un cornac sans éléphant, parade inepte. Aussi, le discours sur le paratexte doit-il ne jamais oublier qu'il porte sur un discours qui porte sur un discours, et que le sens de son objet tient à l'objet de ce sens, qui est encore un sens. Il n'est de seuil qu'à franchir. (1987, pp. 439-442)

Ce qui revient à dire qu'au-delà de ses propriétés esthétiques, le parafilm, comme le paratexte, a comme principale fonction d'être pragmatique. Ses propriétés esthétiques doivent servir de premier opérateur de passage entre la réalité du public et la fictionnalité de l'univers qu'il représente. Il est un vestibule, une écluse, un sas ou un seuil dans la typologie symbolique établie par Genette. Ainsi la boucle est bouclée : le

parafilm installe l'accessibilité esthétique des mondes possibles qui se déploient dans la fiction, en considération des attentes de son public cible (Eco dirait de son Spectateur Modèle) et de ses habitudes d'interprétations, déterminées par le genre du récit et la nature de son univers cinématographique.

Figure 6.16 Affiches publicitaires de ALO et VS



## CONCLUSION

L'objectif de cette thèse, tel que nous l'avons posé dans l'introduction, consiste à contribuer théoriquement à la compréhension et à l'analyse de l'accessibilité narrative et audiovisuelle entre les différents mondes dans un même récit cinématographique. Pour ce faire, nous nous sommes demandé de quelle manière le concept de monde possible permettait de renouveler l'analyse des rapports qui nous font passer d'un monde à d'autres mondes dans un espace-temps filmique. En retraçant les origines de ce concept dans la philosophie du meilleur des mondes de Leibniz, nous nous sommes rendu compte que l'un des quatre principaux arguments de cette philosophie, le couple compossibilité-impossibilité, consistait à nier l'existence concrète de tous les mondes qui ne correspondent pas à celui de notre réalité. L'impossibilité posait ainsi un problème d'identité transmondaine dans l'accessibilité des mondes possibles au cinéma. Si un individu est attaché à un seul monde par les séries de propriétés qui le définissent, comment peut-on faire voyager ce même individu vers un autre monde, qui présente des propriétés contredisant la logique causale de son monde d'origine ? Ce problème d'identité transmondaine avait déjà fait l'objet d'une réflexion par Saul Kripke dans sa logique des noms propres. Le logicien américain concluait à un faux problème étant donné qu'en face de la réalité, on ne pouvait que placer des états possibles ou situations contrefactuelles, qui n'avaient aucune prétention à la matérialité. Pour Kripke comme pour Leibniz, seul notre monde réel existe, les autres ne sont que des spéculations idéelles, des mondes virtuels. Du point de vue d'une pragmatique de

la fiction, qui ne peut fonctionner qu'à la seule condition d'arriver à feindre la réalité matérielle d'un monde audiovisuel pour happer les spectateurs émotionnellement, cette solution logique posait effectivement un problème de taille.

C'est grâce au concept d'« opérateur d'accessibilité », dont nous avons défini les fonctions et les mécanismes, que nous sommes parvenus à analyser la nature des frontières narratives et audiovisuelles qui délimitent ces différents mondes et à identifier les multiples moyens de permettre aux protagonistes d'un récit filmique de les traverser sans gâcher la suspension d'incrédulité des spectateurs. Nous croyons avoir relevé le pari, engagé dans l'introduction, de proposer un concept opératoire (opérateur d'accessibilité) à qui voudrait utiliser la logique des mondes possibles pour analyser et comprendre la structuration d'un récit filmique qui transporte les personnages et l'intrigue dans des mondes discordants, le travail des cinéastes et des scénaristes dans la création d'un tel récit et enfin la collaboration des spectateurs dans leur réception de l'œuvre. Pour y arriver, nous avons commencé pour ainsi dire par la fin en identifiant le rôle joué par les spectateurs dans l'élaboration d'un récit fictionnel. En diagnostiquant d'abord leurs attentes relatives à la nature et au genre d'un récit, et en déroutant ensuite leurs suppositions comme autant de mondes possibles actualisés ou ignorés dans leur déploiement narratif, nous avons donné une première définition à une accessibilité esthétique des univers cinématographiques. Par conséquent, pour que l'immersion fictionnelle fonctionne, les spectateurs doivent « croire » à la réalité des mondes qui leur sont présentés de manière narrative et audiovisuelle.

Nous avons trouvé une première solution à ce problème d'immersion dans le concept d'ersatz, défini par David Lewis comme un copie ou un succédané du monde réel. Dans l'ersatzisme, les *impossibiliae* – comme le voyage dans le temps qui permet aux

différentes versions d'un même individu de coexister –, peuvent faire croire à leur actualité, mais seulement de manière relative, selon le principe de liberté illimitée d'assomption posé par Alexius Meinong dans sa théorie sur la référence des objets, et selon le principe d'intentionnalité théorisé dans la sémantique des jeux de Jaakko Hintikka. Le mode d'existence de ces *impossibiliae* repose sur le réarrangement de certaines propriétés caractérisant notre monde concret et les individus qui le meublent, alors que l'impression de réalité de ce réarrangement dépend à son tour de l'intention de fictionnalisation comme un contrat tacite de coopération signé entre un créateur et son public. Cette coopération donne deux avantages au concept de mondes possibles. Elle permet tout d'abord aux spectateurs de tenir pour acquis que l'univers de la fiction fonctionne comme le leur, selon les mêmes lois physiques et biologiques, à moins que l'une ou plusieurs des propriétés de ces lois ne soient réarrangées pour permettre à une *impossibiliae*, à une impossibilité d'exister de manière narrative et audiovisuelle. David Lewis et Marie-Laure Ryan ont identifié ce premier avantage comme le principe d'écart minimal, selon lequel l'impression de réalisme des petits mondes de la fiction repose sur les larges épaules du réalisme de notre monde concret, dont les lois sont inventoriées par l'Encyclopédie, proposé par Leibniz comme une « recension du savoir universel [...] une Bibliothèque comme *inventaire général* de toutes les connaissances », résume Umberto Eco (2010, pp. 66-67).

Pourtant, la réalité perçue et vécue par chaque individu est une conception culturelle, puisqu'elle se construit à partir de l'encyclopédie personnelle de chacun, en fonction de ses expériences passées, de ses habitudes, de ses croyances et de ses opinions. Il y a ainsi une grande différence entre l'encyclopédie personnelle des différents spectateurs et l'encyclopédie maximale qui définit les lois de la réalité du monde concret. Dans cette perspective, le deuxième avantage de la coopération interprétative repose sur cette

différence entre l'encyclopédie maximale du monde réel et celle plus personnelle et culturelle des spectateurs. Grâce au principe d'écart minimal, les spectateurs peuvent être incités par la narration à modifier un article dans leur propre version de l'encyclopédie afin de rendre viable une impossibilité entre des mondes dans un même récit fictionnel. C'est ce que Umberto Eco a appelé un opérateur d'exception, qui peut être stipulé, mais dont le fonctionnement ne peut être expliqué de manière scientifique, puisqu'on ignore les opérations à accomplir pour le construire ou le réaliser. En vertu de l'encyclopédie maximale, celle de Leibniz et non celle des spectateurs, les petits mondes de la fiction peuvent être vraisemblables, invraisemblables ou carrément inconcevables, mais ils doivent toujours être construits de manière à créer l'illusion de réalité, afin de stimuler et de garantir l'immersion émotionnelle des spectateurs. Cette illusion de réalité repose, selon Umberto Eco, sur la logique de l'interprétation, telle qu'elle est présentée dans la sémiotique de Charles Sanders Peirce. Nous avons établi que le pragmatisme de Peirce, appliqué au septième art, s'élabore de la manière suivante : un signe audiovisuel renvoie à un individu-événement défini par la nature d'un monde fictionnel, qui arbore une signification spécifique dans le contexte idiosyncrasique du récit tel qu'interprété par les spectateurs. Du point de vue de la narration, le contexte dans lequel l'amalgame individu-événement peut être interprété est créé dans les rencontres possibles entre protagonistes, qui sont définis par des propriétés, des désirs et des besoins, lesquels diffèrent et s'opposent comme dans la réalité. Toute la mécanique transmondaine, telle que l'a élaborée Umberto Eco, repose sur cette logique des relations entre propriétés définissant les individus qui meublent un monde possible.

La première partie de la thèse était ainsi consacrée à définir l'accessibilité esthétique des mondes possibles et à identifier les moyens narratifs de les construire en



collaboration avec l'instance réceptrice, de façon à respecter l'illusion de réalité de ces mondes, garante à son tour de l'immersion émotionnelle des spectateurs dans l'univers du film. Une fois le problème de l'impossibilité identifié et résolu par le concept d'opérateur d'accessibilité dans la première partie, la deuxième partie de la thèse consistait à le définir et à en révéler les avantages dans la détermination de stratégies narratives qui vont de pair avec la mécanique audiovisuelle. Autrement dit, nous avons voulu montrer comment le concept d'opérateur d'accessibilité permet de résoudre, à différents moments de la production (scénarisation, mise en scène, réalisation, etc.), le problème de la traversée d'une frontière entre des mondes impossibles. Notre concept a donc une fonction sémiotique qui consiste à signaler aux spectateurs, par différents types de signes, qu'il passe d'un monde possible à un autre à l'intérieur d'un même récit. Tout signe qui agit comme opérateur d'accessibilité a une nature pragmatique qui s'exprime sur deux plans : sur le plan narratif (le récit) et sur le plan audiovisuel (la mise-en-scène), qui correspondent en quelque sorte à l'intelligible et au sensible. En somme, l'opérateur d'accessibilité est un signe dont la fonction consiste à être un guide pour les spectateurs dans l'espace labyrinthique entre les mondes. Il ne sert pas à communiquer un contenu de pensée, une idée, il sert plutôt à orienter. Il peut donc être interprété de deux manières différentes et complémentaires.

Il est d'abord perçu comme stimuli visuel et sonore : une figure qui se détache d'un fond, un signal qui est détecté à travers le bruit. La plasticité et l'iconicité de la dénotation visuelle, en synchronie avec les qualités acoustiques de la dénotation sonore, forment une connotation précise dans le contexte de l'univers filmique, sous l'égide de l'idéologie véhiculée par le récit. La détection du signe comme opérateur est d'abord sensible, elle est faite par la première classe d'interprétant peircien, l'interprétant affectif, alors que sa signification dans le contexte du film est d'abord tirée de sa forme

matérielle. L'opérateur tire ensuite sa signification du contexte narratif du récit auquel il prend part, grâce au travail de la deuxième classe d'interprétant peircien, l'interprétant énergétique, qui associe l'émotion véhiculée par le signe dans sa forme matérielle à un certain rôle dans la causalité narrative et idéologique du récit, et il attribue au signe une nouvelle connotation. Celle-ci implique la troisième classe d'interprétant peircien, l'interprétant logique qui fait, à partir de cette nouvelle connotation, des suppositions quant au déploiement éventuel du récit dans l'espace-temps narratif.

Rappelons qu'à la base de la définition donnée par Leibniz, un monde possible désigne une manière dont tous les temps et tous les lieux de notre univers *auraient pu* être remplis de séries compossibles de monades, ou de singularités-événements créées par les inflexions des points de vue illimités de Dieu sur sa création. Dans une perspective cinématographique, le plan, qui compose la séquence cinématographique, constitue une version magnifiée de la monade leibnizienne, laquelle compose les séries compossibles et impossibles d'une trame narrative, et détermine par inflexions de singularités-événements, ou conflits provoqués par la relation entre individus, les mondes possibles de l'édifice audiovisuel et narratif cinématographique. Le plan adopte et impose dès lors un point de vue spécifique sur l'univers dans le film, par la manière dont le cinéaste compose son cadre et anime ses recadrages dans le contexte donné par le récit et l'idéologie qu'il véhicule dans son traitement isotopique. Le plan cinématographique a donc deux faces, à l'instar des signes qui le composent. D'une part, il distribue les connotations de manière narrative, dans le jeu des opérateurs intradiégétiques, suivant l'harmonie préétablie par la causalité du récit. Cette distribution actualise certaines des suppositions faites par les spectateurs, et qui étaient contenues dans le récit de manière virtuelle. D'autre part, le plan synchronise ces

connotations narratives avec des connotations audiovisuelles objectivées par les opérateurs extradiégétiques de la production. Le plan exprime ces deux faces du signe connotatif cinématographique dans le même rapport indirect que les relations horizontales et verticales de l'édifice baroque de la monade leibnizienne.

Suivant cette dualité ontologique du signe cinématographique et des plans qu'il compose, les mondes possibles ont aussi deux faces. Celle qui est interprétée virtuellement par les spectateurs et celle qui est actualisée par le cinéaste. En faisant passer les individus profilmiques du monde réel vers le monde diégétique, le cinéaste les réinterprète sous forme de signes audiovisuels qui sont réalisés dans l'univers cinématographique. Le plan comme monade filmique contient, sous forme de connotations possibles, le récit en entier dans un espace-temps fictionnel, qu'il exprime sous forme d'inflexions des points de vue imposés par le cinéaste. Joël Magny a consacré un ouvrage entier à cette question, paru dans *Les petits cahiers* sous le titre : *Le point de vue, de la vision du cinéaste au regard du spectateur*. Sans référence directe à Leibniz, il y démontre tout de même que l'art du cinéaste, dans son travail de découpage spatiotemporel et de construction narrative, impose systématiquement un ou plusieurs points de vue aux spectateurs, ce qui lui permet de conclure, en s'appuyant sur l'adaptation cinématographique d'un roman de Raymond Chandler par Howard Hawks, *The Big Sleep* (1946) :

Le film, son succès et sa pérennité reposent sur un décalage constant entre le point de vue narratif et diégétique (l'enquête) et le point de vue strictement visuel et cinématographique (ce que la caméra nous montre, d'où et comment elle le montre) [...] Le point de vue et surtout les multiples jeux entre point de vue visuel ou représentatif et point de vue narratif sont partie constitutive du cinéma. (2001, p. 63)

Le cinéaste impose un ou plusieurs points de vue particuliers sur son univers et sur les événements qui le construisent, dans le but d'encourager certaines interprétations-suppositions de la part des spectateurs afin de créer du suspense et de la surprise. Il arrive à l'occasion que ces points de vue se contredisent, que les deux faces des signes et des plans cinématographiques expriment deux mondes impossibles comme dans les films *Abre los ojos* et *Vanilla Sky* dont nous avons fait l'analyse dans cette thèse. Habituellement, la face intradiégétique tend à ignorer la face extradiégétique, même si à l'occasion certains films leur permettent de s'interpénétrer sous une perspective métafictionnelle. L'univers fictionnel peut, sous la pression de cette entr'expression<sup>99</sup> d'impossibilité entre les deux faces du signe filmique, devenir un chaosmos, qui contredit les trois principes logiques de la raison déterminante, de la contradiction (le tiers exclu) et de l'harmonie préétablie, qui supporte non seulement l'identité transmondaine, mais encourage surtout l'ambiguïté narrative, l'inclusivité-ouverture de l'univers audiovisuel et l'indétermination existentielle des personnages.

\*

Notre recherche s'est limitée au cinéma. Certains médias utilisent pourtant le concept de monde possible et le principe de coopération spectatorielle de manière encore plus déterminante que la scénarisation et la production d'un film. L'univers du jeu vidéo par exemple, avec ses récits interactifs, considère les suppositions des joueurs au point de les imbriquer avec le plus d'efficacité possible dans la construction de ses trames narratives. Plus précisément, les suppositions les plus plausibles quant au dénouement d'une scène ou du récit entier sont non seulement encouragées et actualisées par la

---

<sup>99</sup> Terme emprunté par Leibniz pour signifier les relations entre singularités formant un réseau de séries compossibles.

narration, mais elles sont aussi réalisées dans la confection audiovisuelle de l'univers virtuel. En d'autres mots, alors que dans le récit classique l'auteur ne fait que spéculer sur les attentes et suppositions de son public, le récit interactif en choisit une poignée et les inclut dans sa trame en forme de rhizome, comme autant de mondes compossibles et impossibles actualisés par le choix des joueurs.

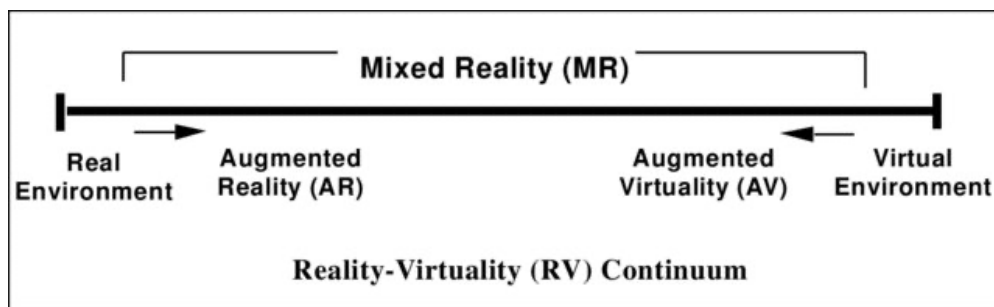
Certains films, inspirés par l'instantanéité de la coopération ludique entre producteurs et joueurs, se sont aussi déployés sous une structure rhizomique interactive. Le film *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) et, plus récemment, la série de l'aventurier britannique Bear Grylls, *You vs. Wild* (2019), toutes deux diffusées sur la chaîne Netflix, permettent aux spectateurs de participer à l'élaboration de la chaîne causale des événements du récit en choisissant parmi quelques propositions présélectionnées, l'une ou l'autre des décisions que prendra le protagoniste dans sa quête ou son aventure. L'*Internet Movie Database* explique dans son synopsis de *You vs. Wild* que : « Dans cette série interactive, vous prendrez des décisions clés pour aider Bear Grylls à survivre, à s'épanouir et à accomplir des missions dans les environnements les plus difficiles de la planète<sup>100</sup>. » L'écriture non linéaire de ce type de scénario peut effectivement profiter des concepts issus de la théorie des mondes possibles, dont celui d'opérateur d'accessibilité, afin de structurer le récit de manière à rendre plus efficace le choix des mondes qui pourront éventuellement être actualisés par les spectateurs et d'augmenter leurs suppositions-décisions à leur égard. L'évolution de la technologie du divertissement étant fulgurante, il y a fort à parier que cette fusion entre le jeu et le cinéma ne s'arrêtera pas à ces deux projets de Netflix. D'ailleurs, certains jeux comprennent déjà des séquences cinématiques comme de courts films, qui résument

---

<sup>100</sup> Récupéré le 3 mai 2021 de IMDB, *You v. Wild* : < <https://www.imdb.com/title/tt10044952/> > [ma traduction].

certaines tranches de vie importantes de leurs protagonistes, et révèlent un passé relatif au présent essentiel au déploiement d'une trame, ou une loi inédite, constituante de la nature de leur univers virtuel. L'industrie du cinéma travaille aussi sur l'utilisation des principes du continuum de réalité-virtualité introduit par Paul Milgram et al., dans un article de 1994 intitulé *Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum*.

Figure 6.17 Réalité-Virtualité développé par Milgram, et al. (1994)



Les lunettes immersives de l'*Oculus Rift* développées par Facebook ou les *CAVE* (pour *Cave Automatic Virtual Environment*) – qui sont essentiellement des pièces immersives équipées d'outils de détection des mouvements et au sein de laquelle des images en 3D sont présentées sur les murs par projection ou rétroprojection –, constituent des exemples probants de la direction technologique que semble vouloir prendre l'industrie du divertissement.

Après les cinémas maisons viendront les pièces virtuelles, conçues spécifiquement pour « vivre » un univers cinématographique dans une immersion narrative et sensorielle encore plus prononcée. Cependant, une des conséquences de ces dispositifs consiste à limiter l'ampleur de la coopération des spectateurs-participants, étant donné que chacune de leurs suppositions doit faire l'objet d'une actualisation au niveau du

récit, autant que d'une réalisation au niveau de la production audiovisuelle qui crée l'interface du jeu. Le récit de *Bandersnatch*, par exemple, selon un article de *Wired*, se divise en 250 segments correspondant au nombre de décisions que peuvent prendre les spectateurs-participants, pour un total de 150 minutes de film, le visionnement pouvant en plus être réitéré pour actualiser de nouvelles décisions et arriver à l'une ou l'autre des fins possibles que la production audiovisuelle aura réalisées.

