

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

RAOUL RUIZ ET LA MNÉMOTECHNIQUE :
RELATIONS ENTRE L'IMAGE DÉFAMILIARISANTE,
L'ART DE LA MÉMOIRE ET LES TRACES D'ORALITÉ
DANS *TROIS VIES ET UNE SEULE MORT*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
MARIE-HÉLÈNE MELLO

JUIN 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire 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.01-2006). 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 Johanne Villeneuve, professeure au département d'études littéraires de l'UQAM, pour ses commentaires judicieux et pour le soutien apporté durant toutes les étapes de la réalisation de ce projet. Je tiens également à exprimer ma gratitude envers Stéphane Leclerc, qui m'a fait découvrir l'univers de Raoul Ruiz lors d'un cours suivi au baccalauréat en études littéraires, et Catherine Vaudry, réviseuse patiente et attentive de ce mémoire.

Je remercie tous ceux qui m'ont fourni de précieux conseils et qui ont accepté de se prêter à des échanges théoriques sur le cinéma et sur Raoul Ruiz, particulièrement Myriam Dussault, Richard Bégin, Martin Legault, Alice Craven et Yann Rocher. Ce mémoire n'aurait pu être réalisé sans l'aide de Pierre Guyomarc'h, de Philippe Poitou et de John Blouin, qui ont cherché pour moi des documents rares en France, en Australie et en Amérique du Sud. Merci aussi à Magali Jammet (Centre national de la cinématographie, France) pour le dossier de presse sur Ruiz et à Nicolas Le Thierry d'Ennequin pour la numérisation et l'envoi d'articles introuvables.

Je tiens aussi à remercier mon incroyable équipe de « support moral » de m'avoir encouragée à persévérer lors du processus de rédaction de ce mémoire : merci à Jean, à Louise, à Catherine, à Jean-Yves et à mes amis et collègues de l'UQAM, tout particulièrement Geneviève Lemoine et Dominic Marcil.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
L'IMAGE DÉFAMILIARISANTE DANS <i>TROIS VIES ET UNE SEULE MORT</i> : ESPACES IMAGINAIRES ET OBJETS RÉCURRENTS	7
1.1 Les espaces imaginaires	9
1.1.1 D'un Paris à l'autre	9
1.1.2 La métamorphose des espaces : procédés de défamiliarisation.....	10
1.1.3 La dimension spatiale assujettie à la dimension temporelle.....	17
1.2 Les objets : ordre, hiérarchie, répétition	22
1.2.1 « Castañeda » : images et motifs récurrents	22
1.2.2 Hiérarchie de l'image, anthropomorphisme et anamorphose	24
1.2.3 Répétition, sérialité et fonction incantatoire des objets.....	29
CHAPITRE II	
L'ART DE LA MÉMOIRE DANS <i>TROIS VIES ET UNE SEULE MORT</i> : MNÉMOTECHNIQUE, CINÉMA ET SPECTATURE.....	35
2.1 L'art de la mémoire : définition, contexte, évolution.....	36
2.1.1 Mnémosyne et la naissance d'un art.....	36
2.1.2 Les préceptes de base de l'art de la mémoire classique	37
2.1.3 De la rhétorique à l'idéal pansophique.....	39
2.1.4 Théâtres mnémoniques et palais de mémoire.....	43
2.1.5 Art de la mémoire, collections et musées.....	46
2.2 <i>Trois vies et une seule mort</i> et la réactualisation de l'art de la mémoire au cinéma	50
2.2.1 L'art de la mémoire dans le film	52
2.2.2 Le film comme palais de mémoire : mnémotechnique et spectature	63

CHAPITRE III	
MNÉMOTECHNIQUE ET TRACES D'ORALITÉ	
DANS <i>TROIS VIES ET UNE SEULE MORT</i>	72
3.1 La figure du conteur	74
3.1.1 Pierre Bellemare, « maître des images »	74
3.1.2 Le médium radio	76
3.1.3 Le chant des sirènes.....	80
3.1.4 L'enchâssement des voix acousmatiques	85
3.2 La bande-son	87
3.2.1 Le son : répétition et désacousmatisation.....	87
3.2.2 Musique et combinatoire.....	88
3.2.3 Le chant.....	90
3.2.4 Langue et musicalité.....	90
CONCLUSION	94
BIBLIOGRAPHIE	105

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1a et 1b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	13
2a et 2b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	15
3a et 3b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	18
4a et 4b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	19
5	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	21
6a et 6b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	25
7a et 7b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	30
8a et 8b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	31
9a et 9b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	31
10a et 10b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	32
11a et 11b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	33
12a et 12b	Frances Yates, <i>The Art of Memory</i> , 2001.....	41
13	Frances Yates, <i>The Art of Memory</i> , 2001.....	41
14a et 14b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	55
15a et 15b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	56
16	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	58
17a et 17b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	61
18a et 18b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	75
19a et 19b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	82
20a et 20b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	83
11a et 11b	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	86
22	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	89
23	<i>Trois vies et une seule mort</i> , 1995.....	91

RÉSUMÉ

Ce mémoire vise à éclairer la conception bien particulière du cinéma et de la spectature du cinéaste Raoul Ruiz, par le biais de l'analyse de l'art de la mémoire (ou « mnémotechnique ») dans son film *Trois vies et une seule mort*, réalisé en 1995.

En tant que réalisateur, scénariste et théoricien du cinéma, Ruiz propose une réflexion théorique originale sur son médium, réflexion qui fait appel à plusieurs champs du savoir et met en relief les relations entre diverses pratiques artistiques. Le caractère multidisciplinaire de sa démarche expliquerait en partie la difficulté qu'éprouvent les critiques à aborder l'ensemble de l'œuvre de Ruiz, qui paraît inclassable en termes d'écoles, de genres ou d'esthétiques cinématographiques.

Trois vies et une seule mort, généralement ignoré dans les ouvrages consacrés à Ruiz, a pour particularité d'esquisser des liens entre l'art de la mémoire et le cinéma. Bien que les œuvres *Mémoires des apparences* et *Le Temps retrouvé*, réalisées par le même cinéaste, témoignent également des possibilités qu'offre le médium cinématographique pour traduire la mémoire, *Trois vies et une seule mort* est le seul film de Ruiz axé sur la mémoire qui ne soit pas l'adaptation d'une œuvre littéraire. Créée et scénarisée par Ruiz, l'œuvre étudiée porte sur l'art de la mémoire, emprunte certaines de ses caractéristiques formelles et propose une expérience spectatorielle sollicitant un constant « travail de mémoire ». *Trois vies et une seule mort* établit ainsi de puissantes relations entre le caractère « défamiliarisant » (Victor Chklovski) de l'image cinématographique, le processus de réminiscence et les « traces d'oralité » (d'après la conception de l'oralité proposée par Walter J. Ong) au cinéma.

Multidisciplinaire par essence, notre hypothèse interprétative de l'art de la mémoire prend appui sur l'ouvrage *The Art of Memory* (Frances Yates), qui se consacre à l'évolution de la mnémotechnique depuis sa naissance jusqu'à la Renaissance. Par conséquent, notre analyse du film fait appel à des notions liées à l'art de la mémoire qui sont issues de plusieurs champs d'études, notamment du cinéma, de la peinture, de la photographie, des médias, de l'histoire de la philosophie, des mathématiques, de la littérature, du théâtre et de la théologie. À travers l'analyse des diverses manifestations de l'art de la mémoire dans le film (et des conceptions du monde et de l'art qu'elles sous-tendent), nous accordons une attention particulière à l'intermédialité qui caractérise *Trois vies et une seule mort*, c'est-à-dire sa façon d'incarner l'interpénétration de qualités médiatiques propres à divers médias.

Mots-clés : *TROIS VIES ET UNE SEULE MORT*; RAOUL RUIZ; CINÉMA, MNÉMOTECHNIQUE; MÉMOIRE; INTERMÉDIALITÉ; DÉFAMILIARISATION.

INTRODUCTION

L'imposant corpus filmique de Raoul Ruiz, cinéaste chilien exilé en France, comporte une centaine de films qui, depuis les années 1960, résistent aux classifications habituelles des études cinématographiques. Mariant plusieurs genres et esthétiques, ses œuvres se démarquent radicalement de celles de ses contemporains et ne peuvent être rattachées à aucune école. Ruiz est à la fois un créateur et un théoricien du cinéma; ces deux facettes paraissent indissociables suite au visionnement de ses nombreuses « fictions théoriques » et à la lecture de ses « essais fictionnels » rassemblés dans sa *Poétique du cinéma*¹. À travers chacune des œuvres de Ruiz se déploie une réflexion théorique sur la mémoire qui guide la structure filmique (souvent labyrinthique), génère une temporalité complexe, donne lieu à des procédés stylistiques inusités et à un discours métacritique.

Si la mémoire occupe une place prépondérante dans l'ensemble de l'œuvre de Ruiz, elle est particulièrement mise de l'avant dans *Mémoire des apparences* (1986), *Trois vies et une seule mort* (1995) et *Le Temps retrouvé* (1999). La présente étude se concentrera spécifiquement sur *Trois vies et une seule mort*, unique « œuvre originale » parmi ces trois films. En effet, *Mémoire des apparences* et *Le Temps retrouvé* constituent toutes deux des réinterprétations (très personnelles) de classiques littéraires, respectivement *La vie est un songe* de Calderon et *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust. Créé et scénarisé par Raoul Ruiz (en collaboration avec Pascal Bonitzer), *Trois vies et une seule mort* est un film largement traversé par un souci continu de penser le fonctionnement de la mémoire en mettant à l'épreuve les limites du cinéma et de la spectature. L'œuvre a pour particularité de présenter de puissantes relations entre la mémoire, l'image et le langage, et de mettre en scène la coprésence de traits de la tradition orale et de la culture écrite. Le film propose une

¹ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma (1: Miscellanées)*, Paris, Dis voir, 1995, 117 p.

réflexion sur l'*art de la mémoire* (défini par Frances A. Yates dans *The Art of Memory*²) comme processus mnémotechnique faisant appel à une vision et à une écriture internes.

Résumé de *Trois vies et une seule mort*

Comme le suggère son titre, le film raconte la coexistence de plusieurs vies à même un seul homme. L'œuvre est subdivisée en quatre « histoires extraordinaires » racontées par un animateur radio, Pierre Bellemare. Chacun de ces récits relate l'une des existences parallèles du protagoniste incarné par Marcello Mastroianni.

Le premier épisode du film met en scène Mateo Strano, un commis voyageur ayant quitté sa femme Maria il y a vingt ans sans lui fournir d'explication. Dans un bistrot, Mateo rencontre le nouvel époux de Maria, André Parisi, et le paie pour qu'il écoute son récit des vingt années passées. Il lui raconte d'abord qu'après avoir quitté Maria, il a élu domicile dans un logement de l'autre côté de la rue et qu'il y a vécu tout ce temps sans se faire remarquer. Par la suite, Mateo décrit les phénomènes surnaturels qu'il a vécus durant ses années d'absence, ainsi que l'amnésie et les visions qui se sont emparées de lui. Bien que Parisi demeure sceptique face aux récits de « voyages temporels » réalisés par son interlocuteur, il accepte de le suivre chez lui. Mateo lui propose alors d'échanger d'appartements et de vies avec lui, ce qu'il refuse aussitôt. Insatisfait de la réponse de Parisi, Mateo le tue et réintègre l'appartement qu'il occupait autrefois avec Maria. Celle-ci l'accueille sans poser de questions et lui présente le bébé qu'elle et André ont adopté.

La seconde histoire du film dépeint l'existence de Georges Vickers, un professeur célibataire résidant chez sa mère. Alors qu'il monte les escaliers qui mènent à la Sorbonne, Georges éprouve soudain une sensation étrange et se rend machinalement au cimetière du Père-Lachaise. Après une nuit passée sous la pluie, il devient clochard dans les rues de Paris et s'absente de chez lui pendant plusieurs semaines. Il fait la rencontre de Tania, qui mène également une double vie : elle est présidente d'une compagnie le jour et prostituée la nuit. La mère de Georges tombe gravement malade et, suite à son décès, Georges redevient

² Frances Yates, *The Art of Memory*, Londres, Pimlico, 2001 [1966], p. 374.

subitement professeur d'université. Il épouse Tania avant de se « retransformer » définitivement en clochard. Il la quitte et lui cède tout son héritage, préférant faire la Manche.

Le troisième épisode du film met en scène un jeune couple qui subvient difficilement à ses besoins. Un jour, Martin et Cécile découvrent dans le courrier une enveloppe mystérieuse qui contient beaucoup d'argent. Tous les lundis suivants, ils reçoivent la même somme, sans en connaître l'origine. Un message anonyme suggère à Martin de poser ses affiches (des offres de service pour réaliser des travaux manuels à domicile) sur la rue où habite Maria. Maria l'embauche immédiatement pour poser du papier peint dans son nouvel appartement et ils ont une aventure ensemble. Pendant ce temps, Cécile se fait embaucher en tant que secrétaire par Tania. Un jour, le couple apprend par un notaire que leur anonyme bienfaiteur est décédé et qu'il leur lègue un énorme manoir habité par un majordome muet, homme étrange qui ne répond que si l'on sonne une cloche. Martin et Cécile emménagent dans le manoir et décident de fonder une famille. Ils réalisent progressivement qu'ils se font droguer et que des événements douteux se déroulent chez eux pendant leur sommeil. Une nuit, ils surprennent une réunion de clochards dans leur salon et décident de fuir les lieux à jamais. Ils trouvent un nouvel appartement mais, faute de moyens financiers, se voient forcés de confier leur nouveau-né au majordome venu leur rendre visite.

Luc Allamand, riche homme d'affaires, est le quatrième *alter ego* du protagoniste. Le dernier épisode du film raconte son désarroi vis-à-vis sa rencontre imminente avec des femmes qu'il a inventées de toutes pièces. En effet, son associé lui annonce que sa femme, sa fille et sa maîtresse viennent simultanément à sa rencontre. Profondément troublé, Luc rentre chez lui pour découvrir que sa femme, Hélène, lui est infidèle. Il fait alors une série de cauchemars puis quitte son domicile. S'en suit une oscillation entre ses diverses identités : il devient consécutivement le majordome, Mateo, Vickers, puis à nouveau lui-même. Alors qu'il se rend dans un café où se trouvent les femmes de sa vie (Maria, Hélène, Tania et Cécile), il fait la rencontre d'un enfant dans la rue. Il prend l'arme à feu que lui remet le petit Carlos, puis pénètre dans le café où se sont réunies les femmes, réalisant qu'elles attendaient toutes le même homme. Le protagoniste entre alors dans une transe terrible, glissant à chaque minute d'une identité à l'autre. Il se suicide, puis on le voit quitter le café, rejoindre l'enfant à la sortie et lui remettre l'arme. Ils s'éloignent main dans la main, longeant la Seine.

L'intrigue de *Trois vies et une seule mort* ne peut se résumer que très difficilement : sa structure est complexe, à l'image des changements d'identité de plus en plus fréquents du protagoniste. Plusieurs autres intrigues secondaires se greffent à l'histoire principale et de nombreux faits demeurent inexplicables. S'il s'agit de l'œuvre la plus « linéaire » de Ruiz – elle possède tout de même un début et une fin, de même que quelques clés interprétatives fournies par le narrateur Pierre Bellemare –, elle n'en demeure pas moins très déroutante pour tout spectateur et impossible à situer en quelques lignes.

Les études ruiziennes

Immense et varié, le corpus ruizien s'échelonne sur presque cinq décennies et très peu d'études ont tenu compte des diverses « périodes » de la production du cinéaste. En effet, au plan esthétique, formel et thématique, ses œuvres chiliennes et « socialistes » des années 1960 (*La Maleta*, *Tres Tristes Tigres*) diffèrent de ses œuvres dites « baroques » ou « surréalistes » des années 1970-1980 (*La Ville des pirates*, *Les Trois couronnes du matelot*) et de ses récentes réalisations (1990-2000), plus narratives et faisant appel à des comédiens connus (*Généalogies d'un crime*, *Trois vies et une seule mort*, *Le Temps retrouvé*). À ce jour, les rares travaux entièrement consacrés aux œuvres de Ruiz ont visé à étudier la thématique de l'exil³, à repérer des caractéristiques de la pensée baroque⁴ ou à appliquer des théories des études cinématographiques (par exemple, celles de Gilles Deleuze). La majorité des essais ou thèses sur Ruiz ont été réalisés en France, même si certains critiques américains ou australiens ont également publié sur le sujet⁵. En Amérique du Sud, ce sont surtout les œuvres

³ Hamid Naficy, *An accented cinema : Exilic and Diasporic Filmmaking*, Princeton (New Jersey), Princeton University Press, 2001, 374 p.

⁴ Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault d'Allonnes, *Raoul Ruiz*, Paris, Dis voir, 1987, 127 p.

⁵ Adrian Martin (Australie) et Jonathan Rosenbaum (États-Unis) ont écrit plusieurs critiques et chapitres d'ouvrages collectifs sur Ruiz. Ils figurent parmi les principaux spécialistes de Ruiz à l'extérieur de la France. Voir, entre autres : Adrian Martin, « Three Lives and Only One Death », *Senses of cinema*, février 2000, en ligne, <<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/4/ruiz.html>>, consulté le 10 mai 2004; Helen Brandis, Adrian Martin et Grant McDonald, *Raul Ruiz : Images of Passage*, Melbourne (Australie), Rouge Press, 2004, 114 p.; Jonathan Rosenbaum, « The Sweet Cheat », *Chicago Reader*, 22 février 1997, en ligne, <<http://www.chireader.com/movies/archives/0297/02287.html>>, consulté le 10 octobre 2004; Jonathan Rosenbaum, « Ruiz Hopping and Buried Treasures : Twelve Selected Global Sites », *Film Comment*, vol. 33, n° 1, janvier-février 1997, p. 14-27; Jonathan Rosenbaum, « Mapping the Territory of Raul Ruiz », *Placing Movies*.

qui datent d'avant l'exil de Ruiz (1973) qui retiennent l'attention, car elles sont généralement associées à l'émergence d'un cinéma national au Chili ou d'une production cinématographique typiquement latino-américaine.

Si ces analyses s'avèrent révélatrices en ce qui concerne un film précis ou un groupe de quelques films du cinéaste, elles ne semblent pas rendre compte de la spécificité de ses films « inclassables » et pluriels. La difficulté d'accéder à l'ensemble des films de Ruiz, produits dans divers pays, de même que la faible distribution de la plupart d'entre eux (sauf ses films primés à des festivals, qui ont récemment été réédités en France, en format DVD) peuvent expliquer en partie la rareté des études qui embrassent toutes les périodes du corpus. En effet, sauf dans le cas de rétrospectives particulièrement complètes (notamment celle de Bobigny en 2001), il demeure pratiquement impossible de trouver certains longs métrages, courts métrages, documentaires ou émissions de télévision réalisés par Ruiz.

Mais, qu'est-ce qui, depuis 1960, rend la production de Ruiz si singulière et difficile à associer à une école ou à un courant esthétique? Pourquoi ses œuvres, pourtant nombreuses et diversifiées, sont-elles généralement connues uniquement du milieu universitaire, même lorsqu'elles font appel à des comédiens populaires comme Marcello Mastroianni, Catherine Deneuve et Michel Piccoli? L'univers des films de Ruiz ne peut sans doute pas être perçu comme « accessible », en partie parce qu'il demande au spectateur un certain « travail » et une « disponibilité » particulière, qu'il s'agira de cerner lors de toutes les étapes de la présente étude.

Nous avons privilégié l'approche interprétative de l'art de la mémoire car, faisant appel au discours de plusieurs pratiques culturelles, elle permet d'aborder à la fois un thème important qui traverse l'ensemble des films de Ruiz, des éléments de base de sa conception du cinéma et des procédés filmiques récurrents dans l'ensemble de sa production. Tout au long de cette analyse, nous étudierons la question de l'art de la mémoire (ou « mnémotechnique ») dans *Trois vies et une seule mort*, en tenant compte des liens entre ce

film récent et peu analysé⁶ et d'autres œuvres de Ruiz de 1970 à aujourd'hui (les films des années 1960 étant malheureusement perdus, épuisés ou inaccessibles en Amérique du Nord).

À travers le « fil conducteur » de la mémoire, nous aborderons dans le premier chapitre « l'image défamiliarisante » dans le film, en lien avec le statut des objets récurrents et des lieux imaginaires. Dans notre second chapitre, nous présenterons plus en détail l'évolution des théories sur l'art de la mémoire afin d'exposer les relations entre les conceptions du monde qu'elles sous-tendent et l'œuvre choisie, notamment à travers les figures du palais de mémoire, du musée et de la collection. Nous y traiterons de la mnémotechnique dans le film, puis du film comme mnémotechnique. Notre dernier chapitre concernera spécifiquement les relations entre le son dans *Trois vies et une seule mort* et l'art de la mémoire, d'après les théories portant sur la transition entre la tradition orale et la culture de l'imprimé. Par le biais de l'axe d'analyse multidisciplinaire qu'est la mnémotechnique, l'étude de l'image, des « figures » de l'art de la mémoire et du son dans le film permettra d'illustrer le caractère intermédiaire de l'œuvre de Ruiz et de dégager des pistes permettant de comprendre la singularité des divers modes de relation qu'elle incarne ainsi que l'expérience spectatorielle inusitée qu'elle convoque.

⁶ Puisque la plupart des ouvrages sur Ruiz datent d'avant 1995, bien peu d'entre eux abordent *Trois vies et une seule mort*. À notre connaissance, seule une thèse y a été consacrée : Jean-Michel Pamart, « Raoul Ruiz, cinéaste de l'événement : logique du sens de *Trois vies et une seule mort* », thèse de D.E.A., Paris, Université de Paris III, 1998, 159 f.

CHAPITRE I

L' IMAGE DÉFAMILIARISANTE DANS *TROIS VIES ET UNE SEULE MORT* : ESPACES IMAGINAIRES ET OBJETS RÉCURRENTS

Chez moi, c'est l'image qui provoque l'envie de raconter quelque chose.
Ce n'est pas un joli tableau, c'est l'image qui crée les situations et les justifie.
Tout ce qu'il y a dans le cadre raconte : même ce qui est imperceptible
traduit mieux le personnage et les situations que ce qui se dit¹.

Raoul Ruiz

L'analyse de l'image occupe une place prépondérante au sein des ouvrages, thèses et articles consacrés à l'œuvre de Raoul Ruiz. La perspective baroque domine l'approche des films du cinéaste : l'image ruizienne est souvent qualifiée de « baroquisante² » ou de produit d'un « œil baroque de la caméra³ ». Cette tendance permet d'éclairer la relation que l'image cinématographique entretient avec le réel et de situer la conception des images du cinéaste par rapport aux théories largement popularisées d'André Bazin, mais également en lien avec la peinture ou la photographie. L'image dans les films de Ruiz a aussi été abordée selon une perspective psychanalytique et analysée d'après les théories freudiennes ou lacaniennes du rêve, puisqu'on associe plusieurs procédés de l'image avec le processus de la pensée⁴. L'analyse mythocritique, en lien avec les légendes et mythes chiliens ou les figures archétypales⁵, a aussi donné lieu à des études explorant le rôle des images et la création d'espaces imaginaires au sein des œuvres ruiziennes. Certains travaux comparatifs ont

¹ Raoul Ruiz, in Bruno Barde, « Entretien avec Raoul Ruiz », *L'Avant-scène*, n° 482, mai 1999, p. 1.