At the heart of the episode are two-and-a-half hours of footage divided into 250 segments, hidden behind an elaborate series of decisions. Starting as a seven-page outline, “Bandersnatch” quickly grew into a 170-page script – hand-coded at first – that required Netflix to build its own choose-your-own software to bring it to life. To stream the episode, the company had to work out a way of simultaneously loading multiple versions of each scene so viewers could follow different narrative paths without encountering the dreaded buffering circle. (Reynolds, 2018)

La structure narrative de *Bandersnatch* est, toujours selon cet article de *Wired*, composée de trois éléments principaux. Le premier élément correspond aux différents épisodes, ou séquences distinctes d'images déterminées par une décision prise par le spectateur-participant, lesquels sont liées aux autres épisodes par la causalité et la mémoire. Chaque décision laisse derrière elle des souvenirs, qui forment le deuxième élément de l'immersion, qui se construisent tout au long d'un épisode à partir des choix faits par les spectateurs-participants, et influencent les épisodes qui se déploieront subséquemment dans le reste du récit. Deux spectateurs-participants qui font exactement les mêmes choix dans tous les cas sauf un, ou qui feront des choix totalement différents dans tous les cas, auront des souvenirs plus ou moins dissemblables et suivront donc des chemins narratifs qui peuvent être forts différents. Le troisième et dernier élément de la structure immersive du film correspond aux séquences récapitulatives, qui sont diffusées lorsque les spectateurs-participants arrivent à l'une des fins possibles. « Shot with old-fashioned tube cameras and played

on a TV screen within the episode, each recap presents a quick overview of the decisions a viewer has made to get to that ending. » (*Ibid.*) À partir de cet écran récapitulatif, les spectateurs-participants peuvent ensuite choisir de revenir à un point antérieur de l'épisode, un peu comme les fameux points de contrôle (*check points*) des jeux vidéo, ou de quitter l'épisode au moment du générique de fin, sachant que certaines parties de l'épisode n'ont toujours pas été actualisées.

Il est fort probable que les concepteurs de tels récits immersifs comprennent déjà le fonctionnement de la logique des mondes et l'utilisent pour ses avantages narratifs. Comme nous l'avons mentionné en introduction, les développeurs et programmeurs utilisent la notion de cadre (*frame*) du cognitiviste américain Marvin Minsky (1974) pour analyser les structures d'informations permettant de subdiviser la connaissance en sous-structures dans le développement d'une intelligence artificielle. Nous sommes donc prêts à parier que la notion de relations entre propriétés constitutive des mondes narratifs, de même que le concept d'opérateur d'accessibilité propre aux univers impossibles – dont le fameux multivers de Marvel – pourront éventuellement aider les scénaristes de l'immersion virtuelle et de la réalité augmentée à élaborer des récits encore plus complexes, proposant des alternatives toujours plus divertissantes. On pourrait par exemple imaginer une suite interactive aux films *Abre los ojos* et *Vanilla Sky* qui se déroulerait dans un multivers virtuel contrôlé par la compagnie de cryodivertissement *Life Extension* devenue *Lucid Dream* en 2145. Le multivers virtuel, rassemblant les mondes impossibles, permettrait de voyager consciemment dans un rêve éveillé sans égard à la causalité et aux lois naturelles de la réalité, alors que le corps serait sous sédatifs, enfermé dans une chambre anéchoïque. Les spectateurs-participants seraient confrontés à la disparition de la conscience de plusieurs personnages dans le multivers virtuel et devraient trouver et utiliser certains opérateurs



d'accessibilité afin de mener l'enquête parmi tous les mondes et retrouver les consciences égarées. La trame narrative ferait en sorte que les spectateurs-participants comprennent l'avantage de résoudre le problème de l'impossibilité entre les mondes à partir du concept d'opérateur d'accessibilité de façon à multiplier les voyages intermondains sans perdre de vue la trace laissée par les victimes dans leur errance. Ce serait là un véritable film *dont vous êtes le héros!*

## ANNEXE A

### LISTE DES OPÉRATEURS DE PASSAGE DANS ALO ET VS

## Les opérateurs de passage dans *Abre los ojos*

| #  | W    | Timecode | Catégorie   | Genre          | Type             | Connotateur                    | Opérateur                                                  | Fonction                                                                                                                                                                             |
|----|------|----------|-------------|----------------|------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | P1   | 0:00:27  | intra       | mobilier       | personnage (VHC) |                                | La voix de Nuria enregistrée sur le réveil «Abre los ojos» | Opérer le passage entre le monde du spectateur et le monde fictionnel du rêve (WOn) : d'abord loin et en écho, le son s'approche et s'aplanit progressivement (x11).                 |
| 2  | P1   | 0:00:40  | intra/extra | postproduction | ponctuation      |                                | Fondu émergent                                             | Simuler le réveil, l'ouverture des yeux et l'introduction progressive de stimuli audiovisuels lors de l'émergence du sommeil                                                         |
| 3  | WOn  | 0:01:05  | intra       | mobilier       | objet            | miroir (3 plans)               |                                                            | Annonce l'éventuel passage entre WR et WDéf + différentes perceptions de WDéf qui viendront cannibaliser W14 dans ses                                                                |
| 4  | WOn  | 0:02:03  | intra       | mobilier       | lieu             | vide urbain                    |                                                            | Connotateur d'onirisme (WOn) et de réalité virtuelle (W14) : annonce les mondes qui s'en viennent, cf. #119                                                                          |
| 5  | WOn  | 0:02:15  | intra       | temporel       | présent          | montre 10:04am                 |                                                            | Renforce l'aspect extraordinaire du vide urbain : connotation idem                                                                                                                   |
| 6  | WOn  | 0:02:35  | intra       | postproduction | mix              | son écho                       |                                                            | Le son en écho de la porte et des pas connotent le vide urbain (#4) et renforcent le caractère onirique du lieu (WOn)                                                                |
| 7  | P2   | 0:03:05  | extra       | postproduction | ponctuation      |                                | fondu au noir + émergent                                   | Opère le passage entre le WOn et le WR de César                                                                                                                                      |
| 8  | P2   | 0:03:06  | intra       | mobilier       | personnage (VHC) |                                | La voix de Nuria enregistrée sur le réveil «Abre los ojos» | Rejoue le premier passage mais opère cette fois-ci dans l'univers fictionnel : appuie et renforce le fondu                                                                           |
| 9  | >W14 | 0:03:18  | intra       | mobilier       | Personnage (DHC) | «porque me cuentas este sueño» |                                                            | Dialogue analeptique qui annonce la relation entre César et Antonio (W14) + accusation + souligne l'importance du rêve (WOn) dans l'univers diégétique. Prétexte de caractérisation. |
| 10 | WR   | 0:03:38  | extra       | postproduction | générique début  | Synthèse synecdoctique         |                                                            | Résume tous les mondes et conflits : la faune urbaine, sommeil, vieillesse-jeunesse, police, tournage, sujet-objet de la quête                                                       |
| 11 | WR   | 0:04:08  | intra       | mobilier       | personnage       | Nuria                          |                                                            | Opposant: 1ère occurrence. Annonce accident comme OP ->Wdéf. Renforce #7                                                                                                             |
| 12 | WR   | 0:06:14  | intra       | mobilier       | personnage       | «associés de César»            |                                                            | Annonce et donne du poids à l'interprétation en faveur du complot ourdi par les associés pour qu'il se suicide. Connotation de complot et de suicide.                                |
| 13 | WR   | 0:07:35  | intra       | mobilier       | personnage       | «Anorexie + folie»             |                                                            | Référence à l'anorexie qui annonce un des conflit au sein de W14; sera répétée par Antonio pour souligner les propriétés de W14 (#116)                                               |
| 14 | >W14 | 0:08:02  | intra       | mobilier       | personnage       | Antonio: «Crees en Dios?»      |                                                            | Annonce et renforce question Nuria avant accident de voiture #28 (op. WR->Wdéf)                                                                                                      |
| 15 | >W14 | 0:08:08  | intra       | mobilier       | objet            | masque                         |                                                            | Ultime opérateur de passage + cannibalisation Wdéf -> W14<br><b>Masque première occurrence</b>                                                                                       |
| 16 | >W14 | 0:09:29  | intra       | mobilier       | personnage       | «parent accident»              |                                                            | Annonce et renforce l'accident de voiture (op. WR->Wdéf)                                                                                                                             |
| 17 | >W14 | 0:09:48  | intra       | mobilier       | personnage       | «mi socios»                    |                                                            | Renforce #12 + soupçons sur rôle Antonio + complot                                                                                                                                   |
| 18 | >W14 | 0:10:42  | intra       | mobilier       | personnage       | «me gusta el suelo... mentira» |                                                            | Renforce la cannibalisation de WR+WDéf ->W14                                                                                                                                         |
| 19 | WR   | 0:15:00  | intra       | mobilier       | personnage       | scène de séduction             |                                                            | Prolepse: permet la tentative pathétique de retour en arrière en #54                                                                                                                 |
| 20 | WR   | 0:16:47  | intra       | mobilier       | personnage       | «interpretación»               |                                                            | Renforce #12 + soupçons sur rôle de Sofia                                                                                                                                            |
| 21 | WR   | 0:21:00  | intra       | mobilier       | objet            | Photos de Sofia/Cruz           |                                                            | Serviront à renforcer mêmes photos Sofia/Nimri : op. de cannibalisation WR->W14, cf. #93                                                                                             |

| #  | W    | Timecode | Catégorie   | Genre                     | Type           | Connotateur                        | Opérateur                  | Fonction                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|------|----------|-------------|---------------------------|----------------|------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 22 | WR   | 0:23:20  | intra       | mobilier                  | objet          | Dessin de Sofia/Cruz               |                            | Servira à renforcer même dessin Sofia/Nimri : op. de cannibalisation WR->W14, cf. #93                                                                                                                                                                                                  |
| 23 | WR   | 0:23:40  | intra       | mobilier                  | personnage     | «esta sonrisa me va a matar»       |                            | Annonce et renforce l'accident comme op. de WR->Wdéf + suicide comm op. Wdéf->W14, cf. #94                                                                                                                                                                                             |
| 24 | WR   | 0:24:30  | intra       | mobilier                  | personnage     | Émission Cryonisation-Duvernois    |                            | Annonce et renforce L.E. : <b>Duvernois 1ère occurrence</b> op. passage Wdéf->W14. Sofia «coma Walt Disney» ref.#88                                                                                                                                                                    |
| 25 | WR   | 0:26:21  | intra       | mobilier                  | personnage     | Nuria «Por tu cara...»             |                            | Annonce et renforce les conséquences de l'accident comme op. de WR->Wdéf                                                                                                                                                                                                               |
| 26 | WR   | 0:27:42  | intra       | mobilier/<br>hyperbolique | objet          | Droque (speed)                     |                            | Annonce et renforce ambiguïté de W14                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 27 | WR   | 0:28:06  | intra       | mobilier                  | personnage     | Nuria «la felicidad»               |                            | Annonce question posée par Antonio dans W14 #72                                                                                                                                                                                                                                        |
| 28 | WR   | 0:29:04  | intra       | mobilier                  | personnage     | Nuria «crees en Dios»              |                            | Rappel #14 : annonce et renforce accident de voiture comme op. WR->Wdéf                                                                                                                                                                                                                |
| 29 | P3   | 0:29:15  | intra       | mobilier                  | événement      |                                    | Accident de voiture        | <b>Élément déclencheur</b> et Opérateur de passage <b>WR-&gt;Wdéf</b>                                                                                                                                                                                                                  |
| 30 | P3   | 0:29:29  | extra       | postproduction            | ponctuation    |                                    | rondu au                   | Opère le passage entre <b>WR -&gt; WOn</b> (coma 3 semaines)                                                                                                                                                                                                                           |
| 31 | WOn  | 0:29:35  | extra/intra | préprod/<br>mobilier      | cam fixe/lieu  | 3 plans fixes/parc                 |                            | Connotateurs d'ambiguïté narrative : mort/paradis? <b>Parc ensoleillé</b> , jeunesse VS vieillesse... Piano heureux mais strings inquiétante - paradoxe - annonce la décision qu'il devra prendre : <i>maturation plot</i>                                                             |
| 32 | WOn  | 0:29:52  | extra       | préproduction             | mvt cam        | 180° anti autour de César          |                            | Remonte dans le temps; signifie le bonheur passé qui est perdu. Précédé d'un plan sur ses jambes qui marchent, commence dans son dos : n'est-il pas blessé? Ou mort? Souligne l'importance de la belle apparence de César.                                                             |
| 33 | WOn  | 0:30:39  | intra       | mobilier                  | personnage     | Dialogue sur le rêve de l'accident |                            | Connotateur d'ambiguïté renforce #31-32 : n'est-il pas blessé. A-t-il vraiment eu un accident, était-ce un rêve? <b>Annonce Wdéf qui suit et W14 ensuite</b> : «no podía despartar... era un Monstro»                                                                                  |
| 34 | P4   | 0:31:15  | extra       | post                      | montage        |                                    | coupe franche + son réveil | <b>WOn-&gt;Wdéf</b> Simule le réveil subit d'un mauvais rêve: suit la question de Sofia sur l'état de son appart; ≠ ALO sur son réveil                                                                                                                                                 |
| 35 | >W14 | 0:31:20  | intra       | mobilier                  | personnage     | Dialogue sur rêve                  |                            | «soñar es una mierda...» dialogue analeptique w/ Antonio Vie VS Mort                                                                                                                                                                                                                   |
| 36 | Wdéf | 0:31:35  | extra       | préprod                   | plan fixe      | insert                             |                            | Doigt qui hésite à animer : renforce #31 à 35 (Signifie ambiguïté)                                                                                                                                                                                                                     |
| 37 | Wdéf | 0:31:38  | intra       | mobilier                  | objet+pers     | reflet ds <b>miroir</b>            |                            | Souligne l'entrée dans Wdéf + dilemme Vie vs Mort (en plus dialogue)                                                                                                                                                                                                                   |
| 38 | >W14 | 0:32:03  | extra       | préproduction             | série de plans | sa face scrappe                    |                            | 3 plans: 1 push-in à travers vitre douche + fix fume chez-lui + même fix avec masque dans prison + «solo creo lo que veo» (répétition de Antonio #14) La coupe franche entre César Déf et César 14 avec masque permet passage extradiégétique entre Wdéf et W14 ds prison avec Antonio |
| 39 | Wdéf | 0:33:23  | intra       | mobilier                  | personnage     | «por hoy es imposible»             |                            | Définit Wdéf par la propriété de sa médecine incapable de réparer la face de César; annonce W14                                                                                                                                                                                        |
| 40 | Wdéf | 0:34:21  | intra       | mobilier                  | personnage     | «miroir => <b>mort</b> »           |                            | César associe le reflet que lui renvoie les miroirs à la mort: annonce suicide OP Wdéf->W14                                                                                                                                                                                            |

| #  | W           | Timecode | Catégorie   | Genre            | Type                  | Connotateur                                             | Opérateur                            | Fonction                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|-------------|----------|-------------|------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 41 | Wdéf        | 0:34:42  | intra       | mobilier         | objet                 | masque                                                  |                                      | Les médecins lui présentent le masque: annonce et renforce op. de cannibalisation de Wdéf in W14; «Jo quiero un cara no una careta» (+dialogue sur le miracle pour revenir à Antonio ds prison)                                                                        |
| 42 | >W14        | 0:36:31  | intra/extra | mobilier/préprod | objet/insert          | pad et crayon                                           |                                      | Annonce la confusion dans l'apparence de Sofia et renforce l'importance du dessin #22                                                                                                                                                                                  |
| 43 | >W14        | 0:36:57  | extra       | pré / post       | mvt cam + ponctuation |                                                         | Trav. Arr + fondu ench.+ pano rapide | Amalgame de transitions permettant un <b>passage extradiégétique</b> entre W14 où il dessine et Wdéf où il tente de revoir Sofia. Le pano rapide pratique le <b>passage entre le souvenir de Wdéf dans W14 et le moment présent de Wdéf relatif au souvenir de W14</b> |
| 44 | Wdéf        | 0:40:59  | intra       | mobilier         | personnage            | «j'ai souvent rêvé à ce moment»                         |                                      | référence au rêve de #33                                                                                                                                                                                                                                               |
| 45 | Wdéf        | 0:42:00  | intra       | mobilier         | personnage            | «tv qui parle de cryogénisation» + <b>miroir</b>        |                                      | Annonce sa recherche pour L.E. (graine semée depuis #24) et W14, pendant qu'il peine à s'accepter devant le <b>miroir</b> avant d'aller rejoindre Sofia et Pelayo au bar                                                                                               |
| 46 | Wdéf        | 0:42:48  | extra       | préprod          | mouvement cam         | Push out sur entrevue tv + rack focus sur <b>masque</b> |                                      | Association visuelle entre L.E. et le <b>masque</b> comme op. de passage entre Wdéf et W14 ( image du dessin César par Sofia) Annonce et renforce les raisons qui le pousse vers L.E.                                                                                  |
| 47 | Wdéf        | 0:43:00  | intra       | mobilier         | personnage            | Duvernois + maturité moral                              |                                      | Moment crucial de la juxtaposition narrative entre Wdéf et W2145                                                                                                                                                                                                       |
| 48 | Wdéf        | 0:43:20  | intra       | mobilier         | objet                 | reflet <b>masque</b> / TV éteinte                       |                                      | Association <b>masque</b> + W14 par juxtaposition                                                                                                                                                                                                                      |
| 49 | Wdéf        | 0:44:55  | extra       | préprod          | insert                | <b>masque</b> jeté par terre ds bar                     |                                      | Sème le doute sur le récit analeptique de >W14 (battement)                                                                                                                                                                                                             |
| 50 | Wdéf        | 0:46:15  | extra       | post             | montage               | Montage alcool bar                                      |                                      | <b>L'ébriété</b> permet un <b>flou perceptif et mémoriel (#50 à 59)</b> sur lequel appliquer la superposition de W14 sur Wdéf (fig. 14)                                                                                                                                |
| 51 | Wdéf        | 0:47:25  | intra       | mobilier         | objet                 | <b>masque</b> récupéré par César                        |                                      | Souligne à gros traits l'importance du <b>masque</b> comme <b>symbole archétypal de persona</b>                                                                                                                                                                        |
| 52 | Wdéf        | 0:47:33  | intra       | mobilier         | objet                 | Bifrons                                                 |                                      | <b>Super connotateur symbolique</b> : cf. Bacchus + Janus bifrons «à deux visages» passé VS avenir; ce qu'il deviendra en W14                                                                                                                                          |
| 53 | Wdéf        | 0:47:57  | intra       | mobilier         | objet                 | Reflète sans cicatrice miroir sdb                       |                                      | Annonce et renforcement de ce qui s'en vient en W14 : <b>cannibalisation mémorielle</b> de WR->Wdéf                                                                                                                                                                    |
| 54 | Wdéf        | 0:48:42  | intra       | mobilier         | personnage            | Rejoue scène séduction                                  |                                      | Tentative «pathétique» de retour vers WR : «refus de l'appel» écho de #19                                                                                                                                                                                              |
| 55 | Wdéf        | 0:51:27  | intra       | mobilier         | personnage            | «demain j'espère être mort»                             |                                      | Annonce et renforce l'OP de Wdéf->W14                                                                                                                                                                                                                                  |
| 56 | <b>MAPW</b> | 0:52:29  | extra       | post             | colorisation          |                                                         | N&B                                  | «Pelayo s'en va rejoindre Sofia» dans un <b>MP</b> imaginé par César                                                                                                                                                                                                   |
| 57 | <b>P5</b>   | 0:53:06  | extra       | post             | montage/ ponctuation  |                                                         | chp/ctrchp + fade out                | Face César regarde le <b>masque</b> dans sa main vice vesa => entrée ds W14                                                                                                                                                                                            |
| 58 | <b>P5</b>   | 0:53:25  | extra       | post             | ponctuation           |                                                         | fade in «abre los ojos» HC/Cruz      | OP Wdéf->W14 (Fade in fade out = « <b>the splice</b> » (#119))                                                                                                                                                                                                         |
| 59 | W14         | 0:53:06  | extra       | post             | montage/ ponctuation  |                                                         | chp/ctrchp + fade out                | Face César regarde le masque dans sa main vice vesa => entrée ds W14                                                                                                                                                                                                   |

| #  | W     | Timecode | Catégorie   | Genre               | Type                        | Connotateur                                  | Opérateur                              | Fonction                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|-------|----------|-------------|---------------------|-----------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 60 | <Wdéf | 0:53:39  | extra       | post                | montage                     |                                              | rack focus ctrplongée<br>GP face Nuria | Cannibalisation directe de Wdéf-W14                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 61 | W14   | 0:53:45  | intra       | post                | montage                     | voix HC plus GP face<br>Sofia                |                                        | Juxtaposition des deux visages annonce et renforce l'imbroglia<br>identitaire qui caractérise W14                                                                                                                                                                                                          |
| 62 | W14   | 0:54:00  | intra       | mobilier            | personnage                  | «perdona me»                                 |                                        | Attire l'attention sur un premier changement de propriété chez Sofia:<br>la Sofia de W14 aime encore César malgré son apparence                                                                                                                                                                            |
| 63 | W14   | 0:54:50  | intra       | mobilier            | lieu                        | Parc                                         |                                        | Parc ensoleillé : rappel de #31 : annonce et renforce #64                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 64 | <WOn  | 0:55:15  | intra       | mobilier            | personnage                  |                                              | Déjà-vu                                | Cannibalisation d'une sensation appartenant à WOn (cf. #31)                                                                                                                                                                                                                                                |
| 65 | W14   | 0:55:42  | extra       | post                | montage                     | fondue enchainé                              |                                        | Superposition du visage de Cruz et du dessin de Sofia: annonce et<br>renforce l'imbroglia identitaire entre Sofia/Cruz et Sofia/Nimri.<br><b>Analepse/Ellipse</b>                                                                                                                                          |
| 66 | W14   | 0:56:20  | intra       | temporel/mobilier   | Présent:<br>lieu+personnage | Dialogue sur présent<br>de W14               |                                        | Sert à situer ce dialogue analeptique entre César et Antonio dans la<br>chronologie narrative. Permet d'imposer un présent à cette séquence<br>cannibale, en plaçant tout ce qui est venu avant comme appartenant<br>au passé, comme sujet de l'analepse. Meurtre + Eli, définit une<br>nouvelle intrigue. |
| 67 | W14   | 0:57:17  | intra       | mobilier            | personnage                  | César raconte son rêve<br>de Eli             |                                        | Référence à l'onirisme (ambiguïté narrative entre réel et rêvé; entre<br>WR et WOn : jour sur #64). Annonce et renforce les futures<br>références à la signature du contrat permettant P Wdéf->W14                                                                                                         |
| 68 | >Wdéf | 0:57:20  | extra/intra | post/hyper/<br>temp | plasticité/<br>rêve/ passé  | Texture de #67                               |                                        | La texture sert à connoter le flou onirique ; cherche à reproduire la<br>confusion des souvenirs du rêve... Superposition d'un souvenir de<br>Wdéf : la signature du contrat L.E.                                                                                                                          |
| 69 | W14   | 0:58:02  | intra       | temporel            | souvenir<br>virtuel         | Nouvelle solution<br>chirurgicale            |                                        | Annonce et renforce #62 : la virtualité de W14 où tout devient<br>possible. Faux souvenir. «Surréalisme ; Science fiction»                                                                                                                                                                                 |
| 70 | W14   | 0:59:00  | intra       | mobilier            | personnage                  | «Impression de<br>virtualité»                |                                        | César parle de l'in vraisemblance de la situation : soûl mort, se<br>réveille ds un monde où Sofia l'aime à nouveau et où la médecine<br>fait des miracles avec sa face... Référence aux films et aux rêves qui<br>se réalisent. Souligne et renforce la virtualité de W14 par la<br>suspicion de César.   |
| 71 | W14   | 0:59:35  | intra       | mobilier            | personnage                  | Antonio «seul-<br>>famille»                  |                                        | Antonio raconte qu'un ami était seul et s'est réveillé un matin marié<br>et deux enfants. «Que es para ti la felicidad?» Appelle et renforce<br>#72+103                                                                                                                                                    |
| 72 | <WR   | 0:59:53  | intra       | temporel            | passé                       | Souvenir de Nuria;<br>Antonio «la felicidad» |                                        | Rappel #27 - souvenir de WR : annonce et renforce les<br>impossibilités de W14, cf. #26                                                                                                                                                                                                                    |
| 73 | W14   | 0:59:35  | intra       | mobilier            | personnage                  | César «Sonar por mi<br>recuerdos»            |                                        | Expose la mécanique de W14 : rêves + souvenirs : WOn +WR +<br>Wdéf (Inconscient)                                                                                                                                                                                                                           |
| 74 | W14   | 1:00:18  | extra       | post                | ponctuation                 | fondue enchainé                              |                                        | Signifie un retour dans le <b>souvenir</b> : la conversation avec Antonio<br>se situe à la fin de W14, la chirurgie réussie se trouve au début. (Cf.<br>#84 VS)                                                                                                                                            |
| 75 | W14   | 1:00:30  | intra       | mobilier            | objet                       | masque post-op                               |                                        | Renforce l' <b>inutilité</b> du <b>masque</b> en W14: la chirurgie a réussie!                                                                                                                                                                                                                              |
| 76 | W14   | 1:02:06  | intra       | mobilier            | personnage                  | Cruz «comment ont-ils<br>fait...»            |                                        | Annonce et renforce l'in vraisemblance en w14 : le jeu de Cruz<br>signifie son ancienne personnalité de Wdéf. Elle met en doute la<br>possibilité d'une chirurgie aussi réussie...                                                                                                                         |

| #  | W         | Timecode | Catégorie   | Genre                 | Type                                | Connotateur                             | Opérateur                                                                     | Fonction                                                                                                                                                                                                       |
|----|-----------|----------|-------------|-----------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 77 | W14       | 1:02:42  | intra       | mobilier              | personnage                          | Les seins de Cruz                       |                                                                               | Permettra l'identification de l'ambiguïté identitaire lors du meurtre (combiné aux boucles d'oreilles, aux photos et au dessin) -> #99                                                                         |
| 78 | W14       | 1:03:47  | extra       | post                  | montage+col<br>o                    | fondue enchaîné sur<br><b>photo</b> N&B |                                                                               | Le fondu pratique une ellipse. Annonce et renforce la future cannibalisation de Wdéf par la supplantation de l'identité de Sofia par celle de Nuria dans les <b>photos</b> et le dessin #84. N&B ref. #56 MAPW |
| 79 | <W14x     | 1:04:36  | intra       | mobilier              | personnage                          |                                         | <b>Duvernois</b> à la terrasse                                                | Annonce et renforce la virtualité de W14 par la présence «anatopique» de ce personnage appartenant à la tv (et à W2145)                                                                                        |
| 80 | W14       | 1:04:50  | intra       | mobilier              | personnage                          | Blague de Pelayo sur<br>sa face         |                                                                               | Annonce et renforce la cannibalisation de Wdéf                                                                                                                                                                 |
| 81 | <Wdéf     | 1:05:40  | intra       | mobilier/temp/<br>hyp | objet/souv/rê<br>ve                 |                                         | reflet déf <b>miroir</b>                                                      | 1ère cannibalisation de Wdéf -< W14 : <b>pas par WOn</b> «Odio soñar»                                                                                                                                          |
| 82 | <Wdéf     | 1:06:40  | intra       | mobilier              | personnage                          |                                         | Nuria prend place<br>Sofia                                                    | Gros plans corps + voix Cruz + boucles d'oreilles <b>CTRCHP</b><br>cheveux court + face Nuria                                                                                                                  |
| 83 | <WR       | 1:10:33  | intra       | mobilier              | personnage                          |                                         | <b>Police</b> : «la chica de<br>quien habla exista solo<br>en su imaginacion» | <b>Champ lexical du délire</b> : «imaginacion, supplanter, drogas,<br>psiquiatra». Police remet en question accident et cie = OP de<br>cannibalisation WR -< W14                                               |
| 84 | <WR       | 1:12:05  | intra       | mobilier              | personnage +<br>objet               |                                         | <b>Photo</b> resto #78                                                        | Pelayo devient opposant + <b>photo</b> du resto avec Nuria. «Tu no esta<br>bien de la cabessa» <b>Confirmation impossibilité</b> .                                                                             |
| 85 | <W14x     | 1:13:09  | intra       | mobilier              | personnage                          |                                         | <b>Duvernois</b> «estas<br>soñendo»                                           | "Soutien technique"/«zone tutorielle» de réalité virtuelle : W2145-<br><W14 «no sueño es simple» (c.f OP #118)                                                                                                 |
| 86 | <W14x     | 1:14:40  | intra       | mobilier              | personnage                          |                                         | Tout le monde se tait et<br>regarde César                                     | Preuve de #85 Rhétorique, causalité                                                                                                                                                                            |
| 87 | W14       | 1:15:17  | extra       | pré/post              | mvt cam/<br>montage                 | transition pano->cam<br>subjective      |                                                                               | Transition extradiégétique -> Antonio prison + regard subjectif a<br>travers <b>masque</b> «set up» <b>complot</b>                                                                                             |
| 88 | W14       | 1:15:38  | intra       | mobilier              | personnage                          | «Walt Disney<br>cryogénisation tv»      |                                                                               | Rappel #24 WR                                                                                                                                                                                                  |
| 89 | <b>P6</b> | 1:16:02  | intra       | mobilier              | objet                               |                                         | seringue / hypnose                                                            | WOn                                                                                                                                                                                                            |
| 90 | <b>P6</b> | 1:16:44  | extra       | post                  | montage                             |                                         | Flou narratif + fondu<br>au noir «adios César»                                | W14->WOn Texture #68, souvenirs de Wdéf:Eli, signature «Yo voy<br>a morir», pillules...                                                                                                                        |
| 91 | W14       | 1:18:25  | intra       | mobilier              | personnage                          | <b>Antonio</b> «Drogas»                 |                                                                               | Sème le doute, traduit l'imbroglio par <b>hallucinations</b> + doute sur<br>santé mentale                                                                                                                      |
| 92 | W14       | 1:19:00  | intra       | mobilier              | lieu                                | les mimes                               |                                                                               | Rappel WR chez Sofia/Cruz (A1)                                                                                                                                                                                 |
| 93 | <WR       | 1:19:35  | intra       | mobilier              | personnage<br>/objet                |                                         | Nuria sur <b>photo</b>                                                        | Nimri remplace Cruz sur photos, cf. #21                                                                                                                                                                        |
| 94 | <WR       | 1:20:05  | intra       | mobilier              | personnage/<br>objet                |                                         | Nuria sur dessin                                                              | Nimri remplace Cruz sur dessin, cf. #22 + signature César                                                                                                                                                      |
| 95 | <WR       | 1:20:40  | intra/extra | mobilier/prod         | personnage/<br>flou narratif        |                                         | Nuria floue «soy Sofia»                                                       | Simulation du regard embrouillé après choc                                                                                                                                                                     |
| 96 | W14       | 1:21:39  | intra/extra | mobilier/prod         | personnage/<br>boucane<br>narrative |                                         | Apparition de<br>Sofia/Cruz                                                   | Disparition de l'OP de cannibalisation Nuria                                                                                                                                                                   |

| #   | W     | Timecode | Catégorie   | Genre            | Type                | Connotateur                                                         | Opérateur                  | Fonction                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|-------|----------|-------------|------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 97  | W14   | 1:21:50  | extra       | prod             | mvt caméra          |                                                                     | 1tour 1/2 clckws           | Spirale ascendante (clckws), sensation d' <b>étourdissement</b> -> identification émotionnelle                                                                                                                                           |
| 98  | <WR   | 1:22:40  | extra       | prod             | mvt caméra          |                                                                     | Demi-tour clckws           | On passe derrière la tête César droite à gauche (raccord) et on reviens à Nuria                                                                                                                                                          |
| 99  | W14   | 1:24:13  | intra/extra | mobilier/préprod | personnage/casting  |                                                                     | Meurtre + seins Sofia/Cruz | Fonctionne grâce à #77; retour ->W14                                                                                                                                                                                                     |
| 100 | <Wdéf | 1:24:48  | intra       | mobilier         | objet               |                                                                     | miroir                     | Reflet défiguré OP-<déf par <b>miroir</b> qu'il brise                                                                                                                                                                                    |
| 101 | W14   | 1:25:54  | intra       | mobilier         | personnage          | speech Antonio sur structure du rêve «imaginacion»                  |                            | Renforce la plurivoque, la polysémie, les identités transmondaine incompatibles et l'accumulation violente de signifiés contradictoires en W14 => en souligne l'impossibilité qui connote la <b>folie</b> de                             |
| 102 | W14   | 1:27:23  | intra       | mobilier         | personnage          | Option du <b>complot</b>                                            |                            | Antonio: «I even thought someone was playing tricks on you»                                                                                                                                                                              |
| 103 | W14   | 1:27:45  | intra       | mobilier         | personnage          | César: « What happened to the man with the wife and two daughters?» |                            | Sème le doute sur l'identité d'Antonio : s'il ne parlait pas de lui, de qui parlait-il? Renforce speech Duvernois lors du climax sur le toit (#71)                                                                                       |
| 104 | W14   | 1:29:12  | intra       | mobilier         | personnage          | Duvernois tv prison                                                 |                            | Renforce le souvenir de la signature du contrat chez L.E., identifie l'OP de superposition de W14 sur Wdéf (annonce #110)                                                                                                                |
| 105 | W14   | 1:29:57  | intra       | temporel         | déjà-vu             | Site web de Life Extension                                          |                            | Souligne la superposition opérée par la technologie de Life Extension (annonce #112)                                                                                                                                                     |
| 106 | W14   | 1:30:03  | intra       | mobilier         | objet               | <b>Photo</b> sur site L.E.                                          |                            | <b>Connotateur mémoriel</b> de la partie de Wdéf qui a été écrasée                                                                                                                                                                       |
| 107 | W14   | 1:31:52  | extra       | préprod          | mvt cam             | tilt up toit L.E.                                                   |                            | Annonce le lieu de la résolution (éviter deus ex machina) : connotateur de divinité, le Mont Olympe... Annonce #132                                                                                                                      |
| 108 | W14   | 1:32:44  | intra       | mobilier         | lieu                | les bureaux de L.E.                                                 |                            | Confirme #67-68 => le <b>rêve</b> est en fait un <b>souvenir</b>                                                                                                                                                                         |
| 109 | W14   | 1:33:19  | intra       | mobilier         | objet               | Dépliant L.E. «live without limits»                                 |                            | Annonce et renforce W2145 : «bridge to carry our patient to a futur where technology will restore them to life. Pagas para vivir eternalmente» ; champ lexical «impossible, futur, Jules Verne, immortalité, église, quarks not priests» |
| 110 | W14   | 1:34:05  | intra       | mobilier         | objet + personnage  | Contrat L.E.                                                        |                            | Explique le processus de cryogénisation. Renforce l'hypothèse de W2145 (résurrection) cf. #104                                                                                                                                           |
| 111 | W14   | 1:34:42  | intra       | mobilier         | objet + personnage  | Clause 14                                                           |                            | Explique CLAUSE 14 «perception artificiale», la superposition de W14 sur Wdéf. Renforce hypothèse W2145,                                                                                                                                 |
| 112 | W14   | 1:35:33  | extra/intra | mobilier/préprod | personnage + insert | Écrasement de Wdéf / W14                                            |                            | Confirme l'écrasement de la réalité par le rêve : Wdéf par W14                                                                                                                                                                           |
| 113 | W14   | 1:35:50  | intra       | mobilier         | personnage          | «subconscious can play dirty tricks»                                |                            | Confirme ou explique la cannibalisation Wdéf+WOn + WR -< W14 MAIS «Signing clause 14 is like signing for <b>paradise... Jules Verne</b> »                                                                                                |
| 114 | W14   | 1:37:22  | intra       | mobilier         | personnage          | «No es un sueño»                                                    |                            | Antonio tente de convaincre César de son existence cf. #103, qu'il n'est pas dans un rêve (W14) mais dans la réalité de sa folie (Wdéf). Ambiguïté narrative entre <b>Wdéf/fou</b> ou <b>W14/perception artificielles</b>                |
| 115 | W14   | 1:38:02  | extra       | préprod          | mvt cam             | Pano track ga->dr                                                   |                            | Passé->futur, César enlève son <b>masque</b> -<Wdéf mais Antonio voit pas                                                                                                                                                                |
| 116 | W14   | 1:38:37  | intra       | mobilier         | personnage          | Antonio «Anorexia»                                                  |                            | Confirme #13 => appuie l'hypothèse de folie (pt de vue Antonio)                                                                                                                                                                          |



| #   | W    | Timecode | Catégorie   | Genre         | Type        | Connotateur                                   | Opérateur               | Fonction                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|------|----------|-------------|---------------|-------------|-----------------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 117 | W14  | 1:38:47  | intra       | mobilier      | personnage  | César «quiero despartar... Es un sueno»       |                         | Dénote Won, connote cauchemar, appuie l'hypothèse de l'affreux cauchemar: César croit tellement qu'il est dans WOn qu'il tue un policier                                                                                  |
| 118 | P7   | 1:40:24  | extra       | post          | ponctuation |                                               | fondue au noir+émergent | Permet la mise en pause de W14, l'entrée dans une "section soutien technique"cf. #85 «zone tutorielle» de la réalité virtuelle -<W14x.                                                                                    |
| 119 | W14x | 1:41:13  | intra/extra | mobilier/post | lieu/mix    | monde vide/ écho                              |                         | Antonio ≠ mort, la place est vide, le son de son cri «joder» est écho: connotation de virtualité et d'onirisme cf. #4                                                                                                     |
| 120 | W14x | 1:41:21  | intra       | mobilier      | personnage  | «camera occulta»                              |                         | Appuie l'hypothèse du complot => César le traite de fou...                                                                                                                                                                |
| 121 | W14x | 1:42:00  | intra       | mobilier      | personnage  | Duvernois                                     |                         | Le toit = le centre de contrôle de W14, Duvernois comme guide, explique les arcanes de l'option W14 clause 14 => permet à César d'entrer consciemment dans W14x + «150 años» – «no mundo... all in that gentleman's mind» |
| 122 | W14x | 1:43:33  | intra       | mobilier      | personnage  | «UN EMPALME DE 150 ANOS»                      |                         | «The splice», confirme #58, «that you didn't notice because you were dead and frozen»                                                                                                                                     |
| 123 | W14x | 1:44:00  | intra       | mobilier      | personnage  | Duvernois raconte part Wdéf qui a été écrasée |                         | Confirme #67-68 ≠ WOn mais souvenir de Wdéf :«we just provided the script and the characters»                                                                                                                             |
| 124 | W14x | 1:45:40  | intra       | mobilier      | personnage  | Antonio nie être un personnage                |                         | Confirme l'intangibilité de son existence «Soy real, tengo mujer, y dos hijas...»                                                                                                                                         |
| 125 | W14x | 1:45:55  | intra       | mobilier      | personnage  | Duvernois proposition 2145                    |                         | Confirme la nouvelle technologie de W2145 : conflit/dilemme, rester dans W14 ou entrer dans le futur de W2145                                                                                                             |
| 126 | W14x | 1:46:20  | intra       | mobilier      | personnage  | ambiguïté                                     |                         | Sauter dans le vide pour se réveiller de WOn. Antonio appuie l'hypothèse du <b>complot des associés</b>                                                                                                                   |
| 127 | W14x | 1:47:09  | intra       | mobilier      | personnage  | ambiguïté                                     |                         | L'apparition d'Antonio d'abord, de Sofia et Pelayo ensuite, appuie fortement l'hypothèse de W2145, mais ça pourrait faire partie du complot                                                                               |
| 128 | W14x | 1:47:22  | intra       | mobilier      | objet       | reflet                                        |                         | Connotateur de virtualité renforcé par toutes les autres occurrences de miroir et de reflets                                                                                                                              |
| 129 | W14x |          | intra       | mobilier      | personnage  | Sofia                                         |                         | «Quien seis, no lo se»                                                                                                                                                                                                    |
| 130 | W14x | 1:48:53  | intra       | mobilier      | personnage  | Duvernois «solo sono images»                  |                         | Signe iconiques dans la RV de signes iconiques dans le film... TRÈS MÉTA                                                                                                                                                  |
| 131 | W14x | 1:49:19  | intra       | mobilier      | personnage  | César: «tengo vertigo»                        |                         | intertextualité du film d'Hitchcock                                                                                                                                                                                       |
| 132 | W14x | 1:49:55  | extra       | préprod       | mvt cam     | track in tilt down                            |                         | Echo à #107                                                                                                                                                                                                               |
| 133 | W14x | 1:50:00  | extra       | post          | ponctuation | fade to back                                  |                         | sortie de W14x                                                                                                                                                                                                            |
| 134 | P8   | 1:50:05  | intra       | mobilier      | personnage  |                                               | «Relax, Abre los ojos»  | OP W14x -> ??? (mort, WR, W2145) On ne reconnaît pas la voix...                                                                                                                                                           |