² Richard Bégin, « Le baroque cinématographique ou le cabinet de curiosités narratives », thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 2005, 258 f.

³ Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault d'Allonnes, *Raoul Ruiz*, Paris, Dis voir, 1987, 127 p. Guy Scarpetta aborde également l'œuvre de Ruiz dans une perspective baroque (*L'Artifice*, Paris, Grasset, 1988, p. 186-211).

⁴ *Ibid.*

⁵ Luiz Lopez Puebla, « L'inconscient et la création artistique », thèse de doctorat, Paris, Université de Paris III, 1998, 403 f.

également relevé des similitudes entre la conception de l'image de Ruiz et celles de Borgès⁶, Deleuze⁷ et Proust⁸.

Un point commun à tous ces travaux centrés sur l'image peut rapidement être décelé : l'importance accordée au rôle du spectateur des films de Ruiz, importance corroborée par les textes rédigés par le cinéaste et ses nombreux entretiens, accordés principalement aux *Cahiers du cinéma* et à *Positif*⁹. Cependant, la majorité de ces ouvrages explore les fonctions de l'image dans les œuvres antérieures à *Trois vies et une seule mort*, telles *Les Trois couronnes du matelot* ou *La Ville des pirates*. Il convient donc de situer adéquatement les particularités de l'image dans le film étudié, plus particulièrement en ce qui a trait aux types d'espace et au rôle des objets. Ces propriétés spécifiques à *Trois vies et une seule mort*, ainsi que les types de procédés employés, seront autant de jalons qui permettront d'établir l'hypothèse interprétative de la mémoire artificielle dans le chapitre second.

⁶ Richard Pena, « Borges and the New Latin Cinema », in Edna Aizenberg (dir.), *Borges and His Successors. The Borgesian Impact on Literature and the Arts*, Columbia, University of Missouri Press, 1990, p. 229-243.

⁷ Jean-Michel Pamart, « Raoul Ruiz, cinéaste de l'événement : logique du sens de *Trois vies et une seule mort* », thèse de D.E.A., Paris, Université de Paris III, 1998, 159 f.

⁸ Suite à la sortie du *Temps retrouvé* en 1999, plusieurs critiques ont réalisé des études comparatives entre Ruiz et Proust. Parmi celles-ci, certaines s'intéressent davantage au rôle de l'image : Catherine O'Beirne, « The Magic of *Le Temps Retrouvé* in fiction and in film », *Bulletin de l'association des études françaises et francophones d'Irlande*, vol. 2, n° 1, printemps 2000, p. 4-8; Stéphane Bouquet, « Tous en scène. À propos du *Temps retrouvé* de Raoul Ruiz », *Cahiers du cinéma*, mai 1999, n° 535, p. 42-53.

⁹ Ces deux revues lui accordent un numéro spécial : *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983 et *Positif*, n° 274, décembre 1983. Plusieurs autres entretiens avec Raoul Ruiz sont publiés les années suivantes. Certaines sont regroupées dans l'ouvrage *Entretiens* (Paris, Hoëbeke, coll. « Arts et esthétique », 1999, 93 p.).

1.1 Les espaces imaginaires

Le décor est conçu comme un dispositif de jeu,
il est en lui-même un scénario¹⁰.

Raoul Ruiz

1.1.1 D'un Paris à l'autre

Le film *Trois vies et une seule mort* présente à première vue un parcours parisien typique : ses quatre histoires proposent en effet plusieurs « clichés » de la ville de Paris, notamment la tour Eiffel, la Sorbonne, le Père-Lachaise, la Place de la Nation et l'Hôtel de ville. Même si le recours à de nombreux plans fixes de ces lieux connus est d'abord lié au principe de croyance établi par la narration de l'animateur radio Pierre Bellemare¹¹, il suggère aussi un emprunt à l'*esthétique de la carte postale*. Les plans « carte postale » qui ponctuent les promenades de Mateo, Vickers et Allamand revêtent l'apparence de réelles photos publicitaires de la ville de Paris et fournissent un exemple des « greffes esthétiques » auxquelles s'adonne souvent Raoul Ruiz dans ses films¹². Dans *Trois vies*, de tels clichés servent à marquer les étapes du parcours urbain¹³ et renvoient à la volonté de préserver le souvenir d'un lieu visité par le biais d'une image photographique. Pour le voyageur, les archives que constituent les cartes postales peuvent ultérieurement servir de point de départ à la remémoration du séjour touristique : en recréant le parcours par le biais de l'imaginaire, les lieux photographiés seraient ainsi « revisités » afin d'évoquer des moments passés. Même si nous aurons l'occasion d'approfondir le rôle mnémotechnique des plans « carte postale » lors de notre second chapitre, il apparaît important de souligner dès

¹⁰ Raoul Ruiz, *Ibid.*, p. 42.

¹¹ S'adressant directement à ses auditeurs parisiens, Bellemare souligne que les histoires racontées « ont eu lieu plusieurs fois, toujours à Paris, presque toujours l'été, parfois même près de chez vous ». Les lieux familiers présentés à l'écran contribuent à la crédibilité des histoires fantastiques racontées, nous y reviendrons au troisième chapitre.

¹² Hélène Vanier analyse ce procédé dans *L'Éveillé du pont de l'Alma*, réalisé par Ruiz en 1985. (« L'allégorie chez Ruiz », in Michel Larouche (dir.), *Le cinéma aujourd'hui : films, théories, nouvelles approches*, Montréal, Guernica, 1988, p. 221-222.)

¹³ Le parcours est aussi constitué de lieux qui eux-mêmes « contiennent Paris »; par exemple, la première manifestation des « fées » en Parisiens dans la cuisine de Mateo, ou encore la lampe dans la chambre du jeune couple et le tableau dans le bureau d'Allamand, qui représentent tous deux la tour Eiffel, symbole par excellence de la ville.

maintenant qu'une même image peut faire resurgir une infinité de parcours possibles, ce qui obéit au principe des histoires multiples à la base du film étudié.

Ces cartes postales d'édifices et de monuments historiques convoquent aussi la mémoire collective du peuple français. En effet, les images du film évoquent l'histoire de la France et parodient le cinéma français (par exemple, les films parisiens de Rivette ou de Godard). Dans une entrevue télévisuelle accordée à Frédéric Bonnaud, l'acteur Melvil Poupaud souligne les particularités du regard que Ruiz porte sur Paris :

Ce que je trouve drôle à la vision du film, c'est le côté caricature poussée à l'extrême du cinéma français [...]. C'est une comédie parisienne filmée par Raoul, mais même le Paris filmé par Raoul finit par devenir un lieu bizarre et un peu naïf, disons une vision un peu naïve de Paris mais sans être américaine [...]. C'est une espèce de théâtre bizarre et Paris devient un décor. [...] Il y a tous les clichés : le clochard de Paris sympathique, la chambre de bonne... C'est son film le plus parisien, mais c'est une farce à tous les niveaux : sur lui, sur son exil à Paris, comment il voit Paris, sa culture sud-américaine et surréaliste intégrée à un univers très français, plutôt cartésien. [...] Je pense justement qu'il a joué avec ce côté « franco-chilien » qui lui est propre¹⁴.

Malgré l'accumulation de clichés parisiens et les plans fixes de lieux typiques, *Trois vies* présente aussi un Paris étrange, un *autre* Paris, qui sert de toile de fond aux multiples vies du protagoniste. Comme le souligne Ruiz lui-même, il s'agit d'abord d'un « film sur l'exil et l'évasion, [sur] l'évasion comme forme d'exil¹⁵ » : en perpétuelle transformation, tel le protagoniste, les lieux participent aussi à l'*allotopie*. Christine Buci-Glucksmann estime que Ruiz actualise dans ses films la topique de l'*allos* (l'autre) propre à la rhétorique baroque : « Le territoire n'est là que pour être déterritorialisé [...]. Le lieu crée de la dissimilitude et non de l'identité¹⁶ [...] » Dans *Trois vies*, les lieux semblent plutôt générer l'identité et la dissimilitude, en alternance, ce qui rend le contraste encore plus frappant.

1.1.2 La métamorphose des espaces : procédés de défamiliarisation

Au-delà de l'humour et de la caricature, le film met en œuvre plusieurs procédés de l'image qui métamorphosent l'espace et opèrent une *défamiliarisation* du monde perçu. Ce processus découle du « cinéma chamanique » proposé par Ruiz dans sa *Poétique du cinéma*,

¹⁴ Témoignage extrait du DVD *Trois vies et une seule mort*, Paris, Gémini films, 2001.

¹⁵ Alain Masson et Philippe Rouyer, « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 424, p. 17.

¹⁶ Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault d'Allonnes, *op. cit.*, p. 28-29.

qui joue sur le « pouvoir de faire resurgir, ou d'évoquer, d'autres moments derrière les images que l'on voit¹⁷ ». Il renvoie à une conception du film comme lieu d'échange et de rencontre impliquant la coexistence de plusieurs temps et espaces, de même que la participation active du spectateur.

Le procédé de défamiliarisation (ou *singularisation*, *étrangisation*, *ostranénie*¹⁸) a été introduit par le formaliste russe Victor Chklovski dans son texte fondateur, « L'art comme procédé », afin de distinguer la langue poétique de la langue prosaïque. Il y conteste la conception de l'art comme « pensée par images » de Potebnia :

Le but de l'art, c'est de donner une sensation de l'objet comme vision et non pas comme reconnaissance; le procédé de l'art est le procédé de singularisation des objets et le procédé qui consiste à obscurcir la forme, à augmenter la difficulté et la durée de la perception. L'acte de perception en art est une fin en soi et doit être prolongé; *l'art est le moyen d'éprouver le devenir de l'objet, ce qui est déjà « devenu » n'importe pas pour l'art*¹⁹.

Chklovski ajoute que le procédé vise à libérer les objets de l'automatisme perceptif en les décrivant comme s'ils étaient vus pour la première fois. Précisons que la thèse de Chklovski, illustrée par des textes de Tolstoï, ne traite pas directement de l'image, mais bien de l'art en général. En ce qui a trait à la défamiliarisation au cinéma, Jean Epstein propose le concept de « photogénie » pour désigner le « moment sublime » où elle s'opère²⁰. Cette technique, liée à

¹⁷ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, Paris, Dis voir, 1995, p. 77. Sans porter directement sur la pratique chamanique des civilisations primitives, le chapitre « Pour un cinéma chamanique » de cet ouvrage se consacre à la figure du chaman pour mettre en valeur la conception ruizienne de l'image cinématographique. En tant que spécialiste de l'expérience extatique, psychopompe et médiateur, le chaman devient une figure du passeur qui renvoie à la transmission orale. (Voir : Marie-Hélène Mello, « Cinéma, médiation et transmission chamaniques, d'après *Poétique du cinéma* de Raoul Ruiz », *Intermédialités*, n° 5, printemps 2005, p. 99-117.)

¹⁸ Les traductions variables du mot russe « ostranenie » employé par Chklovski évoquent l'éloignement et le fait de rendre étrange, singulier ou inhabituel (en anglais, « defamiliarization » ou « estrangement »). (Jean-Marie Grassin, Marc Tsirlin et Larissa Fialkova, « Étrangisation, défamiliarisation, ostranénie », *Dictionnaire international des termes littéraires*, [s. d.], en ligne, < <http://www.ditl.info/arttest/art76.php> >, consulté le 26 mai 2005.)

¹⁹ Victor Chklovski, « L'art comme procédé », in Tzvetan Todorov, *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil, 1965, p. 83.