### Légende :

> = superposition extradiégétique

< = cannibalisation intradiégétique

x = monde en mode tutoriel

## Les opérateurs de passage intermondains dans *Vanilla Sky*

| #  | W         | Timecode | Catégorie | Genre        | Type                           | Connotateur                                                         | Opérateur                                             | Fonction                                                                                                                                                                                                                |
|----|-----------|----------|-----------|--------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>P1</b> | 0:00:00  | extra     | préprod/post | mvt cam + ponctuation          |                                                                     | DH. Plan aériens de NYC avec sons de vent + fondus au | Voyage hors du corps? Rêver de voler? Le vent semble confirmer. Prétexte pour establishment. Les fondus servent-ils à dénoter le clignement des yeux au réveil?                                                         |
| 2  | <b>P1</b> | 0:00:47  | intra     | mobilier     | personnage                     |                                                                     | voix HC de Cruz                                       | D'abord à l'envers avec écho, 1x «Abre los ojos» + 5x «Open your eyes»                                                                                                                                                  |
| 3  | Won       | 0:01:00  | extra     | post         | trame sonore                   | Radiohead, Everything in its right place                            |                                                       | Connotateur d'onirisme : «I woke up sucking on a lemon...»                                                                                                                                                              |
| 4  | Won       | 0:01:05  | intra     | mobilier     | objet                          | Tv + scène du film ?                                                |                                                       | Référence au passé: connotateur de nostalgie. Tv qui rentre dans le sol: connotateur de technologie.                                                                                                                    |
| 5  | Won       | 0:01:43  | intra     | mobilier     | objet                          | <b>miroir</b>                                                       |                                                       | Connotateur de narcissisme. Annonce et renforce l'accident qui va le défigurer + le miroir comme OP de cannibalisation                                                                                                  |
| 6  | Won       | 0:01:47  | intra     | mobilier     | personnage                     | cheveu blanc arraché                                                |                                                       | Syndrome de Peter Pan. Connotateur d'immaturité. Renforce et annonce #15-17                                                                                                                                             |
| 7  | Won       | 0:01:54  | intra     | mobilier     | objet                          | <b>miroir</b> + affiche « À bout de souffle »                       |                                                       | Connotateur d'intertextualité : un meurtre, une femme, des voitures, la police, l'amour...                                                                                                                              |
| 8  | Won       | 0:02:20  | intra     | mobilier     | objet                          | Voiture                                                             |                                                       | Réplica Ferrari 250 GTO : connotateur de luxe, de vanité mais aussi d'apparences trompeuses.                                                                                                                            |
| 9  | Won       | 0:02:47  | intra     | mobilier     | lieu                           | NYC vide                                                            |                                                       | Connotateur d'onirisme, annonce et renforce Won et le rêve éveillé de W14 (Crane shot de Time Square à 3:40)                                                                                                            |
| 10 | Won       | 0:02:53  | intra     | temporel     | présent                        | montre 9:05                                                         |                                                       | Renforce l'aspect extraordinaire du vide urbain                                                                                                                                                                         |
| 11 | Won       | 0:03:05  | extra     | post         | trame sonore                   | From Rusholme with love / Mint Royale                               |                                                       | Tonalités un peu indiennes, genre éclectique, connotateur d'onirisme, d'Après-vie, de spiritualité à la limite (réincarnation...) Annonce et renforce #18                                                               |
| 12 | Won       | 0:03:45  | extra     | post         | montage                        | Séquence course Time Square                                         |                                                       | Montage cut : publicité, son magazine avec célébrités, bourse, flash... Connotateur de déséquilibre mental: annonce et renforce la folie dans Wdéf                                                                      |
| 13 | <b>P2</b> | 0:04:11  | extra     | post         | montage                        |                                                                     | coupe franche                                         | Réveil de David : même position que Won quand il crie. OP de Won->WR. <b>Signifie réveil en sursaut.</b>                                                                                                                |
| 14 | <b>P2</b> | 0:04:15  | intra     | mobilier     | personnage                     |                                                                     | «Open your eyes» Julie/Diaz HC                        | OP de Won->WR. Voix enregistrée sur le réveil. Entrée dans la matérialité                                                                                                                                               |
| 15 | >W14      | 0:04:29  | intra     | mobilier     | personnage                     | McCabe DHC: «Well I suppose the empty street meant loneliness»      |                                                       | Dialogue analeptique qui annonce la relation entre David et McCabe (W14) + accusation + souligne l'importance du rêve (WOn) dans l'univers diégétique. Prétexte de caractérisation.                                     |
| 16 | WR        | 0:04:28  | intra     | mobilier     | objet                          | <b>miroir</b>                                                       |                                                       | Connotateur de narcissisme. Annonce et renforce l'accident qui va le défigurer + le miroir comme OP de cannibalisation                                                                                                  |
| 17 | <Won      | 0:04:44  | intra     | mobilier     | personnage                     | cheveu blanc arraché                                                |                                                       | Rejoue la scène du cheveu blanc (#6). DHC parle de son âge, la jeunesse. Répétition entre les mondes. Connotateur de cannibalisation de Won -< WR                                                                       |
| 18 | >W14      | 0:05:08  | intra     | mobilier     | personnage                     | David : «First person in the history of men who would live forever» |                                                       | Connotateur de L.E. Annonce et renforce l'hypothèse de la cryogénie et de la résurrection 150 ans plus tard.                                                                                                            |
| 19 | WR        | 0:05:14  | intra     | mobilier     | personnage                     | Julie Gianni                                                        |                                                       | Opposant: 1ère occurrence Julie Gianni. Sa sonnerie de téléphone row your boat... Life is but a dream. Caractérisation : tente de jouer au couple et se prend un rateau. Annonce et renforce accident comme OP WR->Wdéf |
| 20 | WR        | 0:06:24  | intra     | mobilier     | objet                          | Ford Mustang 1968                                                   |                                                       | Connotateur d'américanité? Monde plein, réel. (Opposition entre Ferrari et Ford)                                                                                                                                        |
| 21 | WR        | 0:06:44  | extra     | post         | générique début + trame sonore | Synthèse synecdoctique + R.E.M.                                     |                                                       | Résume tous les mondes et conflits : la faune new-yorkaise, les filles, vieux-jeunes, Brian Shelby (adj.) et Julie (opp.) + annonce et renforce conflit fraternel avec Shelby par R.E.M. « All the right friends »      |

| #  | W    | Timecode | Catégorie    | Genre             | Type                    | Connotateur                                                          | Opérateur | Fonction                                                                                                                                                                      |
|----|------|----------|--------------|-------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 22 | WR   | 0:07:30  | intra        | mobilier          | personnage              | Secrétaire au téléphone                                              |           | «Don't forget your meeting with the board», ton infantilisant. Connotateur d'irresponsabilité, d'immaturité. Première occurrence The 7 dwarves                                |
| 23 | WR   | 0:08:39  | intra        | mobilier          | personnage              | Brian «My dream girl»                                                |           | Caractérisation (propriétés) d'opposition, d'envie pour Brian, mais aussi de charme et de popularité pour David                                                               |
| 24 | WR   | 0:09:00  | intra        | mobilier          | objet                   | Vélo + camion                                                        |           | Annonce et renforce accident de voiture avec Julie Gianni. Brian : «Your life flashed before my eyes...Almost worth dying for», annonce et renforce W14.                      |
| 25 | WR   | 0:09:33  | intra        | mobilier          | personnages/<br>bureaux | Secrétaires + bureaux                                                |           | Il porte un petit chapeau enfantin, elle le tire par le bras, buffet, jeune femme, Courtney Love... Connotations d'opulence + d'irresponsabilité, immaturité. Syndrome de PP? |
| 26 | >W14 | 0:10:20  | intra        | mobilier          | personnage              | McCabe (HC): «Do you dream about the board?»                         |           | Présentation des 7 dwarves... connote l'immaturité de David et la jalousie des employés. Renforce l'hypothèse du <b>complot</b> .                                             |
| 27 | >W14 | 0:11:00  | extra        | post              | montage                 | coupe franche                                                        |           | Superposition de la séquence analeptique avec McCabe. Annonce et renforce l'hypothèse du <b>complot</b> . #26-27 associent McCabe aux dwarves par juxtaposition.              |
| 28 | >W14 | 0:11     | intra        | mobilier          | personnage              | McCabe «You're scared of your dreams aren't you?»                    |           | Dialogue sur le rêve/cauchemar. Remise en question de d'un passé qui n'est pas encore arrivé... Connotateur de d'ambiguïté, d'indétermination.                                |
| 29 | >W14 | 0:11:08  | intra        | mobilier          | objet                   | <b>Masque</b>                                                        |           | Connotateur d'ambiguïté entre WR et Wdéf. Annonce et renforce W14.                                                                                                            |
| 30 | >W14 | 0:11:29  | intra        | mobilier          | personnage              | McCabe: « You've been charged with murder»                           |           | Annonce et renforce #? W14. Connotateur d'ambiguïté et de cannibalisation David «There is no murder.»                                                                         |
| 31 | >W14 | 0:12:23  | intra        | mobilier          | personnage              | David's pedigree                                                     |           | Caractérisation de David: the Kingdom, petit prince au vertige dans l'ombre de son papa. POSE et renforce l'hypothèse du <b>complot</b> .                                     |
| 32 | WR   | 0:13:30  | extra        | post              | montage                 | Photo N&B des 7 dwarves                                              |           | Les <b>complotteurs</b> : regard caméra + effet Ken Burns. Connotation de documentaire, de factualité liée aux journaux...                                                    |
| 33 | >W14 | 0:15:00  | intra        | mobilier          | personnage              | McCabe: «Five basic emotions»                                        |           | McCabe cherche son MO: guilt, hate, shame, revenge, <b>love</b>                                                                                                               |
| 34 | WR   | 0:15:10  | extra/ intra | post/<br>temporel | montage/<br>passé       | transition flash                                                     |           | Connotateur de souvenir, analepse de W14 ->WR. Permet le passage extradiégétique entre David qui raconte à McCabe et le présent de WR dans lequel il rencontre Sofia.         |
| 35 | WR   | 0:15:42  | intra        | mobilier          | personnage              | Brian à Sofia «Welcome to Graceland» + Spielberg +«Livin' the dream» |           | Référence à l' <b>onirisme</b> + Fantaisie + <b>science-fiction</b> de W14. Annonce et renforce le statut particulier que David va perdre + hypothèse du cauchemar...         |
| 36 | WR   | 0:17:24  | intra        | mobilier          | objet                   | Hologame de John Coltrane «My favourite thing»                       |           | Connotation du coup de foudre, intertexte et référentialité Jerry McGuire (1996) de Crowe + référence à Sofia comme chose favorite; cf.#146                                   |
| 37 | WR   | 0:18:00  | intra        | mobilier          | personnage              | Thomas Tipp                                                          |           | Incarné l'hypothèse du <b>complot</b> : «Citizen Dildo»,                                                                                                                      |
| 38 | WR   | 0:19:24  | intra        | mobilier          | objet                   | Affiche de Jules et Jim                                              |           | Triangle amoureux entre David, Brian et Sofia - donne une raison à Brian de trahir David + Annonce l'accident de voiture                                                      |
| 39 | WR   | 0:23:42  | intra        | mobilier          | objet                   | Toile de Monet                                                       |           | La Seine à Argenteuil, 1873. Monet like skies : «His paintbrush painted the Vanilla sky» Connotateur de réalité virtuelle, annonce et renforce la clause 14                   |
| 40 | WR   | 0:25:40  | intra        | mobilier          | personnage              | Brian king of sad: «Bitter sweet»                                    |           | Annonce et renforce l'hypothèse du complot (jalousie de Brian) mais ouvre aussi celle du roman...                                                                             |

| #  | W         | Timecode | Catégorie    | Genre                     | Type                                                   | Connotateur                                                                                 | Opérateur                       | Fonction                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------|----------|--------------|---------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 41 | WR        | 0:27:14  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Dialogue sur vertige                                                                        |                                 | «It's the impact that bothers me» : annonce et renforce la fin                                                                                                                                                                |
| 42 | WR        | 0:27:58  | intra        | mobilier                  | objet                                                  | <b>Photos</b> Sofia                                                                         |                                 | Annonce et renforce l'opérateur de cannibalisation de Wdéf en W14                                                                                                                                                             |
| 43 | WR        | 0:29:50  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Sofia : «Jeff Buckley or Vicky Carr»                                                        |                                 | David: «both simultaneously», annonce et renforce la supplantation de Sofia par Julie                                                                                                                                         |
| 44 | >W14      | 0:30:35  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | DHC «I dug her instantly»                                                                   |                                 | «Pleasure delay» Le dialogue hors-champ annonce et renforce la future cannibalisation de WR et Wdéf en W14.                                                                                                                   |
| 45 | >W14      | 0:31:45  | intra        | mobilier/<br>hyperbolique | personnage                                             | Comportement bizarre de David                                                               |                                 | Annonce et renforce l'hypothèse de la psychose, connotateur de folie                                                                                                                                                          |
| 46 | WR        | 0:33:03  | intra        | mobilier                  | objet                                                  | <b>Dessins</b> de David et Sofia                                                            |                                 | Annonce et renforce l'opérateur de cannibalisation de Wdéf en W14                                                                                                                                                             |
| 47 | WR        | 0:33:56  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | David «that smile is gonna be the end of me»                                                |                                 | Indeed, annonce et renforce le suicide #                                                                                                                                                                                      |
| 48 | WR        | 0:34:22  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Sofia «Your career is the one I'd worry about»                                              |                                 | Annonce et renforce l'hypothèse du <b>complot</b>                                                                                                                                                                             |
| 49 | WR        | 0:34:55  | intra        | mobilier/<br>temporel     | personnage/<br>futur                                   | Sofia «every passing minute is another chance to turn it all around»                        |                                 | Changement : David désire changer, il s'intéresse enfin à autre chose que lui-même. Sofia annonce et renforce l'importance de la <b>temporalité</b> dans sa métamorphose.                                                     |
| 50 | WR        | 0:35:05  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Raymond Tooley L.E. à tv                                                                    |                                 | Champ lexical «Charalatan... science-fiction, new science, fraud, Life the Sequel», annonce et renforce W14 tout en supportant l'hypothèse du <b>complot</b> .                                                                |
| 51 | WR        | 0:40:10  | extra        | préprod                   | mvt cam                                                | Push-in David-Julie                                                                         |                                 | Renforce la croisée des chemins : monter ou ne pas monter dans la voiture de Julie Gianni. Point de non retour. Permet de vivre la tergiversation de David.                                                                   |
| 52 | WR        | 0:41:00  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Julie Giana : «What is happiness to you David?»                                             |                                 | La question qui tue : Julianna Gianna est l'alter Ego de Julie Gianni qui chante «I Fall Apart» Annonce et renforce l'accident + question McCabe #93                                                                          |
| 53 | <b>P3</b> | 0:43:15  | intra        | mobilier                  | événement                                              |                                                                                             | <b>Accident de voiture</b>      | <b>Élément déclencheur.</b> OP WR->Wdéf                                                                                                                                                                                       |
| 54 | <b>P3</b> | 0:43:35  | extra        | post                      | ponctuation                                            |                                                                                             | Fondu au noir + fondu émergeant | OP WR->WOn (coma 3.5 semaines)                                                                                                                                                                                                |
| 55 | Won       | 0:43:40  | extra        | préprod/<br>prod/post     | mvt cam +<br>feuilles qui<br>tombent +<br>trame sonore | Tilt down + travelling<br>avant                                                             |                                 | Connotateurs d' <b>onirisme</b> . Le mouvement fluide de la caméra combiné aux feuilles qui tombent et à la musique donnent une impression de flottement, de descente dans le monde. CHUTE.                                   |
| 56 | Won       | 0:45:30  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | David «Horrible dream»                                                                      |                                 | «I can't wake up». Annonce et renforce la cannibalisation de Wdéf->W14 par le rêve. Renforce aussi l'hypothèse du <b>cauchemar</b> .                                                                                          |
| 57 | Won       | 0:46:22  | intra        | mobilier                  | personnage                                             | Sofia «Sweet & sour;<br>The sadest girl to ever<br>hold a Martini»                          |                                 | Annonce l'ambivalence et le paradoxe qui caractérise les mondes qui viennent Wdéf + W14                                                                                                                                       |
| 58 | >W14      | 0:46:52  | intra        | mobilier/<br>temporel     | personnage/<br>passé                                   | David (VHC) «My<br>dreams were a cruel<br>joke... Idiot wo's aboutto<br>wake up to reality» |                                 | Connotateur d'onirisme et de passé par les temps de verbe et le champ lexical de la VHC (W14 = futur). Déclenche la prise de conscience de David : il doit arrêter de rêver dans tous les sens du terme.                      |
| 59 | Won       | 0:46:55  | extra/ intra | pré/ temporel             | mvt cam/<br>passé                                      | Pano droite-gauche                                                                          |                                 | Connote la prise de conscience de David: il ne se souviens plus du party, il rêve d'un <b>futur</b> avec Sofia mais doit faire face à son <b>passé</b> , l'accident. Saisi le point de retour dans lequel il se trouve en WR. |
| 60 | Won       | 0:47:14  | extra        | pré                       | mvt cam                                                | travelling arrière                                                                          |                                 | Pratique la sortie extradiégétique de Won (coma). L'envers de #55                                                                                                                                                             |

## Les opérateurs de passage intermondains dans *Vanilla Sky*

| #  | W           | Timecode | Catégorie    | Genre                 | Type                      | Connotateur                                     | Opérateur                          | Fonction                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-------------|----------|--------------|-----------------------|---------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 61 | <b>P4</b>   | 0:47:23  | intra        | temporel/<br>mobilier | futur/ objet              |                                                 | ellipse/ avion                     | David joue avec un avion dans son lit. Connote le reveni, donc la <b>sortie de Won</b> + immaturité + «dreaming that I'm flying» => annonce et renforce le saut de la                                                                                                           |
| 62 | >W14        | 0:47:42  | extra/ intra | post/temporel         | montage/<br>passé         | Flashbacks                                      |                                    | McCabe «Is that the only thing you dream?» : flash de L.E., de son reflet défiguré, de l'accident de voiture, Benny the dog, money... Annonce et renforce W14 + hypothèse du complot                                                                                            |
| 63 | Wdéf        | 0:49:46  | intra        | mobilier              | objet /<br>personnage     | pillules / Tipp «They want to incapacitate you» |                                    | Annonce et renforce l'hypothèse du <b>complot</b> . L'entrée en Wdéf se fait par la superposition de W14 dialogue McCabe + cannibalisation de Won Coma. Le complot est la propriété principale de Wdéf «Who can I trust?»                                                       |
| 64 | Wdéf        | 0:51:37  | intra        | mobilier              | objet                     | reflet vitre                                    |                                    | <b>Explique</b> la perte de son amour ET de son amour propre                                                                                                                                                                                                                    |
| 65 | Wdéf        | 0:53:45  | intra        | mobilier              | objet                     | <b>masque</b>                                   |                                    | Ultime OP de passage / cannibalisation de Wdéf + WR < W14. Annonce et renforce l'ambiguïté identitaire de David en W14.                                                                                                                                                         |
| 66 | Wdéf        | 0:54:55  | intra        | mobilier              | objet                     | Parade personnages gonflables                   |                                    | Dragon souriant, enfants, Homer Simpson à travers la fenêtre. Connotation de fantaisie, d'humour, d'immaturité, de l'enfance. Annonce et renforce #68 et par contraste #67 où il devient adulte et prend responsabilités.                                                       |
| 67 | Wdéf        | 0:55:07  | intra        | mobilier              | personnage                | Monologue VHC                                   |                                    | <b>Reemergence</b> : Normandy invasion «This was war» contre le board. «I read every memo... I grew stronger in ways I've never known before... On December 5th, my planes filled the sky » Annonce et renforce #68 + l'hypothèse du                                            |
| 68 | Wdéf        | 0:56:45  | intra        | mobilier              | personnage                | David's<br><b>REEMERGENCE</b>                   |                                    | David à Sofia : «You won't believe this. But this is me smiling». Crowe rejoue la scène du parc pluvieux de ALO dans un studio de dance. Annonce et renforce la tentative de retour vers Sofia + propriétés WR, mais avec une pointe d'humour enfantin plutôt que de l'orgueil. |
| 69 | Wdéf        | 0:57:39  | intra        | mobilier              | personnage                | Benny the dog/Conan O'Brian                     |                                    | Annonce et renforce la possibilité de la résurrection après congélation / hypothèse de W2145                                                                                                                                                                                    |
| 70 | Wdéf        | 1:03:10  | extra        | post                  | montage                   | Montage alcool pillules                         |                                    | <b>L'ébriété</b> permet un <b>flou perceptif et mémoriel</b> (#) sur lequel appliquer la superposition de W14 sur Wdéf (fig. 14)                                                                                                                                                |
| 71 | Wdéf        | 1:04:00  | intra        | mobilier              | objet                     | Bifrons                                         |                                    | <b>Super connotateur symbolique</b> : cf. Bacchus + Janus bifrons «à deux visages» passé VS avenir; ce qu'il deviendra en W14 (cf. #52 ALO)                                                                                                                                     |
| 72 | Wdéf        | 1:04:45  | intra        | mobilier              | personnage                | Rejoue scène séduction                          |                                    | Tentative «pathétique» de retour vers WR : «refus de l'appel» écho de 1ère rencontre Sofia : «In another life... cats»                                                                                                                                                          |
| 73 | Wdéf        | 1:06:35  | extra        | pré                   | Découpage                 | Gros plan                                       |                                    | Sofia pleure : «In another life...» Renforce l'impossibilité de l'amour - annonce l'impossibilité W14                                                                                                                                                                           |
| 74 | Wdéf        | 1:08:10  | intra        | mobilier              | personnage                | «Tomorrow I wish I was dead»                    |                                    | Annonce et renforce l'OP de Wdéf->W14 (cf. #55 ALO)                                                                                                                                                                                                                             |
| 75 | Wdéf        | 1:09:00  | intra        | mobilier              | personnage                | «What did you tell Julie...»                    |                                    | Renforce l'hypothèse de la jalousie de Brian et du <b>complot</b> : jeu avec bifrons                                                                                                                                                                                            |
| 76 | Wdéf        | 1:09:35  | extra        | post                  | trame sonore              | REM                                             |                                    | <i>Sweetness follows</i> , annonce et renforce la juxtaposition par L.E. W14 <-Wdéf                                                                                                                                                                                             |
| 77 | <b>MAPW</b> | 1:10:04  | extra        | post                  | colorisation /<br>montage |                                                 | N&B / parallèle                    | «Brian s'en va rejoindre Sofia» dans un <b>MP</b> imaginé par David (cf. #56 ALO)                                                                                                                                                                                               |
| 78 | <b>P5</b>   | 1:10:45  | extra        | pré/post              | mvt cam /<br>montage      |                                                 | pano / fondu                       | Pano Dr->Ga en ctrplg : masque par terre(cf. #56-60 ALO)                                                                                                                                                                                                                        |
| 79 | <b>P5</b>   | 1:10:51  | extra        | pré/post              | Montage /<br>mvt cam      |                                                 | Fade in GP main +<br><b>masque</b> | Gros plan fixe + rotation en ctrplong clkw : Entrée dans W14                                                                                                                                                                                                                    |

| #   | W     | Timecode | Catégorie   | Genre                  | Type                 | Connotateur                                                          | Opérateur                  | Fonction                                                                                                                                                                                    |
|-----|-------|----------|-------------|------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 80  | W14   | 1:11:11  | intra       | mobilier               | personnage           |                                                                      | Sofia «Open your eyes»     | Op entrée in W14 : changement de propriété de Sofia : « I do have the ability to fall out of love with you like that » SNAP!                                                                |
| 81  | <WR   | 1:11:15  | intra       | mobilier / temp        | personnage / passé   | ?                                                                    | Julie «Boo!» + Vanilla sky | Cannibalisation mémorielle présence d'un personnage qui appartient seulement à WR = <b>impossibilité</b> dans le “paysage” de W14 + dans souvenirs de Wdéf                                  |
| 82  | W14   | 1:12:27  | intra       | pré/post               | Mvt cam/ effets spc. | Vanilla Sky                                                          |                            | Tilt up sol-ciel, connote lever les yeux au ciel de W14 par réf à Monet #39 «us versus them»                                                                                                |
| 83  | W14   | 1:12:36  | intra       | mobilier               | personnage           | «I wish you hadn't got in the car ... change my life a zillion ways» |                            | Réf directe à l'élément déclencheur, annonce et renforce la question des mondes possible dans l'univers ; annonce et renforce la résolution #? « I lost you when I got in that car...»      |
| 84  | W14   | 1:13:10  | extra/intra | post/temporel          | ponctuation /ellipse |                                                                      | fondue enchainé            | Permet de faire passer le récit du début de W14 vers la crise de cette mégaséquence : l'arrestation pour meurtre qui ponctue tout le récit de sa <b>narration analeptique</b> (cf. #74 ALO) |
| 85  | W14   | 1:13:14  | intra       | hyperbolique/ temporel | folie/ passé         | Illusion de Sofia                                                    |                            | David dessine de mémoire, elle est un souvenir qui appartient au début de W14 : renforce l'hypothèse de la psychose (folie)                                                                 |
| 86  | W14   | 1:13:52  | intra       | mobilier/ hyperbolique | personnage/ rêve     | Ellie                                                                |                            | David a crié L.E. dans son cauchemar en prison. Annonce et renforce L.E. la cie de cryogénéisation                                                                                          |
| 87  | W14   | 1:15:08  | intra       | mobilier               | personnage           | McCabe «Take off that mask David»                                    |                            | Annonce et renforce la cannibalisation de Wdéf en W14                                                                                                                                       |
| 88  | W14   | 1:15:27  | intra/extra | temp/ angle cam        | passé/ ctrplgée      | Le miracle de la chirurgie                                           |                            | Le pov en contreplongée donne une perspective divine et connote le miracle. Annonce et renforce les impossibilités de son apparence et la cannibalisation de Wdéf en W14                    |
| 89  | W14   | 1:16:00  | extra       | post                   | trame sonore         | «What if god was one of us» Joan Osborne                             |                            | Renforce la nature démiurgique des intentions et desirs de David qui crée tout dans W14                                                                                                     |
| 90  | W14   | 1:16:20  | intra       | mobilier               | personnage           | Madonna «Borderline»                                                 |                            | Chirurgien: «This was one hell of a song» Annonce et renforce l'amour “étouffant” de David                                                                                                  |
| 91  | W14   | 1:16:30  | intra       | mobilier               | personnage           | «Suspicious»                                                         |                            | «You don't invite happiness in without a full body search»: annonce et renforce les impossibilités qui s'en viennent dans le récit                                                          |
| 92  | W14   | 1:17:15  | intra       | mobilier               | personnage           | McCabe 2 daughters                                                   |                            | Annonce et renforce le constat que fait McCabe sur le toit : il est inventé comme figure paternelle (réf Beatles) cf. #149                                                                  |
| 93  | >WR   | 1:17:32  | intra       | mobilier               | personnage           | McCabe + Julie : «What's happiness to you»                           |                            | Agi comme un écho du passé qui surgit dans le présent. Annonce et renforce la cannibalisation de WR in W14                                                                                  |
| 94  | W14   | 1:19:00  | intra       | mobilier               | objet                | masque post-op                                                       |                            | Annonce et renforce le lucid dream, où tout est possible de W14. Renforce <b>l'inutilité du masque</b> en W14: la chirurgie a réussie! Cf. #75 ALO                                          |
| 95  | W14   | 1:21:15  | intra       | mobilier               | personnage           | Sofia «rll, just have to kill you» + Grain de                        |                            | Montage cheezy sur Fourth Time around Dylan (plan reproduit pochette de l'album freeewheelin'): annonce et renforce le meurtre de Sofia par David (#112)                                    |
| 96  | W14   | 1:21:58  | intra       | mobilier               | personnage           | Sofia «Is this a dream?»                                             |                            | David «Oh absolutely» : annonce et renforce le rêve lucide qui construit W14                                                                                                                |
| 97  | <W14  | 1:23:37  | intra       | mobilier               | personnage           | Edmund Ventura (tech support)                                        |                            | 1ère apparition: évite le Deus ex Machina...                                                                                                                                                |
| 98  | <Wdéf | 1:24:55  | intra       | hyperbolique/ temporel | rêve/ passé          |                                                                      | Rêve miroir                | Le reflet permet de laisser entrer une propriété (mémorielle) de Wdéf in W14 : le réveil relègue la propriété au banc du souvenir                                                           |
| 99  | W14   | 1:26:18  | intra       | mobilier               | personnage           | Double check                                                         |                            | David confirme qu'il se trouve en W14 et non en Wdéf : grimace - folie?                                                                                                                     |
| 100 | <WR   | 1:27:00  | intra       | mobilier               | personnage           |                                                                      | Julie Gianni               | Cannibalisation de WR : cette fois-ci pas de réveil!                                                                                                                                        |
| 101 | <WR   | 1:27:20  | intra       | mobilier               | objet                | Jules et Jim                                                         |                            | Rappel # 38 Renforce le triangle amoureux + dualité Sofia/Julie                                                                                                                             |

| #   | W         | Timecode | Catégorie   | Genre             | Type               | Connotateur                                      | Opérateur                          | Fonction                                                                                                                                                                                     |
|-----|-----------|----------|-------------|-------------------|--------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 102 | <WR       | 1:27:46  | extra       | post              | enveloppe sonore   | son radio police reverb                          |                                    | Annonce le meurtre à venir et renforce l'incongruité de la situation                                                                                                                         |
| 103 | <WR       | 1:30:10  | intra       | mobilier          | personnage         | Thomas Tipp : «David wake up»                    |                                    | Écho de ce que vient de dire Julie: renforce le <i>lucid dream</i> de W14                                                                                                                    |
| 104 | <WR       | 1:31:12  | intra       | mobilier          | personnage         | Inconnu «This is a revolution of the mind»       |                                    | Renforce la cannibalisation                                                                                                                                                                  |
| 105 | <WR       | 1:31:58  | intra       | mobilier          | personnage         | Brian : «You're in O.J. land man»                |                                    | renforce l'hypothèse de la folie + celle du complot «how much did they pay you?»                                                                                                             |
| 106 | <W14x     | 1:33:19  | intra/extra | mobilier/post     | personnage/mix     | Silence total                                    | Edmund Ventura (tech support)      | W14 mode tutoriel : «You can take control of everything... You and I signed a contract» cf. #86 ALO                                                                                          |
| 107 | W14       | 1:35:33  | intra       | mobilier          | personnage         | McCabe : «Diff between dreams and reality»       |                                    | Annonce et renforce l'hypothèse du cauchemar + le <i>lucid dream</i> de W14                                                                                                                  |
| 108 | W14       | 1:35:50  | intra/extra | temporel/post     | passé/montage      | Flashbacks signature contrat                     |                                    | Annonce et renforce les trois hypothèses à la fois « Who is Ellie? »                                                                                                                         |
| 109 | <WR       | 1:36:49  | intra       | mobilier          | objet+pers         |                                                  | Photos et dessins de Sofia = Julie | Supplantation des propriétés physiques de Sofia par celle de Julie                                                                                                                           |
| 110 | <WR       | 1:39:38  | intra/extra | mobilier/post     | personnage/montage |                                                  | Gros plan main                     | Pratique le passage entre le rêve éveillé W14 avec Cruz et la cannibalisation de WR avec Diaz « What is hapiness to you David »                                                              |
| 111 | <WR       | 1:40:20  | extra       | post              | montage            | Montage flashback                                |                                    | Montage connotateur de folie : souvenirs vrais et faux + rire Julie + mix chansons passées + sons et images relatifs son enfance... Annonce et renforce l'hypothèse du complot par psychose. |
| 112 | W14       | 1:42:22  | intra/extra | mobilier/prép rod | personnage/casting | Grain de beauté de Cruz                          |                                    | Le grain de beauté (#95) remplace les seins de ALO (#77+99) pour identifier a victime du meurtre                                                                                             |
| 113 | <WDéf     | 1:42:36  | intra       | mobilier          | objet              |                                                  | <b>miroir</b>                      | <b>Le miroir sert d'OP de cannibalisation des souvenirs</b> de ses propriétés (cicatrices) de Wdéf                                                                                           |
| 114 | W14       | 1:43:00  | intra       | mobilier          | personnage         | McCabe «The subconscious is a powerful thing...» |                                    | McCabe tente une explication réaliste des impossibilités de W14 : <b>temporary derangement</b> . Renforce l'hypothèse du cauchemar sans contredire celle du complot.                         |
| 115 | W14       | 1:45:55  | intra       | mobilier          | objet              | L.E. à TV                                        |                                    | Benny the dog (#50). Éveille les vrais souvenirs de Wdéf. Renforce l'hypothèse de la cryo.                                                                                                   |
| 116 | W14       | 1:47:00  | extra       | post              | trame sonore       | «Heaven» Rolling Stones                          |                                    | « Smell of you baby, my senses, my senses be praised » Renforce l'hypothèse du paradis artificiel de W14                                                                                     |
| 117 | W14       | 1:47:18  | intra       | mobilier          | lieu               | <i>Life extension Corporation</i>                |                                    | David : «I think I've been here before». Renforce l'hypothèse du paradis artificiel de W14                                                                                                   |
| 118 | W14       | 1:47:44  | intra       | mobilier          | personnage         | Libby                                            |                                    | David reconnaît la secrétaire rousse                                                                                                                                                         |
| 119 | W14       | 1:48:36  | intra       | mobilier          | personnage         | Jules Verne                                      |                                    | Intertexte. Annonce et renforce #127                                                                                                                                                         |
| 120 | W14       | 1:48:38  | intra       | mobilier          | personnage         | Rebecca Dearborn                                 |                                    | Rousse « L.E. is a glimpse of the future ... a thing of the past » Renforce l'opposition temporelle qui caractérise W14. « death no longer necessary » Renforce l'hypothèse du lucid dream   |
| 121 | W14       | 1:49:38  | intra       | mobilier          | personnage         | Contract                                         |                                    | Renforce l'hypothèse aberrante faustienne                                                                                                                                                    |
| 122 | <b>P6</b> | 1:49:41  | intra       | mobilier          | objet              |                                                  | LUCID DREAM                        | «The cryonic union of science and entertainment / cryo-tainment» On entre doucement dans le mode tutoriel de W14 ->x ; McCabe adopte de plus en plus les propriétés d'un simulacre           |

| #   | W    | Timecode | Catégorie   | Genre         | Type               | Connotateur                                                  | Opérateur     | Fonction                                                                                                                                                                                          |
|-----|------|----------|-------------|---------------|--------------------|--------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 123 | P6   | 1:50:15  | intra       | mobilier      | objet              |                                                              | PRESENTATION  | «I have a universe inside me» Explique, prouve, renforce l'hypothèse du cryo-tainment. La référence à l'univers interne suggère la cohabitation de différents mondes dans une conscience unique.  |
| 124 | W14x | 1:51:21  | intra       | mobilier      | personnage         | tech support                                                 |               | Renforce encore plus l'hypothèse du Living dream (cryodivertissement?) Ref.#97-106                                                                                                                |
| 125 | W14x | 1:51:31  | intra       | mobilier      | personnage         | Another chapter begins seamlessly                            |               | Annonce et renforce le raccord artificiel pratiqué entre Wdéf et W14                                                                                                                              |
| 126 | W14x | 1:52:17  | intra/extra | mobilier/post | personnage/montage | I love you David / Te quiero                                 |               | Référence à Sofia, son changement soudain de propriétés. Renforce l'hypothèse du lucid dream et réfère à ALO par l'espagnol                                                                       |
| 127 | W14x | 1:52:36  | intra       | mobilier      | personnage         | They laughed at Jules Verne too                              |               | Renforce l'idée qu'on est dans la tête de David, annoncé en #119 : «This is a reveolution of the mind» David et Rebecca a l'unisson                                                               |
| 128 | W14x | 1:52:47  | extra       | préprod       | découpage          | Gros plan David et regard caméra                             |               | Rebecca Dearborn se tourne vers la caméra (ou plutôt le cameraman) Renforce la qualité onirique, fictionnelle et imaginaire de W14                                                                |
| 129 | W14  | 1:53:20  | intra       | mobilier      | personnage         | McCabe «fucking hoax»                                        |               | Le psychiatre s'entête à croire au complot. Renforçant l'hypothèse du complot. Réel VS Imagination                                                                                                |
| 130 | W14  | 1:55:05  | intra       | mobilier      | objet              | Masque/ visage                                               |               | Ambiguïté ALO #115-116 : compétition entre hypothèse complot et Lucid Dream                                                                                                                       |
| 131 | <W14 | 1:56:13  | intra       | mobilier      | objet              | Tech support / Good Vibrations                               |               | La musique intradiégétique renforce l'hypothèse du Lucid Dream «I paid for this music» - McCabe ne l'entend pas                                                                                   |
| 132 | W14  | 1:56:52  | intra       | mobilier      | personnage         | David pète un plomb                                          |               | Renforce l'hypothèse du complot                                                                                                                                                                   |
| 133 | W14  | 1:57:22  | intra       | mobilier      | objet/pers         | Petit garçon ballon rouge (X4)                               |               | Réf. au film de Lamorisse : l'enfance, l'imaginaire, ruptures des carcans de la matérialité du monde... Renforce l'hypothèse du Lucid Dream                                                       |
| 134 | W14  | 1:57:43  | intra       | mobilier      | personnage         | Policier incapable de tirer                                  |               | Échange de tir, aucun n'atteint sa cible sauf celui tiré par David le dos tourné! Renforce la fictionnalité de W14 (SWAT team..!)                                                                 |
| 135 | W14  | 1:58:58  | intra/extra | pers/préprod  | personnage/mvt cam | Push in SWAT, gun et petit garçon au ballon rouge Regard Cam |               | Opposition monde enfance - monde adulte / imaginaire VS réalité : le ballon éclate, tout le monde tire...                                                                                         |
| 136 | P7   | 1:59:04  | extra       | post          | ponctuation        |                                                              | Fade to black | Entrée définitive dans le mode tutoriel du Lucid Dream : W14x (ALO #118)                                                                                                                          |
| 137 | W14x | 1:59:10  | intra       | mobilier      | personnage         | «McCabe you're crushing me»                                  |               | Personne n'est mort, le monde est vide ; confirme que W14 n'est pas réel                                                                                                                          |
| 138 | W14x | 2:00:10  | intra       | mobilier      | personnage         | McCabe : «Bravo! Loved the crowd scene»                      |               | Renforce l'hypothèse du complot                                                                                                                                                                   |
| 139 | W14x | 2:00:28  | intra       | mobilier      | personnage         | Ventura                                                      |               | The Oasis Project: formerly Life Extension: «We met 150 years ago». Renforce hypothèse du Lucid dream                                                                                             |
| 140 | W14x | 2:01:05  | intra       | mobilier      | personnage         | The Splice                                                   |               | Ventura explique le Splice whodunnit style! Cf. P5-#79-80 (ALO #58-122) Affraid of heights, Monet-like skies, your mother's favourite                                                             |
| 141 | W14x | 2:02:08  | intra       | mobilier      | personnage         | ICONOGRAPHY                                                  |               | «That life was sculpted out of the iconography of your youth»: pochette de l'album Freewheelin' de Bob Dylan ... cf. #95                                                                          |
| 142 | W14x | 2:03:07  | intra       | mobilier      | personnage         | le reste de Wdéf                                             |               | Ce qui a été écrasé de Wdéf. Donne de la crédibilité à W14 et l'hypothèse du Lucid Dream «Merry Christmas»                                                                                        |
| 143 | W14x | 2:04:13  | intra       | mobilier      | personnage         | Brian Shelby: true friend                                    |               | <b>Contredit l'hypothèse du complot</b>                                                                                                                                                           |
| 144 | W14x | 2:05:15  | intra       | mobilier      | personnage         | Consequences                                                 |               | Rappel de l'Élément déclencheur + ultime morale: «Consequences, David. It's the little things, isn't it? » Diminue beaucoup la crédibilité du complot à cause de la leçon tirée (maturation plot) |



| #   | W          | Timecode | Catégorie | Genre    | Type         | Connotateur                     | Opérateur     | Fonction                                                                                                                                                                                                   |
|-----|------------|----------|-----------|----------|--------------|---------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 145 | W14x       | 2:06:25  | intra     | mobilier | personnage   | Theme song by Paul McCartney    |               | La chanson Vanilla Sky... The sweet and sour...                                                                                                                                                            |
| 146 | W14x       | 2:07:10  | intra     | mobilier | personnage   | He's not real                   |               | ...no more real than the image of John Coltrane in your living room, cf. #36                                                                                                                               |
| 147 | W14x       | 2:07:38  | intra     | mobilier | personnage   | Pause                           |               | Confirme W14x en mode tutoriel                                                                                                                                                                             |
| 148 | W14x       | 2:08:20  | intra     | mobilier | personnage   | Sweet and sour                  |               | «Remember, even in the future, the sweet is never as sweet without the sour» cf. Brian #40                                                                                                                 |
| 149 | W14x       | 2:09:08  | intra     | mobilier | personnage   | McCabe : the 7 Dwarves          |               | Renforce le complot: se souviens plus du nom de ses filles, cf. #92                                                                                                                                        |
| 150 | W14x       | 2:10:53  | intra     | mobilier | personnage   | What is hapiness to you ? Sofia |               | Great journey of awakening                                                                                                                                                                                 |
| 151 | W14x       | 2:13:55  | extra     | préprod  | mvt cam      | Travelling avant plongée        |               | Simule la réalité du saut que David s'apprête à faire: renforce la réalité de W14                                                                                                                          |
| 152 | W14x       | 2:14:20  | extra     | post     | montage      | Iconography + intertexte        |               | Montage flashback: Voir sa vie défiler devant soi... David tue l'enfant en lui pour devenir un adulte                                                                                                      |
| 153 | P8         | 2:14:48  | extra     | post     | ponctuation  |                                 | Fade to black | Sortie de W14                                                                                                                                                                                              |
| 154 | W2145<br>? | 2:14:51  | extra     | préprod  | découpage    |                                 | Gros plan œil | Open your eyes, David. (Voix inconnue)                                                                                                                                                                     |
| 155 | W2145      | 2:15:00  | extra     | post     | trame sonore | Paul McCartney, Vanilla Sky     |               | Le fait de retrouver la chanson thèse annoncée par Ventura aka Tech Support (#145) permet de croire que David se réveille dans un WR du futur. Cette rencontre de l'intra et de l'extra brise le 4e mur... |

Légende :

> = superposition extradiégétique

< = cannibalisation intradiégétique

x = monde en mode tutoriel

## RÉFÉRENCES

- Alberti, L. B. (1404-1472). (1869). *De la statue et de la peinture / traités de Leon Battista Alberti,...* ; trad. du latin en français par Claudius Popelin, 200.
- Aristote, 384 av J.-C.-322 av J.-C. (1997). *Poétique* ( B. Gernez, trad.). Paris : Les Belles Lettres.
- Aubral, F. et Chateau, D. (1999). *Figure, figural*. [Lieu de publication non identifié] : Harmattan.
- Aumont, J. et al. (2001). *Esthétique du film* (3<sup>e</sup> éd.). Paris : Nathan.
- Bachelard, G. (2009). *La poétique de l'espace* (10<sup>e</sup> ed.). Paris : Quadrige/PUF.
- Bailly, A. (2000). *Dictionnaire grec français* (Éd. rev. par L. Séchan et P. Chantraine.). Paris : Hachette.
- Bergson, H. (1908). Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, 66, 561-593.
- Bergson, H. (1982). *L'énergie spirituelle*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bergson, H. (2012). *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. Paris : Flammarion.
- Bergson, H. (2013). L'évolution créatrice. *Édition électronique (ePub, PDF) v.: 1,0 : Les Échos du Maquis*, 243.
- Boillat, A. (2014). *Cinéma, machine à mondes: essai sur les films à univers multiples*. (s. l.) : Georg éditeur.
- Bremond, C. (1973). *Logique du récit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Chion, M. (2004). *L'audio-vision: son et image au cinéma* (2<sup>e</sup> éd.). Paris] : Nathan.
- Coyne, S. (2015). *The Story Grid*. New York : Black Irish Entertainment LLC.