²⁰ L'ensemble des textes de Jean Epstein (voir, entre autres, « Photogénie de l'impondérable », in *Esprit de cinéma*, Paris, Jeheber, 1955, p. 9-14) vise à cerner la fascination que peut produire le cinéma par le biais de diverses techniques : la microscopie, la dilatation, l'inversion, le ralenti, l'accélééré, etc. Epstein cherche à définir ces « facteurs surprenants » et ce « sentiment d'étrangeté » (*ibid.*, p. 118). Par ailleurs, Paul Coughlin met en parallèle le concept epsteinien de photogénie (propre au cinéma) avec la défamiliarisation chez Chklovski dans son texte « Sublime Moments » (*Senses of Cinema*, décembre 2000, en ligne, < <http://www.sensesofcinema.com/contents/00/11/sublime.html> >, consulté le 17 juin 2005.) L'essayiste situe également ces deux notions par rapport à d'autres notions similaires : le « moment de vision » (Heidegger), le

la *poésie*, semble être employée par Ruiz pour permettre un regard nouveau sur Paris : même si *Trois vies* fait constamment référence à des lieux réels presque banalisés, ceux-ci apparaissent particulièrement instables et surprenants en raison du travail sur l'image effectué par le cinéaste. Les déplacements de la caméra, le cadrage, l'utilisation de filtres de couleur et de trucages divers, ainsi que la surabondance de miroirs conduisent à une constante métamorphose des divers espaces du film, qu'il s'agisse du quartier parisien où demeure Mateo Strano ou de ses nombreux appartements. Par ces effets de trompe-l'œil, Ruiz semble rechercher la provocation visuelle; par conséquent, il est absolument impossible de considérer *Trois vies et une seule mort* comme un portrait *réaliste* de Paris, au sens bazinien.

Rappelons que Bazin estimait que le cinéma, en raison de sa proximité avec la photographie, *reproduit le monde* et que son mandat consiste à *exploiter le réalisme perceptuel* pour demeurer le plus près possible du « vrai » monde²¹. La thèse de Chklovski s'y oppose : le but de l'image serait plutôt de produire, par des moyens artificiels, le « transfert d'un objet de sa perception habituelle dans la sphère d'une nouvelle perception²² ». Comme le démontre Richard Bégin, le cinéma de Ruiz participerait à un *autre réalisme* lié au jeu et au leurre : « [Ruiz] réalise au cinéma tout le réalisme du trompe-l'œil en peinture qui ne cherche pas à imiter, mais bien à *exposer et à souligner la duperie*²³. » Plus loin, Bégin ajoute : « Dans ses films, la double illusion et le *voir le voir* deviennent une véritable poésie, voire le fondement d'un trompe-l'œil, d'un trompe-l'esprit²⁴. » Par le biais de *Trois vies*, Ruiz incite donc le spectateur à voir au-delà des apparences, au-delà du Paris qui lui est familier :

[...] la caméra de Ruiz exerce une véritable emprise sur le monde qui l'entoure : cela explique que n'importe quel personnage, décor ou objet semble animé d'une existence inextricable. S'appuyant sur cette concrétude des choses, le

« choc de la sensation » (Walter Benjamin), la « cinéphilie » (Paul Willeman) et le « moment sublime » (Walter Pater).

²¹ André Bazin, « Ontologie de l'image photographique » et « Le réalisme cinématographique et l'école italienne de la libération », in *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Éditions du Cerf, 1990, p. 9-17 et 257-285. Bazin considère que le cinéma doit tendre vers le réalisme afin de progresser, ce que réfutent, selon Guy Scarpetta, les cinéastes baroques comme Raoul Ruiz (*op. cit.*, p. 26).

²² Victor Chklovski, *op. cit.*, p. 91.

²³ Richard Bégin, *op. cit.*, p. 27.

²⁴ *Ibid.*, p. 36. Buci-Glucksmann propose plutôt l'expression « ontologie du peu de réel de la réalité » (Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault D'Allonnes, *op. cit.*, p. 12).

cinéaste engendre, un peu à l'instar de Méliès, le surnaturel à partir de la réalité la plus banale²⁵.

Le cinéaste fait ainsi appel à la faculté de *double vision* du spectateur – « ce qui permet de voir les choses de ce monde entourées de choses venues d'un autre monde, situé dans un autre lieu ou dans un autre temps²⁶ » – qu'il décrit dans sa *Poétique du cinéma*. Ruiz associe le cinéma chamanique à un voyage à la fois spatial et temporel, au passage magique vers « l'autre monde » dont l'image cinématographique serait responsable. La double vision fait partie intégrante de l'initiation du spectateur, qui commence à percevoir les formes de l'autre monde et communique avec l'au-delà de l'image. La spectature est dès lors perçue comme une cérémonie, un rituel²⁷.



Figures 1a et 1b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Le bistrot où se rencontrent Mateo et Parisi est le premier espace du film à subir de telles transformations : alors qu'ils discutent, les personnages sont montrés par une alternance de plongées et de contre-plongées intensives, ce qui entraîne également des variations d'éclairage (figures 1a et 1b). Plutôt que de demeurer relativement immobile et d'opérer un champ-contrechamp classique durant la conversation, la caméra se déplace constamment et plusieurs plans courts aux angles variés se succèdent sans transition. Lorsqu'il y a champ-contrechamp, c'est par le biais de très gros plans du visage des personnages. Il en résulte que

²⁵ Paul Beaucage, « Identités multiples », *Spirale*, n° 155, p. 24.

²⁶ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 111.

²⁷ À propos de la double vision et de la « spectature chamanique », voir Marie-Hélène Mello, *op. cit.*, p. 99-117.

le bistrot semble littéralement « prendre vie » : selon les étapes du discours de remémoration de Mateo, les personnages paraissent tantôt écrasés par un lieu exigü, tantôt égarés dans l'immensité. Ce type de torsion et de déformation de l'espace souvent préconisé par le cinéaste est considéré par Guy Scarpetta comme l'une des caractéristiques du baroque cinématographique commune à Raoul Ruiz et à Orson Welles :

Ruiz, dans un mouvement parallèle, pousse au paroxysme le code wellésien (l'usage intensif de la profondeur de champ, du plan-séquence, de la plongée et de la contre-plongée) : comme s'il n'était, en l'occurrence, de transposition possible d'un langage à l'autre que dans un art délibéré de la surenchère²⁸.

[...] il ne s'agit pas seulement, dans un tel emploi, de déformer statiquement la représentation, mais aussi d'entraîner l'image dans un dynamisme accentué (puisque la focale courte, en raccourcissant les distances à l'intérieur de la profondeur de champ, ne peut que donner l'impression d'une accélération des mouvements)²⁹.

La métamorphose ruizienne des espaces décrite par Scarpetta a déjà été largement analysée au sein des films réalisés par Ruiz au cours des années 1970 et 1980, notamment par Christine Buci-Glucksmann³⁰. Sans chercher à proposer une analyse de l'image baroque chez Ruiz – ce qui a été fait à maintes reprises –, nous nous intéresserons plutôt au rapport que ces procédés « spatiaux » entretiennent avec la dimension temporelle du film étudié dans les sections qui suivront. En effet, contrairement à plusieurs œuvres ruiziennes considérées comme baroques, *Trois vies* permet d'établir un parallèle direct entre l'utilisation de ces techniques wellésiennes et le ressouvenir. Puisque le trompe-l'œil y est moins généralisé, son usage dans des scènes spécifiques révèle ce lien. Il en va de même pour le recours à des filtres de couleur (rouge, jaune et bleu) : alors qu'ils étaient employés presque systématiquement dans des films comme *La Ville des pirates* et *Le Toit de la baleine*, ils ne sont utilisés qu'à quelques reprises dans *Trois vies*. Ainsi, plutôt que de créer une habitude de spectature (liée à l'automatisme perceptuel) comme dans les films précédents, les filtres dans

²⁸ Guy Scarpetta, *op. cit.*, p. 178.

²⁹ *Ibid.*, p. 193.

³⁰ Buci-Glucksmann souligne toutefois que le recours à ce type de plan dans les films de Ruiz ne conduit pas au même effet que chez Welles : plutôt que de « théâtraliser les corps et les êtres », l'utilisation du même procédé chez Ruiz « ne donne qu'un théâtre désaffecté, réduit à ses plafonds et aux gros plans de visages : elle devient pur trompe-l'œil et même trompe-l'esprit ». Dans les films ruiziens, le procédé servirait avant tout à « li[er] l'œil visuel de toutes ces "images optiques" à cet œil de la pensée et du souvenir qui voit des fantômes, cher à Hamlet » (Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault D'Allonnes, *op. cit.*, p. 11).

cette œuvre génèrent un effet de surprise et soulignent des moments précis du film, toujours liés au souvenir ou à une altération du temps.



Figures 2a et 2b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Mais l'effet miroir est sans contredit le procédé défamiliarisant le plus fréquemment employé dans *Trois vies* : presque chaque appartement ou bistrot est doté d'un ou de plusieurs miroirs, qui se reflètent parfois les uns dans les autres. Dans la scène décrite précédemment, ce sont les colonnes du bistrot qui réfléchissent à l'occasion les objets et les personnages. De toute évidence, ces miroirs participent aux « dédoublements » de personnalité de Mateo, mais leur principal effet est de métamorphoser les pièces dans lesquelles le protagoniste se trouve pour permettre *plusieurs points de vue simultanés* sur la scène³¹. En effet, il y a exploration systématique de chaque pièce, tout comme il y a déambulation dans la ville de Paris. Ce procédé formel récurrent – voire obsessionnel – est donc à la fois lié au thème des vies parallèles du film et à la « vision parallèle » du spectateur. Lorsque les miroirs s'ajoutent au procédé des images coupées en deux (figure 2b), l'effet est d'autant plus spectaculaire qu'il empêche toute emprise « réaliste » sur les lieux.

L'espace ne préexiste pas au filmage chez Ruiz, il est construit par le point de vue choisi, projeté plus que capté. Pas de captation de la « robe sans couture du réel » chez Ruiz mais la projection d'un point, d'un instant, d'un instantané, d'une surface. [...] D'où la réitération des images coupées en

³¹ En ce sens, Ruiz s'oppose au modèle aristotélicien, qu'il juge linéaire : « Ruiz préfère [...] la théorie *simultanéiste*, laquelle voudrait rendre compte des mêmes événements d'après plusieurs points de vues à la fois, suivant en cela notre pratique du réel qui ne colle pas avec la conception linéaire. » (Jacinto Lageira, « Présentation », in *Entretiens*, p. 11.) Ceci participe à l'*autre réalisme* discuté précédemment et renvoie à la proximité du cinéma chamanique avec les « variétés de l'expérience du monde sensible » (Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 80). Rappelons qu'un chapitre entier (« Théorie du conflit central », p. 9-23) de la *Poétique du cinéma* de Ruiz est consacré à réfuter le modèle aristotélicien.

deux, délimitées par une ligne fictive, en longueur ou en profondeur, permettant par exemple à une image en profondeur de champ et une image en gros plan d'être toutes les deux nettes tandis qu'une frontière floue, imprécise, les délimitent par leur milieu. D'où l'impression que les deux parties du plan se déplient de chaque côté de cette ligne, mais pour ne donner qu'une surface plane, déréalisant ainsi l'espace projeté et déplié plus que photographié³².