- Crowe, C. (2001). *Vanilla Sky\_Script*. Cruise/Wagner Productions / Paramount Pictures.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps*. Paris : Editions de Minuit.
- Deleuze, G. (1988). *Le pli Leibniz et le baroque*. Paris : Éditions de Minuit.
- Delorme, A. et Flückiger, M. (2003). *Perception et réalité: une introduction à la psychologie des perceptions*. Boucherville, Québec : GMorin.
- Doležel, L. (1980). Truth and Authenticity in Narrative. *Poetics Today*, 1(3), 7-25.
- Dumoncel, J.-C. (1984). WHITEHEAD OU LE COSMOS TORRENTIEL: Introduction critique à une lecture de «Process and Reality». *Archives de Philosophie*, 47(4), 569-589.
- Dunne, N. (dir.). (2008). *Tarkovsky*. (s. l.) : Black Dog Pub Ltd.
- Eco, U. (1972). *La structure absente: introduction à la recherche sémiotique*. Paris : Mercure de France.
- Eco, U. (1977). On the contribution of film to semiotics. *Quarterly Review of Film Studies*, 2(1), 1-14.
- Eco, U. (1979). *L'oeuvre ouverte*. Paris : Éditions du Seuil.
- Eco, U. (1985a). *La guerre du faux*. Paris : Grasset & Fasquelle.
- Eco, U. (1985b). *Lector in Fabula*. Paris : Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*. Paris : Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (2009). On the ontology of fictional characters: A semiotic approach. *Sign Systems Studies*, 37(1/2), 82.
- Eco, U. (2010). *De l'arbre au labyrinthe*. Paris : Bernard Grasset.
- Everaert-Desmedt, N. (2011). Charles Sanders Peirce : La sémiotique / Signo - Théories sémiotiques appliquées [Site internet de théories sémiotiques appliquées]. Dans *Signo [en ligne]*.

- Everaert-Desmedt, N. et (dir.) Hébert, L. (2011). La sémiotique de Peirce. Dans *Signo - Théories sémiotiques appliquées*.
- Fisette, J. (1996). *Pour une pragmatique de la signification*. Montréal : XYZ.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Dits et écrits 1984, Architecture, Mouvement, Continuité*(5), 46-49.
- Foucault, M. 1926-1984. et Macherey, P. 1938-. . . (1992). *Raymond Roussel*. [Paris] : Gallimard.
- French Moviegoer. (2016, 23 juin). *Hitchcock-Truffaut Episode 10: The MacGuffin, 'Foreign Correspondent', 1940*.
- Freud, S. (1988). *Sur le rêve*. Paris : Gallimard.
- Friedman, N. (1955). FORMS OF THE PLOT. *The Journal of General Education*, 8(4), 241-253.
- Gaffiot. (2001). *Dictionnaire latin français (de poche)*. Paris : Hachette.
- Gardies, André. (1993a). *Le récit filmique*. Paris : Hachette.
- Gardies, André. (1993b). *L'Espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Gaudreault, A. (1999). *Du littéraire au filmique: système du récit* (Éd. rev., corrigée et augm. par l'auteur..). Montréal] : Paris : Éditions Nota bene ; Armand Colin.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, G. 1930-. (1987). *Seuils*. Paris : Éditions du Seuil.
- Gervais, B. 1957-, Parent, A. M. 1974-, Archibald, S. 1978-, Université du Québec à Montréal. Département d'études littéraires., Archibald, S. 1978-, Gervais, B. 1957- et Parent, A. M. 1974-. (2002). *L'imaginaire du labyrinthe*. Montréal : Département d'études littéraires, UQAM.
- Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. (s. l.) : Wallflower Press.
- Grégoire, P. (1994). GARDIES, André. L'Espace au cinéma. Paris : Méridiens Klincksieck, 1993, 222 p. GARDIES, André. Le Récit filmique. Paris : Hachette, 1993, 155 p. *Cinemas: Revue d'études cinématographiques*, 5(1-2), 229.

- Greimas, A. J. (1970). *Du sens essais semiotiques*. Paris : Éditions du Seuil.
- Grondin, S. (2019). *Psychologie de la perception* (2e éd.). Québec : Presses de l'Université Laval.
- Hintikka, J. (1989). *L'intentionnalité et les mondes possibles*. Lille : Presses universitaires de Lille.
- Hitchcock, A., Truffaut, F. (1983). *Hitchcock-Truffaut* (Edition définitive.). Paris : Ramsay.
- Jodorowsky, A. (1975, 11 juillet). *The Holy Mountain* [Adventure, Drama, Fantasy].
- Jurgenson, A. (1990). *Pratique du montage*. Paris : Fondation européenne des métiers de l'image et du son.
- Kripke, S. (1982). *La Logique des noms propres*. Paris : Minuit.
- Kripke, S. A. (1981). *Naming and necessity*. (s. l.) : Blackwell Publishing.
- Kristensen, S. (2006). Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement. *Archives de Philosophie*, 69(1), 123.
- Lacan, J. (1966). *Écrits I*. Paris : Éditions du Seuil.
- Lacan, J. (1973). L'étourdit. *Scilicet*, (4), 47.
- Lapoujade, D. (2014). *Deleuze, les mouvements aberrants*. (s. l.) : Les Éditions de Minuit.
- Leibniz, G. W. F. von, 1646-1716. (1990). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Paris : Flammarion.
- Lewis, D. (1970). Anselm and Actuality. *Noûs*, 4(2), 175-188. doi: 10.2307/2214320
- Lewis, D. K. (2007). *De la pluralité des mondes* ( M. Caveribère et J.-P. Cometti, trad.). Paris : Éditions de l'Éclat.
- Lucrèce. (1997). *De la Nature / De Rerum Natvra* ( J. Kany-Turpin, trad.). Paris : Flammarion.
- Lumet, S. (1996). *Making Movies* (Reprint). New York : Vintage.
- Magny, J. (1999). Montage - CINÉMA. Dans *Encyclopædia Universalis*.

- Magny, J. 1946-. (2001). *Le point de vue: du regard du cinéaste à la vision du spectateur*. Paris : Cahiers du cinéma.
- Magny, J. 1946-. (2004). *Vocabulaires du cinéma*. [Paris] : Cahiers du cinéma.
- Mamet, D. (1992). *On Directing Film* (Reprint édition). New York : Penguin Books.
- Martin, M. (2001). *Le langage cinématographique* (Nouv. éd.). Paris : Les Éditions du Cerf.
- Martinet, A. (1970). *Éléments de linguistique générale*. Paris : Armand Colin.
- McKee, R. (2005). *Story* ([Nouv. éd.]). Paris : Dixit Éditions : Synopsis.
- Meinong, A. (1960). The Theory of Objects. Dans R. Chisholm (dir.), *Realism and the Background of Phenomenology* (p. 76-117). Glencoe, illinois : Free Press.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil et l'esprit*. Paris : Gallimard.
- Metz, C. (1964). Le cinéma : langue ou langage ? *Communications*, 4(1), 52-90.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la signification au cinema*. Paris : Klincksiek.
- Metz, C. (1975). Le signifiant imaginaire. *Communications*, (23), 3-55.
- Metz, C. (2002). *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* ([Nouvelle édition]). (s. l.) : Christian Bourgois éditeur.
- Minkowski, E. (2013). Chapitre VII - Vers une psychopathologie de l'espace vécu. *Quadrige*, 366-398.
- Minkowski, E. (Eugène), né 1885. (2002). *La schizophrénie: psychopathologie des schizoïdes et des schizophrènes*. Paris : Éditions Payot & Rivages.
- Odin, R. (1990). *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin.
- Parent, T. (s. d.). Modal Metaphysics | Internet Encyclopedia of Philosophy.
- Pavel, T. G. (1986). *Fictional worlds*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.
- Peccatte, P. (2012, 28 septembre). Fictions et mondes possibles [Billet]. *Déjà Vu*.
- Peirce, C. S. (1978). *Ecrits sur le signe*. Paris : Éditions du Seuil.

- Peirce, C. S. (Charles S., 1839-1914. (2009). *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Charlottesville, Va. : InteLex Corp.
- Poisson, C. (2013). *Abecedarium* (de l'éclat).
- Ratner, P. (2018, 14 février). Could déjà vu and the « Mandela effect » prove that alternate dimensions exist? Dans *Big Think*.
- Richard, S. (2015). Sur un débat qui n'a pas eu lieu : approche ingardénienne contre approche meinongienne des objets fictifs. *Slavica bruxellensia. Revue polyphonique de littérature, culture et histoire slaves*, (11).
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit. 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris : Éditions du Seuil.
- Roland Barthes. (1970). *S/Z*. Paris : Éditions du Seuil.
- Russell, B. (1910). Knowledge by Acquaintance and Knowledge by Description. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 11, 108-128.
- Russell, B. (2005). On Denoting. *Mind*, 114(456), 873-887. doi: 10.1093/mind/fzi873
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (University Bloomington&Indianapolis Press). Indiana : (s. é.).
- Sauter, C. (1998). *Le langage visuel*. Montréal : XYZ.
- Schmid-Kitsikis, E. (2009). *Le « déjà vu », le « déjà entendu », les mouvements de régression onirique de l'analyste. Une familiarité qui inquiète. Inquiétante étrangeté* (p. 99-120). Presses Universitaires de France.
- Searle, J. R. (1958). Proper Names. *Mind*, 67(266), 166-173.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts an essay in the philosophy of language*. Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press.
- Sider, T. (2005). Another Look at Armstrong's Combinatorialism. *Noûs*, 39(4), 679-695.
- Sno, H. et Linszen, D. (1991). The déjà vu experience: Remembrance of things past? *The American journal of psychiatry*, 147, 1587-95.
- Souriau, É. (1953). *L'univers filmique*. Paris : Flammarion.
- Stanislavsky, K. (1975). *La formation de l'acteur*. Paris : Petite bibliothèque Payot.

- Stanton, A. (2012, 21 mars). *The clues to a great story*. YouTube.
- Taminiaux, P. 1958- et Murcia, C. 1946-. (2004). *Cinéma-Art(s) plastique(s)*. Paris ; : L'Harmattan.
- Tamminga, C. (2018, octobre). Schizophrénie - Troubles psychiatriques. Dans *Édition professionnelle du Manuel MSD*.
- Tarkovski, A. (2014). *Le temps scellé*. Paris : Philippe Rey.
- Todorov, T. (1969). *Grammaire du decameron*. The Hague : Mouton.
- Van Sijll, J. (2005). *Cinematic storytelling*. Studi City, CA : Michael Wiese Productions.
- Vogel, J. (2014). *Sémiotique de l'information chez Charles S. Peirce*. Université du Québec à Montréal.
- Waugh, P. (1993). *Metafiction [ressource électronique]: the theory and practice of self-conscious fiction*. London : Routledge.
- Yacavone, D. (2014). *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema*. Edimburgh : Columbia University Press.



## BIBLIOGRAPHIE

- Agnati, L. F., Guidolin, D., Battistin, L., Pagnoni, G. et Fuxe, K. (2013). The Neurobiology of Imagination: Possible Role of Interaction-Dominant Dynamics and Default Mode Network. *Frontiers in Psychology*, 4.
- Agnel, A. (2011). *Le vocabulaire de Jung*. Paris : Ellipses.
- Albera, F. (2002). Pour une épistémographie du montage : préalables. *Cinémas : Revue d'études cinématographiques / Revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies*, 13(1-2), 11-32.
- Albera, F. (2013). Maurice Merleau-Ponty et le cinéma. 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze. *Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (70), 120-153.
- Alberti, L. B. (1404-1472). (1869). *De la statue et de la peinture / traités de Leon Battista Alberti,...* ; trad. du latin en français par Claudius Popelin, 200.
- Amenábar, A. (1997, 19 décembre). *Open Your Eyes* [Drama, Mystery, Romance].
- Anderson, D. R. (1987). *Creativity and the philosophy of C.S. Peirce*. Dordrecht : MNijhoff.
- Anellis, I. (2004). The Genesis of the Truth-Table Device. *Russell: the Journal of Bertrand Russell Studies*, 24.
- Anfray, J.-P. (2016). « Autant de mondes sans connexion » : Leibniz et Lewis sur la compossibilité et l'unité du monde. *Les Etudes philosophiques*, N° 164(4), 537-558.
- Angelino, L. (2008). L'a priori du corps chez Merleau-Ponty. *Revue internationale de philosophie*, n° 244(2), 167-187.
- Anzieu, D. (1981). *Le corps de l'œuvre essais psychanalytiques sur le travail créateur*. [Paris] : Gallimard.

- Aristote, 384 av J.-C.-322 av J.-C. (1991). *Rhétorique* (199.). Paris : Librairie générale française.
- Aristote, 384 av J.-C.-322 av J.-C. (1997). *Poétique* ( B. Gernez, trad.). Paris : Les Belles Lettres.
- Aristote, 384 av J.-C.-322 av J.-C. auteur. (2007). *Catégories ; Sur l'interprétation, Organon I-II*. (s. l.) : Flammarion.
- Aubral, F. et Chateau, D. (1999). *Figure, figural*. [Lieu de publication non identifié] : Harmattan.
- Auerbach, E. 1892-1957. (1944). « *Figura* »: *neue dantestudien*. [S.l.] : [s.n.].
- Auerbach, E. 1892-1957. (1984). *Scenes from the drama of European literature*. Minneapolis : University of Minnesota Press. [1 online resource (xxviii, 256 pages).].
- Auerbach, E. 1892-1957. (2003). *Figura: [la loi juive et la promesse chrétienne]*. Paris : Macula.
- Aumont, J. (2005). *Les théories des cinéastes*. Paris] : Armand Colin.
- Aumont, J. (2010). *Le cinéma et la mise en scène* (2e éd.). Paris : Armand Colin.
- Aumont, J. et al. (2001). *Esthétique du film* (3<sup>e</sup> éd.). Paris : Nathan.
- Bachelard, G. (2009). *La poétique de l'espace* (10e éd.). Paris : Quadrige/PUF.
- Bachelard, G. (2010). *La poétique de la rêverie* (7e éd.). Paris : Quadrige/PUF.
- Bailly, A. (2000). *Dictionnaire grec français* (Éd. rev. par L. Séchan et P. Chantraine.). Paris : Hachette.
- Bandini, A. (2018). Le réel, inconnu à cette adresse. *Philosophiques*, 45(1), 249.
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4(1), 40-51.
- Barthes, R. (1968). L'effet de réel. *Communications*, 11(1), 84-89.

- Bateson, G. (1995). *Vers une écologie de l'esprit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Bateson, G. (1996). *Une unité sacrée quelques pas de plus vers une écologie de l'esprit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Baumgarten, A. G. (1988). *Esthétique ; précédée des Méditations philosophiques sur quelques sujets se rapportant à l'essence du poème et de la Métaphysique (# 501 à 623)*. Paris : L'Herne.
- Bazin, A. (1958). *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris : Cerf.
- Beaulieu, A. (s. d.). A.N. Whitehead as Precursor of the New Theories of Self-Organization. *Alfred North Whitehead's Science and the Modern World. Proceedings of the Second "Chromatiques whiteheadiennes" Conference*.
- Ben-Ghiat, R. (2008). Un cinéma d'après- guerre : le néoréalisme italien et la transition démocratique. *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 63e année(6), 1215-1248.
- Benoist, J. (2001). Chapitre IV. L'objectivation de l'inexistence : Meinong. *Epimethee*, 99-130.
- Bensmaïa, R. (2006). Le sujet de l'art. Prolégomènes à une esthétique deleuzienne future 1. *Cinemas : Revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 208-237.
- Bergson, H. (1908). Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, 66, 561-593.
- Bergson, H. (1982). *L'énergie spirituelle*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bergson, H. (2012). *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. Paris : Flammarion.
- Bergson, H. (2013). L'évolution créatrice. *Édition électronique (ePub, PDF) v.: 1,0 : Les Échos du Maquis*, 243.
- Berressem, H. (2011). Actual Image || Virtual Cut: Schizoanalysis and Montage. *Deleuze Studies*, 5(2), 177-208.

- Berthier, N. (2007). *Le cinéma d'Alejandro Amenábar*. (s. l.) : Presses Univ. du Mirail.
- Berton, M. (2003). Fonctions du regard et du miroir dans *Loft Story* . Lecture d'un dispositif de télé-réalité à la lumière de Michel Foucault et Jacques Lacan. *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, (1-2), 35-57.
- Berut, B. (2008). *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Christian Salmon, 5.
- Binet, A. (1901). H. Bergson, Le rêve. *L'Année psychologique*, 8(1), 518-519.
- Bogue, R. (2006). Choisir de choisir — croire en ce monde. *Cinémas : Revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 32-52.
- Boillat, A. (2005). L'éclatement du personnage chez Lynch.: Les « mondes possibles » dans *Lost Highway* et *Mulholland Drive*. *Décadrages*, (4-5), 48-61.
- Boillat, A. (2009). La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept. *Cinémas*, 19(2-3), 217-245.
- Boillat, A. (2014). *Cinéma, machine à mondes: essai sur les films à univers multiples*. (s. l.) : Georg éditeur.
- Bordwell, D. (1989). *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, London : Harvard University Press.
- Borges, J. L. (1994). *Ficciones = Fictions*. Paris : Gallimard.
- Botz-Bornstein, T. (2004). Realism, Dream, and 'Strangeness' in Andrei Tarkovsky. *Film-Philosophy*, 8(3).
- Bouchard, D. (2019, 2 août). *6 endroits à Montréal où des films vraiment populaires ont été tournés*.
- Bouchard, D., Beauregard, Y. et Castiel, É. (2009). Le Point de vue: de la vision du cinéaste au regard du spectateur. Joël Magny (Les Petits Cahiers) Paris : Cahiers du cinéma / CNDP, 2001, 95 pages. *Séquences*, (260), 19.

- Bouchard, G. (1974). Esthétique et sémiologie. *Laval théologique et philosophique*, 30(1), 63.
- Bougnoux, D. (2001). III / Faire signe. *Reperes*, 27-37.
- Bougnoux, Daniel. (1991). *Le fantôme de la psychanalyse: critique de l'archéologie freudienne*. Toulouse : Toulouse.
- Bowden, S. (2005). Deleuze et les Stoïciens: une logique de l'événement. *Journal of French and Francophone Philosophy*, 15(1), 72-97.
- Brady, T. (2018, 13 septembre). Brady Jandreau's strange journey from rodeo star to film star. Dans *The Irish Times*.
- Branigan, E. (1989). Sound and Epistemology in Film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47(4), 311-324.
- Bremond, C. (1966). La logique des possibles narratifs. *Communications*, (8), 60-76.
- Bremond, C. (1973). *Logique du récit*. Paris : Éditions du Seuil.
- Brown, A. S. (20030526). A review of the déjà vu experience. *Psychological Bulletin*, 129(3), 394.
- Brun, P. (2006). Un souvenir-écran projeté. *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, 17(1), 144-164.
- Brunet, M. (1983). Pour une esthétique de la production de la réception. *Études françaises*, 19(3), 65.
- Bruno, G. (1995). *De l'infini, de l'univers et des mondes*. Paris : Les Belles Lettres.
- Bruno, G. (1996). *De la cause, du principe et de l'un*. Paris : Les Belles Lettres.
- Bruno, G. (2002). *Le banquet des cendres* (2e éd.). Paris : Éditions de l'éclat.
- Bubb, Martine. (2010). *La « camera obscura »: philosophie d'un appareil*. Paris : L'Harmattan.

- Buchanan, I. (2006). Is a Schizoanalysis of Cinema Possible? *Cinemas : Revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 116-145.
- Calabrese, O., Eco, U. et Lambert, C. (Traducteur). (1992). *Neo-baroque: a sign of the times*. Princeton, New Jersey : Princeton University Press.
- Campbell, J. (1968). *The hero with a thousand faces* (2nd éd.). Princeton, N.J : Princeton University Press.
- Campbell, J. (1991). *The Power of Myth*. New York : Anchor Books.
- Carcassonne, M. (1998). Les notions de médiation et de mimésis chez Paul Ricoeur: présentation et commentaires. *Hermès, La Revue*, (1), 53-56.
- Carnap, R. (2002). *The Logical Syntax of Language*. (s. l.) : Open Court Publishing.
- Carruthers, A. (2018). Temporality, Reproduction and the Not-Yet in Denis Villeneuve's Arrival. *Film-Philosophy*, 22(3), 321-339.
- Cassirer, E. (1944). *Language and Myth*. New Haven : CT : Yale University Press.
- Cauquelin, A. (2010). *À l'angle des mondes possibles* (1re éd.). Paris : Presses universitaires de France.
- Cavell, S. (1979). *The world viewed: reflections on the ontology of film* (Enl. éd). Cambridge : Harvard University Press.
- Chakravorty, S. (2017). Daniel Yacavone (2015) Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema. *Film-Philosophy*, 21(1), 152-155.
- Chateau, D. et Lefebvre, M. (2013). Christian Metz et la phénoménologie. 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (70), 82-119.
- Chion, M. (2004). *L'audio-vision: son et image au cinéma* (2e éd.). Paris] : Nathan.
- Chion, M. (2008). *Les films de science-fiction*. Paris] : Cahiers du cinéma.

- Clair, R. (1970). *Cinema d'hier, cinéma d'aujourd'hui*. Paris : Gallimard.
- Clavurier, V. (2010). Réel, symbolique, imaginaire : du repère au nœud. *Essaim*, n° 25(2), 83-96.
- Coates, P. (2012). *Screening the face*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; : Palgrave Macmillan.
- Cole, D. (2019). The Chinese Room Argument. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2019). Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Conley, T. (2006). Le stratège et le stratigraphe. *Cinéma : Revue d'études cinématographiques / Cinéma : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 74-94.
- Cornea, A. (2009). Umberto Eco's Encyclopedia vs. Porphyry's Tree. *Laval théologique et philosophique*, 65(2), 301-320.
- Coyne, S. (2015). *The Story Grid*. New York : Black Irish Entertainment LLC.
- Cresswell, M. J. et Hughes, G. E. (2012). *A New Introduction to Modal Logic*. (s. l.) : Routledge.
- Crowe, C. (2001). *Vanilla Sky\_Script*. Cruise/Wagner Productions / Paramount Pictures.
- Curry, R. K. (2017). *The First Few Minutes of Spanish Language Films: Early Cues Reveal the Essence*. (s. l.) : McFarland.
- Dahan, Y. (1999). Matrix: Le règne de l'hyperréalité. *Positif*, (461/462), 138-139.
- Dalissier, M. (2017). Merleau-Ponty et la «conscience engluée». Au cœur de la Phénoménologie de la perception. *Dialogue*, 56(3), 527-558.
- Dayan, M. (1985). *Les Relations au réel dans la psychose*. Presses Universitaires de France.
- De Luca, V. (2015). Le figural entre imagination et perception. *Metodo. International Studies in Phenomenology and Philosophy*, 3.1(1), 199-220.

- Decock, L. (2004). Quine's ideological debacle.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris : Presses universitaires de France.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps*. Paris : Editions de Minuit.
- Deleuze, G. (1988). *Le pli Leibniz et le baroque*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (2002). *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Paris : Éditions du Seuil.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (2005). *Qu'est-ce que la philosophie?* ([Nouv. éd.]). Paris : Éditions de Minuit.
- Delorme, A. et Flückiger, M. (2003). *Perception et réalité: une introduction à la psychologie des perceptions*. Boucherville, Québec : GMorin.
- Denis, S. (2014). Alain Boillat, Cinéma, machine à mondes. Chêne-Bourg, Georg, 2014, 392 p. 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (74), 165-169.
- Derrida, J. (1963). Cogito et histoire de la folie. *Revue de Métaphysique et de Morale*, 68(4), 460-494.
- Di Bella, S. (2014). Leibniz et l'inhérence. *Archives de Philosophie, Tome 77*(1), 17-42.
- Dolbeault, J. (2019). Henri Bergson, L'idée de temps. Cours au Collège de France 1901-1902. Paris, Presses Universitaires de France, 2019, 256 pages. *Philosophiques*, 46(2), 444-448.
- Doležel, L. (1980a). Eco and His Model Reader. *Poetics Today*, 1(4), 181-188.
- Doležel, L. (1980b). Truth and Authenticity in Narrative. *Poetics Today*, 1(3), 7-25.
- Doležel, L. (1988). Mimesis and Possible Worlds. *Poetics Today*, 9(3), 475-496.



- Doležel, L. (1998). Possible Worlds of Fiction and History. *New Literary History*, 29(4), 785-809.
- Doležel, L. et Perron, P. (1985). La construction de mondes fictionnels à la Kafka. *Littérature*, (57), 80-92.
- Dolto, F. (1984). *L'image inconsciente du corps*. Paris : Éditions du Seuil.
- Dreyfus, C. (2018). L'agir et le pâtir. *Inter : Art actuel*, (129), 49-49.
- Dubied, A. (2000). Une définition du récit d'après Paul Ricœur. Préambule à une définition du récit médiatique. *Communication. Information médias théories pratiques*, (vol. 19/2), 45-66.
- Dumoncel, J.-C. (1984). WHITEHEAD OU LE COSMOS TORRENTIEL: Introduction critique à une lecture de « Process and Reality ». *Archives de Philosophie*, 47(4), 569-589.
- Dumoncel, J.-C. (1985). WHITEHEAD OU LE COSMOS TORRENTIEL: Introduction critique à une lecture de « Process and Reality » (Fin). *Archives de Philosophie*, 48(1), 59-78.
- Duncan, J., Martens, S. et Ward, R. (1997). Restricted attentional capacity within but not between sensory modalities. *Nature*, 387(6635), 808-810.
- Dunne, N. (dir.). (2008). *Tarkovsky*. (s. l.) : Black Dog Pub Ltd.
- Duras, M. (1996). *Les yeux verts*. Paris] : Editions de l'Etoile : Cahiers du cinéma.
- Dyers, G. (2012). *Zona: a book about a film about a journey to a room*. (s. l.) : Canongate Books.
- Ebert, R. (s. d.). *Vanilla Sky movie review & film summary (2001) | Roger Ebert*.
- Eco, U. (1970a). Articulation of cinematic code. *Cinematics*.
- Eco, U. (1970b). Sémiologie des messages visuels. *Communications*, 15(1), 11-51.

- Eco, U. (1972). *La structure absente: introduction à la recherche sémiotique*. Paris : Mercure de France.
- Eco, U. (1979). *L'oeuvre ouverte*. Paris : Éditions du Seuil.
- Eco, U. (1985a). « Casablanca »: Cult Movies and Intertextual Collage. *SubStance*, 14(2), 3-12.
- Eco, U. (1985b). *La guerre du faux*. Paris : Grasset & Fasquelle.
- Eco, U. (1985c). *Lector in Fabula*. Paris : Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*. Paris : Grasset et Fasquelle.
- Eco, U. (2009). On the ontology of fictional characters: A semiotic approach. *Sign Systems Studies*, 37(1/2), 82.
- Eco, U. (2010). *De l'arbre au labyrinthe*. Paris : Bernard Grasset.
- Eliade, M. (1989). *Le mythe de l'éternel retour archétypes et répétition* (Nouv. ed. rev. et aug.). Paris : Gallimard.
- Eliade, M. (1992). *Initiation, rites, sociétés secrètes naissance mystiques: essai sur quelques types d'initiation*. Paris : Gallimard.
- Epstein, J. (1926). *Le cinématographe vu de l'Etna*. Paris : Les écrivains réunis.
- Everaert-Desmedt, N. (2011). Charles Sanders Peirce : La sémiotique / Signo - Théories sémiotiques appliquées [Site internet de théories sémiotiques appliquées]. Dans *Signo [en ligne]*.
- Everaert-Desmedt, N. (2013). La pensée iconique. *Recherches sémiotiques*, 33(1-2-3), 165-176.
- Field, S. (1982). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York, New York : Dell Publishing.
- Fisette, J. (1990). *Introduction à la sémiotique de C. S. Peirce*. Montréal : XYZ.

- Fisette, J. (1996). *Pour une pragmatique de la signification*. Montréal : XYZ.
- Fisette, J. (2008). La rencontre de la sémiotique et de l'esthétique chez Peirce. L'état esthétique de l'esprit comme alternative à une science normative. *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, 28(3-1), 31-56.
- Fisette, J. (2009). L'icône, l'hypoicône et la métaphore. L'avancée dans l'hypoicône jusqu'à la limite du non conceptualisable. *Informação & Sociedade: Estudos [en ligne]*, 14-33(1), 100-126.
- Fitting, M. (2015). Intensional Logic. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2015). Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Foucault, M. (1970). *Theatrum philosophicum*. *Critique*, (282), 885-908.
- Foucault, M. (1984). Des espaces autres. *Dits et écrits 1984, Architecture, Mouvement, Continuité*(5), 46-49.
- Foucault, M. 1926-1984. et Macherey, P. 1938-. . . (1992). *Raymond Roussel*. [Paris] : Gallimard.
- Frerejouan, M. (2017). Le primat de la perception dans le concept d'hallucination. *Philonsorbonne*, (11), 31-52.
- Freud, S. (1988). *Sur le rêve*. Paris : Gallimard.
- Freud, S. (2010). *Au-delà du principe de plaisir*. Paris : Payot & rivages.
- Friedman, N. (1955). FORMS OF THE PLOT. *The Journal of General Education*, 8(4), 241-253.
- Furtado Rahde, M. B. (2011). Visualités poétiques, symboliques et imaginaires chez Albert Lamorisse. *Sociétés*, 113(3), 97.
- Gaffiot. (2001). *Dictionnaire latin français* (de poche). Paris : Hachette.
- Gardies, André. (1993a). *Le récit filmique*. Paris : Hachette.

- Gardies, André. (1993b). *L'Espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Gaudreault, A. (1999). *Du littéraire au filmique: système du récit* (Éd. rev., corrigée et augm. par l'auteur..). Montréal] : Paris : Éditions Nota bene ; Armand Colin.
- Gaudreault, A. et Gauthier, P. (2015). De la filmologie à la sémiologie : figures de l'alternance au cinéma. *Cinemas: Revue d'études cinématographiques*, 25, 159.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, G. 1930-. (1987). *Seuils*. Paris : Éditions du Seuil.
- Gervais, B. 1957-, Parent, A. M. 1974-, Archibald, S. 1978-, Université du Québec à Montréal. Département d'études littéraires., Archibald, S. 1978-, Gervais, B. 1957- et Parent, A. M. 1974-. (2002). *L'imaginaire du labyrinthe*. Montréal : Département d'études littéraires, UQAM.
- Gervais, B. et Vadean, M. (2012). L'envoûtement. Principes du processus figural. *@analyses. Revue des littératures franco-canadiennes et québécoise*, 7(2).
- Goldman, R. (1996). *Sign Wars: The Cluttered Landscape of Advertising*. (s. l.) : Guilford Press.
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking*. Indianapolis : Hackett Pub. Co.
- Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. (s. l.) : Wallflower Press.
- Grégoire, P. (1994). GARDIES, André. *L'Espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck, 1993, 222 p. GARDIES, André. *Le Récit filmique*. Paris : Hachette, 1993, 155 p. *Cinemas: Revue d'études cinématographiques*, 5(1-2), 229.
- Greimas, A. J. (1970). *Du sens essais sémiotiques*. Paris : Éditions du Seuil.
- Grondin, S. (2019). *Psychologie de la perception* (2e éd.). Québec : Presses de l'Université Laval.
- Groupe µ. (1979). Iconique et plastique. Sur un fondement de la sémiotique visuelle. *Revue d'esthétique*, 1324, 173-192.

- Guscetti, J.-M. (2011). *Storytelling : L'art de convaincre par le récit* (édition revue et corrigée). (s. l.) : Editions Slatkine.
- Hanot, M. (1999). Un passé plus vrai que nature. *Recherches en Communication*, 12.
- Hanot, M. (2002). *Télévision : réalité ou réalisme? : introduction à l'analyse sémio-pragmatique des discours télévisuels - UQAM*. Bruxelles : De Boeck Université.
- Hanson, N. R. (1958). *Patterns of Discovery*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Haroche, C. et Vigarello, G. (2008). « L'Esprit du temps ». *Communications*, n° 82(1), 87-93.
- Hatat, B. (2004a). La troisième. *L'en-je lacanien*, no 2(1), 25-32.
- Hatat, B. (2004b). Miroirs. *L'en-je lacanien*, no 3(2), 7-24.
- Heidegger, M. (1964). *Être et temps*. (s. l.) : Gallimard Paris.
- Heidegger, M. (2005). *En guise de contribution à la grammaire et à l'étymologie du mot « être »*. ( P. David, trad.). Paris : Éditions du Seuil.
- Heilbrunn, B. (2008). L'effet pygmalion. Pour une anthropologie historique des simulacres. *Décisions Marketing*, (51), 85.
- Hême de Lacotte, S. (2006). « L'image de la pensée » ou comment le cinéma nous aide à fonder de nouveaux présupposés philosophiques. *Cinéma : Revue d'études cinématographiques / Cinéma : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 54-72.
- Henry, M. (1996). The Moebius Strip - Conversation with David Lynch. *Positif*.
- Hintikka, J. (1975). *The intentions of intentionality and other new models for modalities*. Dordrecht : DReidel.
- Hintikka, J. (1989). *L'intentionnalité et les mondes possibles*. Lille : Presses universitaires de Lille.

- Hitchcock, A. (1899-1980)., Truffaut, F. (1932-1984)., Scott, H. G. ., Hitchcock, A. 1899-1980, Scott, Helen. et Truffaut, F. 1932-1984. (1983). *Hitchcock-Truffaut* (Edition définitive.). Paris : Ramsay.
- Hochmann, J. (2011). La causalité narrative. *Cliniques méditerranéennes*, 83(1), 155-170.
- Holmström-Hintikka, G., Lindström, S. et Sliwinski, R. (dir.). (2001). *Collected Papers of Stig Kanger with Essays on his Life and Work*. Springer Netherlands.
- Hubert-Rodier, J. (2003, 11 juin). L'Irak et les « dominos » du Vietnam. Dans *lesechos.fr*.
- Husserl, E. (2002). *Leçon pour une phénoménologie de la conscience intime du temps* (6<sup>e</sup> éd.). Paris : Presses Universitaires de France.
- Iser, W. (1985). *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*. Bruxelles : P. Mardaga.
- Jakobson, R. (s. d.). *Essais de linguistique générale* (1960), 8.
- Jankélévitch, V. (1977). *La mort*. Paris : Flammarion.
- Jardri, R. et Thomas, P. (2009). Les troubles de la distinction Soi-Autre chez les sujets souffrant de schizophrénie : perspectives neuroscientifiques. *L'information psychiatrique, Volume 85*(5), 415-419.
- Jaus, H. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.
- Jean Baudrillard. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Jean-Marie Schaeffer auteur. (2000). *Adieu à l'esthétique*. PUF.
- Jeffrey, R. C. (s. d.). *Carnap's Inductive Logic*, 9.
- Journet, N. (2016). Umberto Eco. Dans la tête du lecteur. *Sciences Humaines*, N° 286(11), 28-28.
- Jullier, L. (2005). Esthétique du cinéma et relations de cause à effet. *Cinémas : Revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies*, 15(2-3), 45-61.

Jung, C. G. (1978). *Metamorphoses de l'âme et ses symboles: analyse des prodromes d'une schizophrénie*. Genève : Librairie de l'Université.

Jung, C. G. (1984). *Problèmes de l'âme moderne*. Paris : Éditions Buchet/Chastel.

Jung, C. G. (1986). *Types psychologiques* (6e éd.). Genève : Librairie de l'Université, Georg & Cie.

Jung, C. G. (1991). *Ma vie souvenirs, rêves et pensées* (Nouv. éd. rev. et augm. d'un inde.). Paris : Gallimard.

Jung, C. G. (2014). *The Collected Works of C.G. Jung : Complete Digital Edition*. Princeton : Princeton University Press.

Jurgenson, A. (1990). *Pratique du montage*. Paris : Fondation européenne des métiers de l'image et du son.

Kalinowski, I. (1997). Hans-Robert Jauss et l'esthétique de la réception: De « L'histoire de la littérature comme provocation pour la science de la littérature » (1967) à « Expérience esthétique et herméneutique littéraire (1982) ». *Revue germanique internationale*, (8), 151-172.

Kant, I. (1990). *Critique de la raison pure* (3e éd. Quadrige.). Paris : Presses universitaires de France.

Kasser, J. (2017). *Review of Peirce on Perception and Reasoning: From Icons to Logic*.

Keesey, D. (2006). *The Films of Peter Greenaway: Sex, Death and Provocation*. (s. l.) : McFarland.

Koreicho, N. (2017). Stade du miroir et narcissisme. *Institut Français de Psychanalyse*.

Kratzer, A. (1977). What « Must » and « Can » Must and Can Mean. *Linguistics and Philosophy*, 1(3), 337-355.

Kripke, S. (1982). *La Logique des noms propres*. Paris : Minuit.

Kripke, S. A. (1981). *Naming and necessity*. (s. l.) : Blackwell Publishing.

- Kristensen, S. (2006). Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement. *Archives de Philosophie*, 69(1), 123.
- Kuhn, T. S. (2008). *La structure des révolutions scientifiques* ([Nouv. éd.].). Paris : Flammarion.
- Lacan, J. (1966). *Écrits I*. Paris : Éditions du Seuil.
- Lacan, J. (1973). L'étourdit. *Scilicet*, (4), 47.
- Lapostolle, C. (1990). Temps, lieux et espaces. Quelques images des XIVe et XVe siècles. *Médiévales*, 9(18), 101-120.
- Lapoujade, D. (2014). *Deleuze, les mouvements aberrants*. (s. l.) : Les Éditions de Minuit.
- Laurichesse, H. (2011). La sérialité au cinéma : une stratégie de marque ? *Mise au point. Cahiers de l'association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel*, (3).
- Lauru, D. (2004). Dépersonnalisation, le doute d'exister ? *Figures de la psychanalyse*, no9(1), 87-95.
- Lavocat, F. (2010). *La théorie littéraire des mondes possibles* (CNRS Éditions). Paris : (s. é.).
- Lavocat, F. et Duprat, A. (2010). *Fiction et cultures*. Paris : [Nîmes] : SFLGC ; Lucie éditions.
- Leibniz, G. W. (1969). *Essai de théodicée. Sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal* (Garnier-Flammarion). Paris : (s. é.).
- Leibniz, G. W. F. von. (1996). *Principes de la nature et de la grâce ; Monadologie et autres textes, 1703-1716*. Paris : Flammarion.
- Leibniz, G. W. F. von, 1646-1716. (1990). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Paris : Flammarion.
- Lelièvre, S. (2017). La philosophie ricoeurienne de l'esthétique entre poétique et éthique. *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies*, 7(2), 43-73.