Les figures 2a et 2b fournissent deux exemples différents – et presque consécutifs, dans le film – du procédé de découpage de l'image décrit par Pamart. Dans le premier cas, ce trucage permet une vision nette de Maria et de Mateo, et ce, bien que ces derniers soient situés à différents niveaux de profondeur de l'image. Puisque cette scène correspond aux retrouvailles des anciens époux après vingt ans de séparation, il semble intéressant de noter que le procédé rend possible un effet de rapprochement entre eux, obtenu par l'« aplanissement » de l'image. En revanche, l'effet de flou dans la seconde moitié de l'image indique également l'« état altéré », le décalage temporel et l'amnésie de Mateo, que nous observerons plus en détail dans le second chapitre. Dans le second cas, plus étonnant encore, le jeu avec les nombreux miroirs de la pièce permet de voir les personnages sous plusieurs angles : deux, pour Mateo, et trois, en ce qui concerne Maria. Il s'agit pour Mateo de la confrontation symbolique entre l'appartement réel dans lequel il se trouve et l'image qu'il en avait préservée dans sa mémoire (souvenir présenté sous forme de « palais de mémoire », que nous analyserons plus loin). En somme, dans les deux cas observés, le trucage advient lorsque Mateo évoque ses souvenirs ou plonge dans un silence méditatif. Il en va de même pour les moments du film où l'image est voilée par un tissu ou par un papier transparent froissé : le « brouillage » qui en résulte provoque une certaine mise à distance, génère l'étrangeté et évoquerait l'amnésie tel un voile sur les images du souvenir.

Suite à ces observations, nous constatons que les lieux présentés visuellement s'éloignent progressivement de leur référence au réel pour devenir des *espaces imaginaires*³³, qui seraient davantage liés au souvenir des lieux ou au passage du temps. Plutôt que d'obéir à

³² Jean-Michel Pamart, *op. cit.*, p. 98.

³³ Nous préférons « espaces imaginaires » au terme « lieux fantasmatiques » employé par Richard Bégin : « [...]l'image cinématographique baroque chez Ruiz devient en quelque sorte ce qu'elle modifie; elle transforme l'espace représenté et abstrait du concret en un lieu fantasmatique instable où s'organisent et se réorganisent constamment des objets, décors et personnages, tous des fragments *de passages*. » (Richard Bégin, *op. cit.*, p. 228-229.) Nous partageons sa conception de l'instabilité du lieu chez Ruiz mais nous nous intéressons au rapport entre la mémoire et le lieu, non entre le rêve et celui-ci, ce que sous-entend le terme « fantasmatique », de connotation freudienne. Les lieux ne nous apparaissent pas nécessairement liés au fantasme dans les films de Ruiz, mais toujours dérivés de l'imaginaire.

la *mimesis* classique, l'image dans *Trois vies* sert à *présentifier* le passé et agit comme une puissance constructrice de l'univers dans lequel évoluent parallèlement les multiples *alter ego* du protagoniste. Cette conception ruizienne de l'image évoque l'imaginaire tel que conçu à la fin de la Renaissance, présenté ici par Hélène Védrine :

L'image est d'abord *ce qu'on manipule*. [...] Magie et astrologie jouent sur l'idée qu'il existe un *transport à distance d'une empreinte ou d'une image*. Et, malgré des controverses homériques entre les divers groupes qui se disputent l'hégémonie intellectuelle, elles fonctionnent toutes deux sur le principe d'une puissance intrinsèque du visible : *donner à voir ce qui est caché* ou ce qui se cache aux yeux du vulgaire. Ainsi se justifie cet émerveillement pour les miroirs, les anamorphoses, le trompe-l'oeil. *Tout peut devenir signe parce que le monde se dévoile comme système de renvois*³⁴.

Ainsi, Ruiz manipulerait les lieux filmés afin de produire des effets mystificateurs et de bâtir un solide réseau de significations traversant le film, celui de la mémoire. Brisant les évidences de la perception, le cinéaste montre à l'écran la métamorphose de ces espaces, le passage d'espaces familiers et banals en lieux imaginaires.

1.1.3 La dimension spatiale assujettie à la dimension temporelle

Les quelques exemples relevés précédemment ont suggéré que le temps serait responsable de la métamorphose visible des espaces présentés à l'écran, illustrant ainsi une piste d'interprétation du film proposée par Paul Beaucage :

D'emblée, il apparaît que *le réalisateur assujettit constamment la dimension spatiale à la dimension temporelle de son récit*. Cela est surtout attribuable au fait qu'il ne perçoit jamais ces deux composantes comme étant objectives : à ses yeux, elles ne peuvent exister que si elles demeurent liées à la vie d'un ou de plusieurs personnages. [...] Selon Ruiz, *le passage du temps transforme le monde et, par la force des choses, la vision que l'homme en entretient*³⁵.

L'image des lieux dans *Trois vies* est donc « filtrée » par l'amnésie et le syndrome de personnalités multiples du personnage principal : le spectateur a davantage accès à des images obéissant à un processus mémoriel et subjectif qu'à des images « objectives » des lieux. Pour Ruiz, ces lieux ne préexistent pas à l'histoire racontée : ils dépendent de la perception de Mateo-Vickers-Allamand et c'est le récit de ce dernier (ainsi que celui du

³⁴ Hélène Védrine, *Les grandes conceptions de l'imaginaire*, Paris, L.G.F., 1990, p. 46. Nous soulignons.

³⁵ Paul Beaucage, *op. cit.*, p. 24. Nous soulignons.

narrateur Pierre Bellemare, nous le verrons au troisième chapitre) qui les met en branle et leur fait subir des transformations. Le récit de Mateo à Parisi offre trois exemples distincts de cette altération de l'espace par le temps; ce passage situé au début du film est composé de l'alternance de scènes où Mateo et Parisi discutent dans un café et d'analepses convoquant le passé de Mateo. Les cas que nous verrons plus en détail participent tous à l'analepse, guidés par la narration de Mateo en voix *off*, mais font appel à différents procédés de métamorphose.

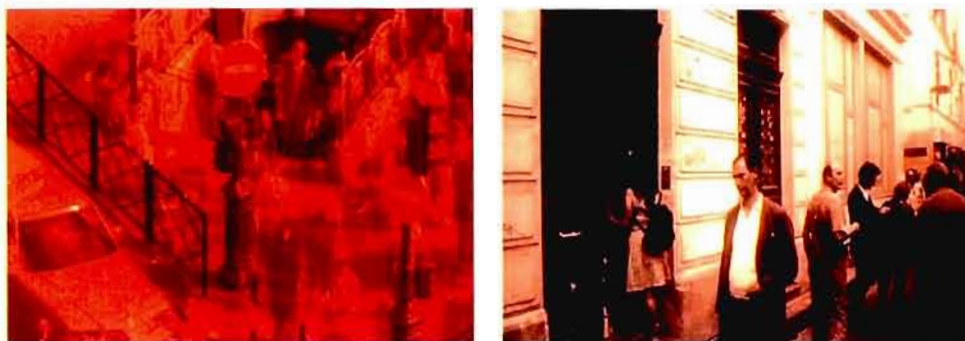


Figures 3a et 3b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

L'élargissement de l'appartement (son passage progressif de la figure 3a à 3b) constitue le premier exemple – et le plus explicite – de la dépendance qu'entretient la dimension spatiale du film avec la perception de Mateo. C'est au moment où il entre dans son nouvel appartement qu'il commence à éprouver des doutes à propos du passage du temps et de la dimension des lieux. Ce logement, d'abord présenté comme banal et sombre, se met littéralement à grandir lorsque Mateo souligne qu'« il semblait fait en trompe-l'œil » et « paraissait plus grand en réalité » : progressivement, les murs se mettent à reculer et les lieux s'éclaircissent pour faire apparaître l'ombre de Mateo. Ainsi, une vague impression de Mateo fait subir des transformations à la pièce dans laquelle il se trouve, confirmant que *nous n'accédons pas au « réel » moment de la visite de l'appartement, mais bien aux images « revisitées » par Mateo*. En ce sens, notre interprétation diffère de celle proposée par Richard Bégin, selon laquelle l'appartement se modifie en « lieu atypique et chimérique que cherche à invoquer l'esprit de cet homme incapable d'attribuer une dimension concrète à l'espace qu'il occupe³⁶ ». Nous entendons démontrer que c'est le processus de remémoration

³⁶ Richard Bégin, *op. cit.*, p. 230.

– non une telle « incapacité » – qui est responsable du phénomène de distorsion : au contraire, le travail sur l’image dans le film démontrerait que Mateo possède un « pouvoir » presque magique – lié à la spécificité du cinéma et à ses caractéristiques chamaniques – *d’habiter plusieurs temps simultanément*. En effet, la « transformation allégorique d’un monde phénoménal au monde second », la « fiction de l’espace » ainsi produite et la démonstration de la « nature simulacre de la représentation visuelle » soulignées par Bégin lors de son analyse de l’extrait³⁷ semblent nécessairement découler de la réflexion ruizienne sur les processus de la mémoire.



Figures 4a et 4b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Le second exemple de « fiction de l’espace » est celui de la transformation du quartier parisien de Mateo d’après sa sensation du temps qui passe. L’homme raconte que le lendemain de son déménagement dans son nouvel appartement, vingt ans de la vie du quartier se sont écoulés. Il ne reconnaît d’ailleurs pas l’aide ménagère qu’il emploie depuis déjà huit ans. Cette dernière confirme que Mateo souffre d’amnésie, que cela s’est déjà répété maintes fois, et qu’il devrait consulter un médecin. Par la suite, nous voyons une image du quartier où défilent de nombreux passants en accéléré (figure 4a). Cette scène renferme bon nombre des procédés de métamorphose discutés précédemment : le filtre rouge, la plongée accentuée et le recours à une technique de surimpression lui donnent une dimension surnaturelle. Peu après, Mateo explique à Parisi qu’il a également été « prisonnier d’un instant », événement montré par une image fixe de la rue et de ses piétons, parmi lesquels on reconnaît Parisi et Maria (figure 4b). Le filtre sépia, ainsi que le contraste de l’image, miment ici une photographie

³⁷ *Ibid.*, p. 230-232.

ancienne à travers laquelle déambule Mateo, évoquant les déplacements du collectionneur au sein des tableaux vivants dans le film *L'Hypothèse du tableau volé*. Tout comme dans la scène de l'appartement, ces deux moments précis illustrent que la perception temporelle de Mateo advient littéralement à l'écran. La transformation de l'espace – dans ce cas-ci, le quartier parisien – est étroitement liée au rythme et au passage du temps. Ce phénomène présent à l'image dans *Trois vies* renvoie à la fois au *caractère élastique* du souvenir et aux possibilités de jeux sur la durée que fournit le médium cinématographique. Le caractère explicite des deux procédés vus précédemment, en raison des informations fournies par la narration, offre dès lors une clé interprétative qui permettra de saisir d'autres transformations beaucoup plus subtiles ou complexes de l'espace dans le film.

Dans plusieurs entretiens accordés suite à la sortie du film *Le Temps retrouvé* (1999) –une réinterprétation de l'œuvre de Proust – Ruiz discute des nombreuses options qu'offre le cinéma pour traduire le passage du temps et les relations entre les dimensions spatiale et temporelle d'un film. Selon lui, la notion du temps regroupe trois conceptions : le temps comme catégorie transcendante, le temps-durée propre à l'Orient et le temps-dimension. C'est à la lecture de Proust et de Gödel que Ruiz réfléchit sur cette dernière conception, liée aux paradoxes soulevés par Einstein et qui nous apparaît être mise en œuvre dans les scènes de *Trois vies* déjà analysées :

[Einstein], pendant longtemps, se demandait pourquoi, si le temps est une dimension, on ne pourrait pas la voir, comme on voit la profondeur, la largeur ou la longueur. Pourquoi le temps, qui est aussi une dimension comme celles qui forment l'espace, ne peut-il être vu que par bribes. Pourtant, en des moments particuliers, certains mystiques, paraît-il, parviennent à avoir la perception du temps comme totalité. Non que l'on soit en dehors du temps, comme si celui-ci n'existait plus, mais on est au contraire *pris par le temps en tant que dimension*. [Gödel] émet l'hypothèse que si l'on parvenait à voyager sept fois et demie la vitesse de la lumière [...] *on se retrouverait à un point où l'on reverrait notre propre vie (mais la verrait-on comme un musée ou comme si on la revivait?), et l'on pourrait alors changer le présent dont on vient et engendrer ainsi une espèce de boucle permanente*. On modifie une chose, puis telle autre, puis encore celle-ci, et l'on créerait une sorte de vertige incontrôlable³⁸...

La métamorphose visible de l'appartement et l'altération du quartier parisien paraissent constituer des exemples où « l'on reverrait notre propre vie comme si on la revivait », dans

³⁸ Raoul Ruiz, *Entretiens*, p. 76. Nous soulignons.

lesquels les espaces servent à représenter le temps en tant que dimension : le film de Ruiz permet de « voir » le temps comme la profondeur, la largeur ou la longueur.



Figure 5. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Cependant, un troisième exemple tiré du même passage du film, celui du discours de remémoration de Mateo, semble davantage correspondre à la seconde possibilité entrevue par Ruiz : revoir notre vie comme un musée. Ce nouvel « espace imaginaire » (figure 5) advient lorsque Mateo cherche à se souvenir de l'appartement qu'il occupait autrefois avec Maria : « Je revois l'appartement, il y a vingt ans... C'est curieux, je pourrais vous décrire minutieusement chaque mur. Pourtant les meubles, je les ai complètement oubliés, mais complètement. » Mateo décrit (ou « revisite ») ensuite chacun des murs pendant que l'image montre un énorme miroir saturé de photographies en noir et blanc de Mateo et de Maria. La caméra parcourt les murs de la pièce de droite à gauche alors que divers objets (fleurs, bibelots, lampes) défilent en avant-plan de gauche à droite, à un rythme qui s'accélère. Un mince voile de tissu recouvre à l'occasion une partie de l'image et la mise au point varie de l'avant-plan à l'arrière-plan, ce qui donne aussi l'impression d'une exploration « en profondeur » du lieu. Cette combinaison de plusieurs trucages produit encore une fois un effet de trompe-l'œil et fournit le parfait exemple du concept de « palais de mémoire » qui sera exposé en détail dans notre prochain chapitre. Tout comme la scène « proustienne » du rêve d'Allamand³⁹ vers la fin du film, ce passage démontre que Ruiz avait déjà commencé à

³⁹ Cette scène, où d'autres images de rêve se greffent au rêve qu'Allamand raconte à sa femme, est considérée par Ruiz comme un « test pour préparer Proust » (Alain Masson et Philippe Rouyer, *op. cit.*, p. 22). Richard Bégin l'analyse en tant qu'allégorie baroque, où les images traduisent la coexistence de « deux mondes

explorer dans *Trois vies* les techniques liées au temps-dimension qu'il mettra en œuvre dans *Le Temps retrouvé*, quatre ans plus tard. Il souligne aussi le rôle que jouent les nombreux objets récurrents qui peuplent chacun des décors du film.

1.2 Les objets : ordre, hiérarchie, répétition

Les objets sont des histoires⁴⁰...

Raoul Ruiz

1.2.1 « Castañeda » : images et motifs récurrents

Afin de saisir le moteur de la structure narrative de *Trois Vies*, le point central qui – en apparence – commande et relie les quatre histoires présentées, il faut nécessairement revenir au jeu de mots que se remémore Mateo dans la quatrième partie du film, derrière lequel, selon lui, « se cache un drame indéchiffrable ». En scandant le nom « Castañeda », le jeune Carlos (présenté comme étant un « ami imaginaire » de Mateo enfant), que nous entendons en voix *off*, découpe le mot en syllabes afin de constituer de nouveaux mots à partir des sons obtenus : « casta » (distribution, caste, chaste), « castaña » (châtaigne), « edad » (âge), « taniem » (sonner les cloches), « dar » (donner). Lié à la résurgence orale d'un souvenir d'enfance, chacun de ces mots correspond à une image, un motif ou un thème récurrent du film. Tout en soulignant le caractère ludique de la démarche ruizienne, l'énigme Castañeda renvoie également à la défamiliarisation, « [qui] est la base et l'unique sens de toutes les devinettes. Chaque devinette est soit une description, une définition de l'objet par des mots qui ne lui sont pas habituellement appliqués⁴¹ ». La plupart des composantes du jeu de mots (et leurs dérivés) sont cependant présentes à l'écran bien avant son explication. C'est le cas, par exemple, des cloches et des châtaignes, qui proposent des « ponts » d'une histoire

opposés dont la coïncidence permet toutefois d'en composer un troisième » (Richard Bégin, *op. cit.*, p. 200). Nous l'analyserons plus en détail dans le deuxième chapitre.

⁴⁰ Raoul Ruiz, in Richard Bégin et André Habib, « L'esprit de l'exode ou la mélancolie chilienne », *Hors Champ*, 2004, en ligne, <http://www.horschamp.qc.ca/article.php3?id_article=164>, consulté le 2 mai 2005.

⁴¹ Victor Chklovski, *op. cit.*, p. 92.

à l'autre : au contact de ces objets, le protagoniste change subitement d'identité. Selon Jean-Michel Pamart, « Castañeda » serait un mot-valise responsable de la fragmentation du film :

[...] le mot-valise Castañeda est à l'origine des « fragments et lambeaux » du film et cela d'autant plus qu'il est lui-même décomposé en fragments et lambeaux. Castañeda est le point aléatoire correspondant à la case vide évoquée par Deleuze. Mais l'événement n'appartient pas seulement à l'ordre du langage, du jeu de mot. Il affecte aussi le personnage principal et marque profondément son être⁴².

Ajoutons que l'événement est aussi de l'ordre de l'image, car il commande diverses transformations (trompe-l'œil, trucages apparents, anamorphoses) et insiste sur la répétition de motifs visuels tout au long de l'œuvre. Ainsi, le mot-valise évoquerait aussi la faculté de « double vision » du *spectateur-chaman* chez Ruiz : les fragments sonores qui le composent sont présentés visuellement pour convoquer l'« au-delà de l'image », ce qui se cache derrière les apparences. Les réorientations, dédoublements et digressions que provoque entre autres la présence de châtaignes ou de cloches permettraient d'entrevoir l'*autre monde* tel que décrit par Ruiz dans sa *Poétique du cinéma*, qui a part liée avec les souvenirs d'enfance, l'amnésie et les rêves de Mateo.

Malgré le commentaire de Bellemare, le jeu de mots « Castañeda » serait cependant une fausse clé à la signification du film, car elle n'explique en rien la mise en évidence de plusieurs objets dont le sens demeure obscur. Dans chacune des histoires de *Trois vies*, de nombreux gros plans attirent l'attention sur des objets qui ne semblent pas liés aux événements ou à la narration du film; ils ne peuvent donc pas tous être reliés à la formule magique « Castañeda ». Ces objets présentés dans des proportions démesurées sont parfois des éléments du décor (lampes, lustres, papier peint), des œuvres artistiques ou artisanales (statues, toiles, tentures, bibelots, photographies), des représentations d'animaux (serpents, oiseaux), ou simplement des accessoires délibérément mis en valeur (bijoux, souliers, valise). Comme l'a noté Scarpetta à propos de *La Ville des pirates*, les signes énigmatiques – ou « faux indices », dans le cas présent – *ponctuent* l'œuvre :

Notons l'importance, dans *La Ville des pirates*, de la ponctuation : les signes récurrents [...] parsèment régulièrement le film, et lui donnent, sinon son rythme (le film a plusieurs rythmes superposés, à la mesure de sa polyphonie), du moins une respiration, l'indication « horizontale » et distribuée d'une unité latente, empêchant la perception de trop se disperser [...] mais leur accumulation, leur systématisation, finissent par annuler cet effet « par excès » : au-delà d'un

⁴² Jean-Michel Pamart, *op. cit.*, p. 50.

certain degré d'enchâssement des rêves les uns dans les autres, le procédé se détruit en se désignant comme tel, – seule demeure l'évidence de l'arbitraire qui régit la fiction⁴³.

Générateurs d'incertitude, les objets récurrents *donnent un rythme au film* et agissent d'abord en tant que « digressions visuelles », conduisant le spectateur complètement *ailleurs*. Dans *Trois vies*, ils viennent signifier que quelque chose se cache derrière les apparences et, tout comme les espaces et décors, participent à la défamiliarisation. Les objets opèrent un renouveau dans la perception; plutôt que de fournir une unité au récit, ils conduisent à l'éparpillement et provoquent une ramification des pistes interprétatives.

Raconteur d'anecdotes invraisemblables, Ruiz utilise le cinéma comme lieu privilégié de la rencontre du mensonge et de la ressemblance, de la vérité et de la dissemblance. C'est dans la combinaison d'éléments polymorphes, dans le façonnement des relations inattendues entre les objets de la représentation et l'émergence simultanée de perspectives que l'espace cinématographique se transforme en spectacle extraordinaire⁴⁴.

En effet, la *combinaison* d'objets⁴⁵, tous en perpétuelle transformation, contribue à ouvrir le film sur un autre réel, à produire des effets d'étrangeté et à altérer la perception que nous en avons, ce qui est, d'après Chklovski, le propre de la poésie.

1.2.2 Hiérarchie de l'image, anthropomorphisme et anamorphose

Selon Ruiz, le cinéaste-chaman doit accorder une extrême importance aux objets – intraduisibles en soi – qui composent le plan, *au détriment des personnages* : sa démarche consiste à saisir dynamiquement les objets de la réalité afin de créer des *objets poétiques* pour lesquels les règles nécessaires à la compréhension « demeurent uniques, toujours singulières et restent à découvrir par chacun. Elles ne sont descriptibles ni *a priori*, ni *a posteriori*⁴⁶ ». Ce

⁴³ Guy Scarpetta, *op. cit.*, p. 211.

⁴⁴ Zuzana-Mirjam Pick, « Raoul Ruiz : de l'exil, du dépaysement et de l'exotisme », *Positif*, n° 274, décembre 1983, p. 35. Cette description renvoie à l'effet produit par les procédés de défamiliarisation, la « sensation de non-coïncidence dans une ressemblance » (Victor Chklovski, *op. cit.*, p. 91).

⁴⁵ Dans le film, les objets participent à un *art combinatoire* qui a part liée avec la mnémotechnique, nous y reviendrons dans le chapitre second.

⁴⁶ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 75.

sont les images qui génèrent les histoires et non l'inverse : « Les objets sont des histoires⁴⁷. » Il en résulte l'inversion complète des hiérarchies habituelles de l'image : chez Ruiz, « les objets prennent le pouvoir⁴⁸ ».



Figures 6a et 6b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Dans le film, les personnages sont souvent relégués au second plan, ou encore surclassés par des objets. D'importance égale (figure 6a) ou supérieure aux personnages (figure 6b), bibelots et accessoires – entre autres – semblent effectivement prendre taille humaine⁴⁹. Dans le premier exemple, le conseiller d'Allamand est filmé en contre-plongée à travers une table de verre, ce qui lui confère un statut comparable aux objets qui la recouvrent. Le journal *Times*, quant à lui, semble constituer un gag visuel lié à l'amnésie de Mateo et à la non-linéarité temporelle du film. Dans le second cas, la caméra s'éloigne progressivement de Mateo et de Parisi discutant, pour se fixer sur le candélabre qui orne le plafond : le gros plan de l'objet coïncide avec l'amorce d'une nouvelle analepse. Les personnages sont ainsi réduits à un statut quasi décoratif, leur histoire est secondaire par rapport à celle évoquée par les objets. En revanche, les objets *s'humanisent* et *se personnifient*. Le recours fréquent au *gros plan anthropomorphisant* participe à cette

⁴⁷ Richard Bégin et André Habib, *op. cit.* Plus haut, Ruiz introduit cette théorie, présente dans plusieurs entretiens et dans sa *Poétique du cinéma* : « Partons du principe qu'il faut commencer par des images, que les images précèdent la narration. C'est bête comme tout. Mais ceci implique que l'image est ouverte, et que la narration va la fermer. »

⁴⁸ Thierry Jousse, « Histoire grotesque et sérieuse », *Cahiers du cinéma*, avril 1997, n° 512, p. 56.