- Lewis, D. (1970). Anselm and Actuality. *Noûs*, 4(2), 175-188.
- Lewis, D. (1979). Scorekeeping in a Language Game. *Journal of Philosophical Logic*, 8(3), 339-359.
- Lewis, D. (1996). Elusive knowledge. *Australasian Journal of Philosophy*, 74(4), 549-567.
- Lewis, D. K. (1968). Counterpart Theory and Quantified Modal Logic. *The Journal of Philosophy*, 65(5), 113-126.
- Lewis, D. K. (2001). *On the plurality of worlds*. (s. l.) : Blackwell Publishing.
- Lewis, D. K. (2007). *De la pluralité des mondes* ( M. Caveribère et J.-P. Cometti, trad.). Paris : Éditions de l'Éclat.
- Loffredo, Gianluca et Przybyl, S. (2015). La profilmie au cinéma. Une approche cinématographique au service de la recherche en sciences sociales. *Revue Science and Video*, (5 « La « Profilmie » en question » dirigé par Fabienne Le Houérou).
- Lorceau, J. (s. d.). *Mécanismes de la perception visuelle du mouvement*, 9.
- Lotman, J. (1977). *Semiotique et esthetique du cinema*. Paris : Éditions sociales.
- Lotman, J. (1981). *Semiotics of cinema*. Ann Arbor, Mich : University of Michigan Press.
- Lucrèce. (1997). *De la Nature / De Rerum Natvra* ( J. Kany-Turpin, trad.). Paris : Flammarion.
- Lumet, S. (1996). *Making Movies* (Reprint). New York : Vintage.
- Lynch, D. (2016). *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity: 10th Anniversary Edition* (10th Anniversary ed. edition). (s. l.) : TarcherPerigee.
- Macaulay, S. (2001, octobre). The Dream Factory - Mulholland Drive. *FilmMaker*, 1(10), 64-67.
- Maeterlinck, M. (1963). *La vie des abeilles*. Paris : Fasquelle.

- Magny, J. (1999). Montage - CINÉMA. Dans *Encyclopædia Universalis*.
- Magny, J. 1946-. (2001). *Le point de vue: du regard du cinéaste à la vision du spectateur*. Paris : Cahiers du cinéma.
- Magny, J. 1946-. (2004). *Vocabulaires du cinéma*. [Paris] : Cahiers du cinéma.
- Maillard, C. (1993). *Du Plérôme à l'Etoile les Sept Sermons aux morts de Carl Gustav Jung*. Nancy : Presses universitaires de Nancy.
- Mamet, D. (1992). *On Directing Film* (Reprint édition). New York : Penguin Books.
- Marcellesi, A. (2015). *David Lewis : La causalité et les contrefactuels*, 32.
- Martin, M. (2001). *Le langage cinématographique* (Nouv. éd.). Paris : Les Éditions du Cerf.
- Martinet, A. (1970). *Éléments de linguistique générale*. Paris : Armand Colin.
- Maurice Maeterlinck. (2001). *La mort*. Acton Vale] : Éditions transatlantiques.
- McDowell, C. (2017, 31 mars). *The Discovery* [Drama, Mystery, Romance].
- McKee, R. (2005). *Story* ([Nouv. éd.].). Paris : Dixit Éditions : Synopsis.
- Méaulle, D. (2007). Le signe du miroir: reflets cliniques et théoriques. *L'Évolution Psychiatrique*, 72(1), 81-97.
- Meinong, A. (1960). The Theory of Objects. Dans R. Chisholm (dir.), *Realism and the Background of Phenomenology* (p. 76-117). Glencoe, illinois :
- Menard, D. G. (2003). *A Deleuzian Analysis of Tarkovsky's Theory of Time-Pressure, Part I*, 7(8).
- Ménil, A. (2006). Image-mouvement, image-temps et plan ouvert. *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, 16(2-3), 146-179.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard.

- Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil et l'esprit*. Paris : Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (1996). *Sens et non-sens*. Paris : Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (2014). *Le primat de la perception et ses conséquences philosophiques*. (s. l.) : Verdier.
- Mestre, C. (2006). Le rêve et les morts. *Santé mentale au Québec*, 31(2), 97.
- Metz, C. (1964). Le cinéma : langue ou langage ? *Communications*, 4(1), 52-90.
- Metz, C. (1966). La grande syntagmatique du film narratif. *Communications*, 8(1), 120-124.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la signification au cinema*. Paris : Klincksiek.
- Metz, C. (1975a). Le film de fiction et son spectateur. *Communications*, 23(1), 108-135.
- Metz, C. (1975b). Le signifiant imaginaire. *Communications*, (23), 3-55.
- Metz, C. (2002). *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* ([Nouvelle édition].). (s. l.) : Christian Bourgois éditeur.
- Meusy, J.-J. (2000). La Polyvision, espoir oublié d'un cinéma nouveau. 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (31), 153-211.
- Michaud, R. (s. d.). *Cinéma, reflet de la société*, 3.
- Minkowski, E. (2013). Chapitre VII - Vers une psychopathologie de l'espace vécu. *Quadrige*, 366-398.
- Minkowski, E. (Eugène), né 1885. (2002). *La schizophrénie: psychopathologie des schizoïdes et des schizophrènes*. Paris : Éditions Payot & Rivages.
- Minsky, M. (1974). *A Framework for Representing Knowledge*.
- Minsky, M. Lee. (1986). *The society of mind*. New York : Simon and Schuster.

- Minsky, M. Lee. (1988). *La société de l'esprit*. Paris : InterÉditions.
- Mircea Eliade. (1989). *Mythes, rêves et mystères*. Paris : Gallimard.
- Mitry, J. (1960). *Introduction à l'esthétique du cinéma* (vol. 2). (s. l.) : Institut des Hautes Études Cinématographiques.
- Mitry, J. (1990). *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris : Éditions universitaires.
- Mlika, H. (2010a). Arguments d'indispensabilité et métascience chez Quine. *Cahiers philosophiques*, n° 123(3), 63-82.
- Mlika, H. (2010b). Arguments d'indispensabilité et métascience chez Quine. *Cahiers philosophiques*, n° 123(3), 63-82.
- Montag, W. (2004). « Foucault et la problématique des origines » : Folie et déraison lu par Althusser. *Actuel Marx*, n° 36(2), 63-87.
- Morin, E. (2008). *L'esprit du temps* ([Nouv. éd.]). Paris : Armand Colin : INA.
- Mourey, J.-P. et Ramaut-Chevassus, B. (2005). *Miroirs, fragments, mosaïques: schèmes et création dans l'art du XXe siècle*. (s. l.) : Université de Saint-Etienne.
- Nast, C. (2013, mars). The Making of Pulp Fiction: Quentin Tarantino's and the Cast's Retelling. Dans *Vanity Fair*.
- Nelson, R. J. (1990). *Causality and narrative in French fiction from Zola to Robbe-Grillet*. Columbus, Ohio : Ohio State University Press.
- Nichols, B. (dir.). (1976). *Movies and methods an anthology*. Berkeley : University of California Press.
- Nietzsche, F. (2000). *Oeuvres*. Paris : Flammarion.
- Odin, R. (1990). *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin.
- Odin, R. (1992). Le spectateur de cinéma: approche sémio-pragmatique - Persée. *Communication. Information médias théories pratiques*, 13(2), 38-58.

- Ovid. (1834). *Oeuvres complètes d'Ovide*. (s. l.) : C.L.F. Panckoucke.
- Paquette, É. et Théophanidis, P. (2005). Wong Kar-Wai ou l'esthétique-fiction. *Cinémas: Revue d'études cinématographiques*, 15(2-3), 63
- Parent, T. (s. d.). Modal Metaphysics | Internet Encyclopedia of Philosophy.
- Parret, H. (1992). De Baumgarten à Kant: sur la beauté. *Revue Philosophique de Louvain*, 90(87), 317-343.
- Pasolini, P. P. (1988). *Heretical empirism*. Bloomington and Indianapolis : Indiana University Press.
- Pasolini, P. P. (2006). *L'expérience hérétique*. Paris : Rivages.
- Pasolini, P. Paolo. (1976). *L'expérience herétique: langue et cinéma*. Paris : Payot.
- Paszkiewicz, K. (2020). Touch as Proximate Distance: Post-Phenomenological Ethics in the Cinema of Isabel Coixet. *Film-Philosophy*, 24(1), 22-45.
- Paul Schilder. (2017). L'image du corps. *Socio-anthropologie*, 35(35), 159-168.
- Pavel, T. (1988). *L'univers de la fiction*. Paris : Éditions du Seuil.
- Pavel, T. G. (1986). *Fictional worlds*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.
- P.B. (1999). La schizophrénie. Psychopathologie des schizoïdes et des schizophrènes: Minkowski E. (1927). Rééd. Paris: Payot; 1997. 268 p. *L'Évolution psychiatrique*, 64(3), 662-662.
- Peccatte, P. (2012, 28 septembre). Fictions et mondes possibles [Billet]. *Déjà Vu*.
- Peirce, C. S. (1978). *Écrits sur le signe*. Paris : Éditions du Seuil.
- Peirce, C. S. (Charles S., 1839-1914. (2009). *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Charlottesville, Va. : InteLex Corp.

- Peirce, C. S. S. (1906). PROLEGOMENA TO AN APOLOGY FOR PRAGMATISM. *The Monist*, 16(4), 492-546.
- Picard, Y. (2009). Le temps chez Husserl et chez Heidegger. *Philosophie*, (100), 7-37.
- Pitt, D. (1). The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind. *The Booklist*, 103(5), 7.
- Plasseraud, E. (2007). *Cinéma et imaginaire baroque*. Villeneuve-d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.
- Platon. (1972). *Le banquet*. Paris : Herman.
- Pouliot, C. (2002). Deconstructing Woody Allen. *Tangence*, (68), 51-64.
- Pradelles de Latour, C.-H. (1987). L'Imaginaire corporel et le social. *Homme*, 27(102), 173-179.
- Prieto, L. J. (1972). *Messages et signaux 2e ed*. Paris : Presses universitaires de France.
- Radin, Paul., Kerényi, K., Jung, C. G. (1969). *The trickster: a study in American Indian mythology*. Westport Conn. : Greenwood Press.
- Rahde, M. B. F. (2011). Visualités poétiques, symboliques et imaginaires chez Albert Lamorisse. *Societes*, n°113(3), 97-105.
- Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris : La Fabrique éditions.
- Rancière, J. (2011). *Béla Tarr, le temps d'après*. Paris : Capricci.
- Rancière, J. (2017). *Les bords de la fiction*. (s. l.) : Éditions du Seuil.
- Ratner, P. (2018, 14 février). Could déjà vu and the « Mandela effect » prove that alternate dimensions exist? Dans *Big Think*.
- Rauzy, J.-B. (2008). Intensions, signification et propriétés. *Les Etudes philosophiques*, n° 84(1), 29-48.

- Récanati, F. (1983). La sémantique des noms propres : remarques sur la notion de « désignateur rigide ». *Langue française*, 57(1), 106-118.
- Renauld, M. (2014). *Philosophie de la fiction: vers une approche pragmatiste du roman*. (s. l.) : Presses universitaires de Rennes.
- Richard, S. (2015). Sur un débat qui n'a pas eu lieu : approche ingardénienne contre approche meinongienne des objets fictifs. *Slavica bruxellensia. Revue polyphonique de littérature, culture et histoire slaves*, (11).
- Ricoeur, P. (1980). Ways of Worldmaking (Nelson Goodman). *Philosophy and literature*, 4(1), 107-120.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit. 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris : Éditions du Seuil.
- Ricoeur, P. (1984). *Temps et récit. 2. La configuration dans le récit de fiction*. Paris : Éditions du Seuil.
- Ricoeur, P. (1985). *Temps et récit. 3. Le temps raconté*. Paris : Éditions du Seuil.
- Riquier, C. (2014). *Bergson et Freud : le rêve et les « tendances réprimées »*. *Bergson et Freud* (p. 155-179). Presses Universitaires de France.
- Roheim, G. (1954). *Les portes du rêves*. Paris : Payot.
- Roheim, G. (1969). *Magie et schizophrénie trad. de l'américain par eddy treves*. Paris : Anthropos.
- Rohmer, É., Narboni, J. (1989). *Le Goût de la beauté*. [Paris] : Flammarion.
- Roland Barthes. (1970). *S/Z*. Paris : Éditions du Seuil.
- Ropars-Wuilleumier, M.-C. (2006). La « pensée du dehors » dans L'image-temps (Deleuze et Blanchot). *Cinéma : Revue d'études cinématographiques / Cinéma : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 12-31.
- Rothe, A. (1978). Le rôle du lecteur dans la critique allemande contemporaine. *Littérature*, 32(4), 96-109.

- Rudolf Carnap. (1958). *Meaning and necessity a study in semantics and modal logic.*[Enl.ed.] Enl.ed. Chicago : University of Chicago Press.
- Russell, B. (1910). Knowledge by Acquaintance and Knowledge by Description. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 11, 108-128.
- Russell, B. (1912). On the Notion of Cause. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 13, 1-26.
- Russell, B. (2005). On Denoting. *Mind*, 114(456), 873-887.
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (University Bloomington&Indianapolis Press). Indiana : (s. é.).
- Ryan, M.-L. (2006). Fabula, Atelier littéraire : Des mondes possibles aux univers parallèles [text]. Dans <https://www.fabula.org>.
- Ryan-Sautour, M. (2016). La métafiction postmoderne. Dans L. Lepaludier (dir.), *Métatextualité et métafiction : Théorie et analyses* (p. 69-78). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Rysiew, P. (2016). Epistemic Contextualism. Dans E. N. Zalta (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2016). Metaphysics Research Lab, Stanford University.
- Saint Augustin. (1993). *Confessions*. Paris : Gallimard.
- Salmon, C. (2007). *Storytelling la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris : La Découverte.
- Sandro, P. (1974). Signification in the Cinema. *Diacritics*, 4(3), 42-50.
- Sandro, P. (1999). Singled out by history: La Jetée and the aesthetics of memory. *French Cultural Studies*, 10(28), 107-127.
- Sauter, C. (1998). *Le langage visuel*. Montréal : XYZ.



- Sauvagnargues, A. (2006). Le sujet cinématographique, de l'arc sensorimoteur à la voyance. *Cinémas : Revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 96-114.
- Schaeffer, J.-M. (1989). *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?* Paris : Éditions du Seuil.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris : Éditions du Seuil.
- Schaeffer, J.-M. (2010). Esthétique et styles cognitifs: le cas de la poésie. *Critique*, 752-753(1), 59-70.
- Schaeffer, J.-M. (2015). *L'expérience esthétique*. (s. l.) : Gallimard.
- Schaeffer, J.-M., Escande, Y. et Vidal, D. (2012). Création artistique et relation esthétique: objets, cadres catégoriels et fonctions. *Annuaire de l'EHESS*, 521-522.
- Schilder, P. (1980). *L'image du corps: étude des forces constructives de la psyché*. (s. l.) : Gallimard.
- Schilling, R. (1960). Janus. Le dieu introducteur. Le dieu des passages. *Mélanges de l'école française de Rome*, 72(1), 89-131.
- Schmid-Kitsikis, E. (2009). *Le « déjà vu », le « déjà entendu », les mouvements de régression onirique de l'analyste. Une familiarité qui inquiète. Inquiétante étrangeté* (p. 99-120). Presses Universitaires de France.
- Schmutz, J. (2006). Qui a inventé les mondes possibles? *Cahiers de philosophie de l'Université de Caen*.
- Scholes, R. (1970). Metafiction. *The Iowa Review*, 1(4), 100-115.
- Schopenhauer, A. (1964). *Metaphysique de l'amour, métaphysique de la mort*. Paris : Union générale d'éditions.
- Searle, J. R. (1958). Proper Names. *Mind*, 67(266), 166-173.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts an essay in the philosophy of language*. Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press.

- Searle, J. R. (1983). *Intentionality an essay in the philosophy of mind*. Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press.
- Searle, J. R. (1984). *Minds, brains and science*. Cambridge, Mass : Harvard University Press.
- Searle, J. R. (1999). *Mind, language and society philosophy in the real world*. New York : Basic Books.
- Searle, J. R. (2001). *Rationality in action*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Sider, T. (2005). Another Look at Armstrong's Combinatorialism. *Noûs*, 39(4), 679-695.
- Simont, J. (2005). Gilles Deleuze, à la rencontre de l'intensité. *Les Temps Modernes*, n° 629(1), 43-76.
- Singer, B. (1995, 15 septembre). *The Usual Suspects* [Crime, Drama, Mystery].
- Singh, P. (2002). *The Panalogy Architecture for Commonsense Computing* (Thesis proposal). Massachusetts Institute of Technology.
- Singh, P., Minsky, M. et Eslick, I. (2004). Computing Commonsense. *BT Technology Journal*, 22(4), 201-210.
- Sno, H. et Linszen, D. (1991). The déjà vu experience: Remembrance of things past? *The American journal of psychiatry*, 147, 1587-95.
- Souriau, É. (1953). *L'univers filmique*. Paris : Flammarion.
- Spector, R. D. et Friedman, N. (1976). Form and Meaning in Fiction. *Books Abroad*, 50(3), 662.
- Spiegel, D. (2017). Trouble de dépersonnalisation/déréalisation - Troubles psychiatriques. Dans *Édition professionnelle du Manuel MSD*.
- Stanislavsky, K. (1975). *La formation de l'acteur*. Paris : Petite bibliothèque Payot.
- Stanton, A. (2012, 21 mars). *The clues to a great story*. YouTube.

- Steinman, R. M., Pizlo, Z. et Pizlo, F. J. (2000). Phi is not beta, and why Wertheimer's discovery launched the Gestalt revolution. *Vision Research*, 40(17), 2257-2264.
- Steven D. Katz. (2006). *Mettre en scène pour le cinéma: mouvements d'acteurs et de caméras*. Paris : Eyrolles.
- Stjernfelt, F. (2000). Diagrams as Centerpiece of a Peircean Epistemology. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 36(3), 357-384.
- Stoichita, V. I. (2008). *The Pygmalion effect: from Ovid to Hitchcock*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Tamine, J. (1987). Introduction à la syntaxe (suite) : Les verbes opérateurs. *L'information grammaticale*, 32(1), 40-42.
- Taminiaux, P. 1958- et Murcia, C. 1946-. (2004). *Cinéma-Art(s) plastique(s)*. Paris ; : L'Harmattan.
- Tamminga, C. (2018, octobre). Schizophrénie - Troubles psychiatriques. Dans *Édition professionnelle du Manuel MSD*.
- Tarkovski, A. (2014). *Le temps scellé*. Paris : Philippe Rey.
- Tegmark, M. (2014a). *Notre Univers mathématique, en quête de la nature ultime du réel*. Paris : Dunod.
- Tegmark, M. (2014b). *Notre univers mathématique: En quête de la nature ultime du réel*. (s. l.) : Dunod.
- Tegmark, M. (2014c). *Our Mathematical Universe: My Quest for the Ultimate Nature of Reality*. New York, New York : Penguin Random House LLC.
- Tenorio, J. M. R., Burcio, D. W. C. et Darras, D. B. (s. d.). *Les Graphes Existentiels de Charles S. Peirce*, 333.
- Tinnier, F. L. (2017). Étienne Souriau filmologue : histoire de sa pensée ontologique du cinéma parmi les arts (corpus, inédits, archives). *Nouvelle revue desthetique*, n° 19(1), 127-139.

- Todorov, T. (1969). *Grammaire du decameron*. The Hague : Mouton.
- V. Ā. Propp (Vladimir Ākovlevich). (1983). *Les racines historiques du conte merveilleux*. Paris : Gallimard.
- Van Sijll, J. (2005). *Cinematic storytelling*. Studi City, CA : Michael Wiese Productions.
- Verley, X. (2002). Whitehead et la subjectivité. *Les Etudes philosophiques*, n° 63(4), 511-525.
- Villeneuve, J. (2004). *Le sens de l'intrigue, ou, La narrativité, le jeu et l'invention du diable*. Québec] : CELAT : Presses de l'Université Laval.
- Vogel, J. (2014). *Sémiotique de l'information chez Charles S. Peirce*. Université du Québec à Montréal.
- Waintrop, E. (1999, 10 novembre). «On a raconté toutes les histoires». *Libération.fr*.
- Waugh, P. (1993). *Metafiction [ressource électronique]: the theory and practice of self-conscious fiction*. London : Routledge.
- Whitehead, A. N. (1985). *Process and Reality*. New York, N.Y. : The Free Press. Récupéré de <http://archive.org/details/AlfredNorthWhiteheadProcessAndReality>
- Whitehead, A. N. (2018). *The Concept of Nature*. Anodos Books.
- Wittezaele, J.-J. (2006). L'écologie de l'esprit selon Gregory Bateson. *Multitude [en ligne], Ecopolitique now!*(24).
- Yacavone, D. (2014). *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema*. Edimburgh : Columbia University Press.
- Zaoui, P. (2006). L'iconodulie cinématographique ou la nouvelle offrande du monde (à propos de Cinéma 1 et 2 de Gilles Deleuze). *Cinemas : Revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, 16(2-3), 180-207.
- Zernik, C. (2006). « Un film ne se pense pas, il se perçoit » Merleau-Ponty et la perception cinématographique. *Rue Descartes*, n° 53(3), 102-109.

Ziethen, A. (2013). La littérature et l'espace. *Arborescences : Revue d'études françaises*, (3).