⁴⁹ « L'imagination du détail et de la différence, qui tend à la déformation fantastique des dimensions et objets, introduira un lien entre le visible et l'invisible par des "fragments" [...]. Le petit est plus grand que le grand : l'espace se fait non euclidien. » (Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault d'Allonnes, *op. cit.*, p. 18)

conception ruizienne de l'objet. La fonction du gros plan est la *révélation*, telle qu'exposée par Siegfried Kracauer, laquelle rappelle la défamiliarisation introduite par Chklovski :

Any huge close-up reveals new and unsuspected formations of matter [...]. Such images blow up our environment in a double sense : they enlarge it literally; and in doing so, they blast the prison of conventional reality, opening up expanses which we have explored at best in dreams before⁵⁰.

Ainsi, le gros plan semble être le procédé défamiliarisant par excellence : dans son essai, Kracauer présente diverses façons par lesquelles il transforme la perception habituelle des choses et révèle l'invisible, deux mandats du cinéma chamanique proposé par Ruiz.

Parmi les procédés de révélation proposés par Kracauer, celle qu'il nomme « the transient » attire l'attention pour l'étude de l'image ruizienne. Regroupant les images évanescentes liées à des impressions fugitives⁵¹ (par exemple, les éléments d'un rêve) et celles obtenues par l'accélééré ou le ralenti (figures 4a et 4b), cette catégorie comprend des techniques visant à révéler les réalités d'une autre dimension. L'anamorphose – technique picturale issue de la Renaissance et fréquemment employée par Ruiz dans les scènes de rêve du Temps retrouvé⁵², mais déjà présente dans *Trois vies* – semble appartenir à cette catégorie de procédés, bien qu'elle ne soit pas nommée par Kracauer. Nombreux sont les critiques à avoir repéré la présence d'anamorphoses dans les œuvres de Ruiz, sans toutefois exposer leur fonctionnement et leur impact sur la spectature. Yann Lardeau parle de la « beauté discontinue, hétérogène, anamorphique, au plan par plan » des films de Ruiz : « Les changements d'angles, les mouvements de caméra, les déplacements des personnages et des objets équivalent à [la] déclinaison [du tableau vivant], à sa corruption essentielle, érosion qui l'assimile aux anamorphoses⁵³. » Christine Buci-Glucksmann estime de son côté qu'il y a anamorphose chez Ruiz quand il y a dédoublement au sein d'une même image, qui elle-

⁵⁰ Siegfried Kracauer, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, 1974, p. 48.

⁵¹ «The second group of things normally unseen comprises the transient. Here belong, first, fleeting impressions [...]. Evanescent, like dream elements, such impressions may hunt the moviegoer long after the story they are called upon to implement has sunk into oblivion. » (*Ibid.*, p. 52.)

⁵² Stéphane Bouquet, *op. cit.*, p. 53.

⁵³ Yann Lardeau, « Pas de faux raccord sans accroc », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 27.

même contient une image seconde⁵⁴. Scarpetta souligne aussi que l'anamorphose est un procédé auquel ont recours Welles et Ruiz; il associe cette technique au cinéma baroque sans exprimer en quoi elle consiste⁵⁵. Il apparaît donc important de revenir sur la définition de l'anamorphose picturale afin de comprendre sa fonction au cinéma, en particulier en relation avec la défamiliarisation dans *Trois vies et une seule mort*.

Dans son ouvrage *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*, Jurgis Baltrusaitis définit l'anamorphose comme une « perspective dépravée par une démonstration logique de ses lois⁵⁶ ». L'anamorphose « procède par une interversion des éléments et des fonctions⁵⁷ »; elle participe donc également au bouleversement des hiérarchies habituelles de l'image. Elle est « une dilation, une projection des formes hors d'elles-mêmes, conduites en sorte qu'elles se redressent à un point de vue déterminé : une destruction pour un rétablissement, une évasion mais qui implique un retour⁵⁸ ». L'auteur associe aussi l'anamorphose à une « poétique de l'abstraction », à un « mécanisme puissant de l'illusion optique » et à « une philosophie de la réalité factice⁵⁹ », éléments que nous avons déjà liés à la conception ruizienne de l'image cinématographique. De plus, l'image anamorphique est liée au jeu et au rébus, elle constitue un « subterfuge optique où l'apparent éclipe le réel⁶⁰ », ce qui évoque la dimension ludique des films de Ruiz et son goût pour les énigmes, qu'il s'agisse des tableaux vivants dans l'*Hypothèse du tableau volé* ou du jeu de mots « Castañeda » dans *Trois vies*. En somme, trois principales fonctions peuvent être associées à l'anamorphose depuis son apparition en histoire de l'art au XVII^e siècle, fonctions qui rappellent certains préceptes de base de l'image ruizienne : le *divertissement*, la *démonstration logique* du caractère incertain de la vue et la *révélation* de figures fantastiques⁶¹.

⁵⁴ Christine Buci-Glucksmann et Fabrice Revault d'Allonnes, *op. cit.*, p. 66.

⁵⁵ Guy Scarpetta, *op. cit.*, p. 196 et 208.

⁵⁶ Jurgis Baltrusaitis, *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*, Paris, Flammarion, 1984, p. 5.

⁵⁷ *Idem.*

⁵⁸ *Idem.*

⁵⁹ *Idem.*

⁶⁰ *Idem.*

⁶¹ *Ibid.*, p. 6.

Reprenant l'analyse que fait Baltrusaitis des *Ambassadeurs* de Holbein, Roger Caillois souligne également plusieurs liens entre l'anamorphose et le fantastique, qui mettent en relief le caractère fantastique de l'image ruizienne : « Je citerai un dernier exemple, plus rare et plus hardi, qui consiste à faire naître l'impression de mystère d'un simple jeu optique, plus précisément de la déformation issue d'une perspective outrée ou aberrante⁶². » Cette « impression de mystère » qui émane du tableau évoque ce que ressent le spectateur de *Trois vies* lorsqu'il est confronté à des jeux de miroir, à des objets tordus par le biais de trucages divers ou à des images où le rapport petit/grand est inversé. Plus loin, Caillois décrit le « saisissement » et le « glissement » caractéristiques de la vision anamorphique, que nous pouvons associer au procédé de défamiliarisation :

Mais ici, pour que, des ressources procurées par un divertissement optique, surgissent un surcroît d'angoisse et un genre nouveau de saisissement, il n'a fallu rien de moins que le génie d'un peintre, l'idée de conjuguer avec la vision naïve l'énigme d'une déformation savante et la rare circonstance où le recours à une perspective arbitraire, hautement improbable, mais théoriquement possible, aide à manifester le retournement d'une perspective tout autre, irréversible, irrécusable, inexpiable : le glissement qui, un jour, au moment le moins attendu, oblige chacun à voir la mort pour la première fois dans une brusque et terrible proximité⁶³.

Mais, toujours selon la définition proposée par Baltrusaitis, la découverte de cette « autre réalité » sur laquelle *ouvre* l'anamorphose suppose aussi, par la suite, un travail de reconstitution de la part du spectateur, décrit comme « eccentric observer » par Daniel L. Collins :

To observe anamorphic images, one must be an « eccentric observer », that is, an observer who is not only a bit « eccentric » in the usual sense of the term (i.e. strange), but an observer who is willing to sacrifice a centric vantage point for the possibility of catching a glimpse of the uncanny from a position off-axis. [...] I am suggesting the eccentric observer as simply an alternative to the usual model of a viewer occupying a central position with respect to the material world⁶⁴.

⁶² Roger Caillois, *Cohérences aventureuses*, Paris, Gallimard, 1973, p. 108.

⁶³ *Ibid*, p. 111.

⁶⁴ Daniel L. Collins, « Anamorphosis and the Eccentric Observer : Inverted Perspective and Construction of the Gaze », *Leonardo*, vol. 25, n° 1, 1992, p. 73.

En somme, l'observateur « ex-centre » participe activement à la construction de l'œuvre⁶⁵. Nous comparerons son rôle à celui du spectateur ruizien – qui effectue un important *travail de mémoire* en visionnant le film – dans notre second chapitre.

1.2.3 Répétition, sérialité et fonction incantatoire des objets

Dans son texte « Les relations d'objet au cinéma », Ruiz discute explicitement du rôle des objets dans l'image, de la tension qu'ils peuvent provoquer et du rôle du spectateur qui en résulte :

[...] certains objets luttent pour émerger de la toile de fond. [...] Mais plus inquiétant est le cas des objets qui essaient d'émerger par eux-mêmes. Autrement dit, nous sentons qu'entre les éléments privilégiés et ceux qui essaient d'émerger, il existe des rapports difficiles à formuler. Cette tension constante, qui rend l'abstraction impossible au cinéma, peut faire penser à une espèce de courant souterrain qui accompagne toute série d'images, un courant qui, appuyé sur des objets identiques ou similaires, comme s'il s'agissait de signalisations de trafic, poursuit une histoire à moitié digérée par les objets montrés, à moitié attribuée par nous⁶⁶.

Cette tension des objets semble être exploitée au maximum dans *Trois vies*, où la répétition d'objets et les nombreux réseaux associatifs qu'ils proposent forment des « courants souterrains », c'est-à-dire des pistes interprétatives non chronologiques (voire labyrinthiques) du film. Presque chaque objet délibérément mis en valeur réapparaît au moins une fois dans chacune des « vies » du protagoniste. La résurgence d'objets similaires et issus du quotidien – généralement présentés selon des perspectives déformées ou dans des proportions inversées – crée des ponts entre les histoires, tout comme l'énigme « Castañeda ». Elle produit un effet de *latence narrative*, décrit par le cinéaste :

En général, je joue surtout sur cela, sur le malentendu dans la narration, sur des images si éloquentes en elles-mêmes qu'elles trompent pour ainsi dire la narration et donnent lieu à des narrations potentielles de la part du spectateur. Je cherche à garder cet effet de latence narrative, mais en établissant tout de même des rapports entre tous les éléments narratifs que je pose⁶⁷.

⁶⁵ Collins associe l'expérience de la vision anamorphique à la notion de « plaisir du texte » introduite par Roland Barthes : « [...] is not the experience of an anamorphic projection a kind of "text of bliss" – an image that literally requires the loss of the previous reading to be seen; an image that physically discomforts the viewer by the awkwardness of its vantage point; an image that ignores the usual assumptions about perception and appreciation and "brings to a crisis" a viewer's relationship with the art experience? » (*Ibid.*, p. 78.)

⁶⁶ Raoul Ruiz, « Les relations d'objets au cinéma », *Cahiers du cinéma*, n° 287, avril 1978, p. 25.

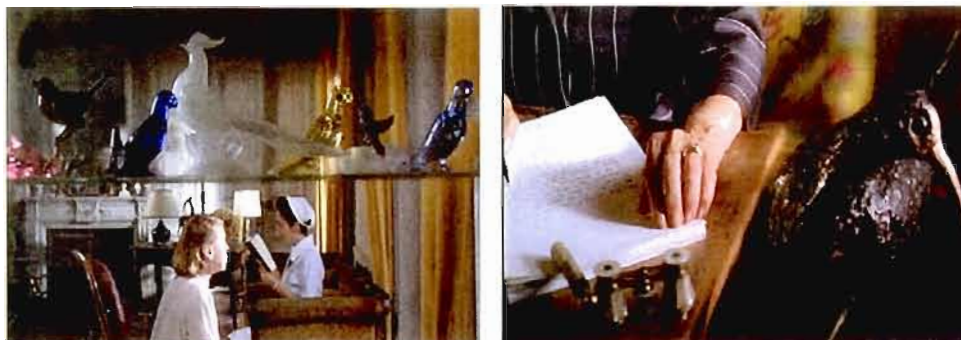
⁶⁷ Raoul Ruiz, in Alain Masson et Philippe Rouyer, *op. cit.*, p. 21.

Le procédé confère aux objets une *fonction incantatoire* – le pouvoir de générer d'autres histoires.

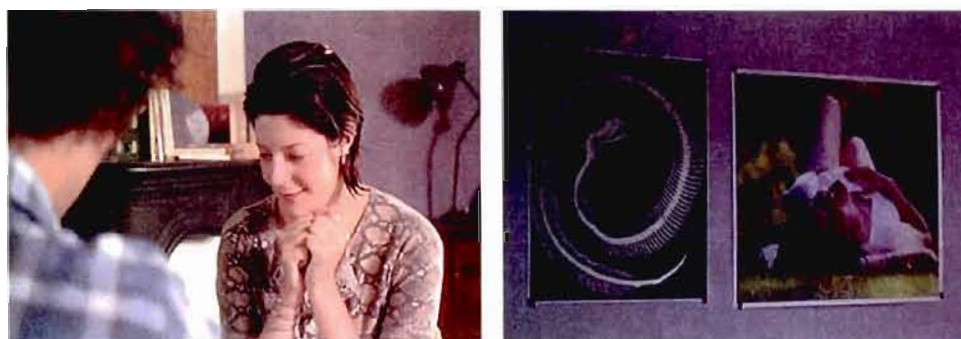


Figures 7a et 7b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Dans l'œuvre, certains personnages sont directement associés à des objets récurrents. La relation entre Maria et les fleurs est flagrante. Au début du film, les fleurs sont absentes de l'appartement que partagent Parisi et Maria, mais omniprésentes dans les scènes où Mateo se souvient de sa vie avec elle; elles semblent symboliser le souvenir de leur amour. Lorsque ce dernier réintègre son ancienne demeure, le décor (papier peint, vases) du même appartement apparaît saturé de fleurs. Comme nous l'avons vu précédemment, les lieux se transforment d'après la perception de Mateo; l'équivalence fleurs/Maria est fortement soulignée dès le début, mais s'intensifie progressivement, par exemple lorsque le motif du chemisier de la femme reprend celui du papier peint (figures 7a et 7b). Les fleurs n'agissent pas simplement comme des éléments de décor, elles procurent un sentiment d'étrangeté : il semble difficile de déterminer si Maria est « happée » par l'appartement, ou si c'est sa présence qui « contamine » ce dernier. Plus loin, ces fleurs refont surface dans chacune des histoires racontées (dans tous les appartements, mais surtout dans la scène où Martin installe du papier peint chez Maria). Tel que mentionné précédemment, les fleurs resurgissent d'abord de façon discrète, puis prennent progressivement de l'importance par rapport aux personnages par le biais de gros plans anthropomorphiques. Dans la figure 7b, le lien fleurs/Maria est encore plus dramatique; il en va de même pour la scène du cauchemar de Mateo, où les motifs du papier peint s'animent.



Figures 8a et 8b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.



Figures 9a et 9b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

L'association entre la mère de Vickers et l'oiseau, puis entre Cécile et le serpent⁶⁸, progresse de la même façon : les éléments (animaux empaillés, bibelots, bijoux) font d'abord partie du décor – sans toutefois passer inaperçus – puis deviennent plus nombreux et surtout déformés par les plans de caméra. Dans le premier cas (figure 8a), les oiseaux surgissent chez Mme Vickers en tant que *collection*, motif cher à Raoul Ruiz. L'appartement est aussi peuplé de plusieurs représentations d'oiseaux montrés de façon si disproportionnée qu'ils effacent les personnages (figure 8b). Dans le second cas, Cécile et Martin possèdent un énorme serpent montré à maintes reprises à l'aide de gros plans. Cécile apparaît pour la première fois à l'écran vêtue d'un chemisier orné d'un motif de peau de serpent et porte un bracelet représentant ce reptile (figure 9a). De même, un plan rapproché du mur de sa chambre de bonne montre deux photographies côte à côte, l'une d'un squelette de serpent, l'autre de

⁶⁸ Ce serpent pourrait être associé au livre de Castañeda présenté dans le film, *Le Don de l'Aigle*, qui traite du caractère élastique et réversible du temps (Jean-Louis Leutrat, « *Trois vies et une seule mort*. Casse-tête », *Positif*, n° 424, juin 1996, p. 15.)

Cécile elle-même (figure 9b). Ceci démontre bien que chacune des femmes de la vie du protagoniste est associée à un « objet » qui l'évoque. Cependant, ces deux associations personnage/objet s'entremêlent progressivement, tout comme les diverses « vies » de Mateo-Vickers-Allamand s'interpénètrent de plus en plus avant son décès. Les objets montrent à l'écran la confusion qui s'opère chez lui : alors qu'ils étaient clairement associés à des personnages spécifiques durant la première moitié du film, ils réapparaissent de manière de plus en plus désordonnée et sont souvent combinés les uns aux autres (figures 10a et 10b).



Figures 10a et 10b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Certains objets semblent également annoncer l'apparition d'un personnage. À plusieurs reprises dans le film, un soulier surgit sans lien apparent avec la narration : une espadrille est montrée en gros plan dans la scène où Mateo enterre Parisi, un soulier à talon haut orne inexplicablement le foyer de l'appartement de Allamand. Tout au long de l'œuvre, ces souliers « solitaires » étonnent et le spectateur cherche un lien qui lui permettra de justifier leur mise en valeur. Ce n'est que vers la fin du film que le motif du soulier est explicitement associé à Kruger, le mari fou de Tania : avant même que ce dernier n'apparaisse à l'écran, Tania dit à Vickers-clochard qu'il devra la prévenir s'il voit Kruger, qu'il pourra facilement reconnaître par ses chaussures. Ensuite, chaque apparition de Kruger débute par un gros plan de ses chaussures, ou par un travelling qui va de ses chaussures à son visage. Un objet est ici encore associé à un personnage, mais constitue cette fois une énigme dont la réponse (s'il y en a une) ne sera dévoilée qu'à la fin, contrairement aux exemples concernant Maria, Mme Vickers ou Cécile, où les pistes se brouillent progressivement.

Des associations similaires s'opèrent entre les objets et certains lieux : par exemple, la représentation d'un escalier infini – digne d'une toile d'Escher – que l'on retrouve dans l'appartement de Mateo fait écho aux escaliers en spirale de la Sorbonne, que nous reverrons par la suite maintes fois, toujours au moment où Vickers bascule de sa vie de professeur à sa vie de clochard. Dans tous les cas, les objets jouent le rôle de « thèmes » visuels, comme l'a souligné Guy Scarpetta à propos de *La Ville des Pirates* :

À la déconstruction du récit, en somme, se superpose dans *La Ville des pirates* un autre système de composition narrative : composition par « couches » (comme les jets d'un dripping, les différentes portées d'une œuvre polyphonique), obéissant à un modèle proprement musical : dans la dissonance généralisée, des « thèmes » circulent, disparaissent, reviennent, qui forment comme une trame, un tissu, l'argent, le feu, le poignard, le sang, les bijoux⁶⁹.

Cette « trame » décrite par Scarpetta renvoie aux « courants souterrains » déjà mentionnés. Si les objets ont le pouvoir d'évoquer et d'invoquer des personnages, des lieux ou d'autres objets⁷⁰, ils semblent aussi posséder une fonction incantatoire. Alors que les exemples précédents illustraient la répétition et la sérialité de certains objets, d'autres – comme la valise – servent plutôt d'éléments déclencheurs d'un nouveau récit.



Figures 11a et 11b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

⁶⁹ Guy Scarpetta, *op. cit.*, p. 210.

⁷⁰ Ruiz décrit ces fonctions liées à la puissance de l'image cinématographique : « Évocation, invocation : les deux fonctions de l'image en mouvement peuvent être complémentaires. Évocation mécanique d'événements qui ont déjà eu lieu ou qui arriveront, qui appartiennent à d'autres mondes même si ces mondes sont eux-mêmes des films, des dieux déjà morts ou d'autres à venir. Invocation des événements éternels (cf Whitehead) : perpétuelle recreation en constant état de régénération ou de défaillance. » (Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 109.)

La première occurrence de la valise a lieu durant le discours de remémoration de Mateo à Parisi. Le protagoniste raconte la façon dont il est parvenu à passer inaperçu durant vingt ans de sa vie, alors qu'il demeurait en face de chez Maria, sans jamais la croiser. Des images d'une scène de bistrot, où discutent des personnages non identifiés, accompagnent la narration de Mateo en voix *off*. La caméra présente un individu au comptoir, puis effectue un travelling vertical vers le bas, dévoilant la valise à ses pieds (figure 11a). Au moment où cette valise apparaît, Mateo change abruptement de sujet et se met à relater sa jeunesse à Catana et son immigration en France. Cette transition – vers un second discours de remémoration enchâssé dans le premier – semble directement provoquée par l'image de la valise. Une valise montrée au premier plan et en trompe-l'œil (figure 11b) fera écho à cet événement dans le dernier segment du film : elle est délibérément mise en valeur la première fois où apparaît le majordome « La Cloche » et provoque un retour en arrière chez le spectateur. L'usage que fait Ruiz de la répétition d'objets évoque un procédé cher à Guy Debord :

La force et la grâce de la répétition, la nouveauté qu'elle apporte, c'est le retour en possibilité de ce qui a été. *La répétition restitue la possibilité de ce qui a été, la rend à nouveau possible. Répéter une chose, c'est la rendre à nouveau possible. C'est là que réside la proximité entre la répétition et la mémoire. Car la mémoire ne peut pas non plus nous rendre tel quel ce qui a été. Ce serait l'enfer. La mémoire restitue au passé sa possibilité*⁷¹.

Plus loin, Agamben ajoute que le travail avec les images qui résulte de la répétition est une « façon de projeter la puissance et la possibilité vers ce qui est impossible par définition, le passé⁷² ». Le rôle des objets dans *Trois vies*, tout comme celui des lieux, est donc lié à la spécificité du médium cinématographique en ce qui a trait à la mémoire. Ruiz « fait rimer⁷³ » les images afin de provoquer des associations et de rappeler des moments antérieurs du film. La spectature de ses films revêt ainsi un caractère ludique, car, présentés sous forme de multiples énigmes, les objets fournissent divers parcours interprétatifs possibles.

⁷¹ Giorgio Agamben (à propos de Debord), *Image et mémoire*, Paris, Hoëbeke, 1998, p. 70. Nous soulignons.

⁷² *Ibid.*, p. 70-71.

⁷³ L'expression est de Raoul Ruiz: « Les équivalences visuelles, c'est un autre aspect. Cela revient à faire rimer deux images, deux images qui ont la même durée et qui rappellent quelque chose. Mais pour s'en rendre compte, il faut malheureusement voir le film plusieurs fois. » (Raoul Ruiz, in Michel Ciment et Hubert Niogret, « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 274, décembre 1983, p. 23.)

CHAPITRE II

L'ART DE LA MÉMOIRE DANS *TROIS VIES ET UNE SEULE MORT* : MNÉMOTECHNIQUE, CINÉMA ET SPECTATURE

Issu de l'Antiquité, l'*art de la mémoire* – mieux connu aujourd'hui sous le nom de *mnémotechnique* – génère une longue tradition qui trouve encore sa résonance au sein des productions artistiques contemporaines. Dans *The Art of Memory* (1966), l'un des rares ouvrages entièrement consacrés à l'art de la mémoire, Frances Yates retrace son évolution jusqu'à la Renaissance, à partir d'anciens traités de rhétorique grecs et latins. Son étude révèle un pan important de l'histoire de la pensée, demeuré marginal en raison de sa multidisciplinarité :

The art of memory is a clear case of a marginal subject, not recognized as belonging to any of the normal disciplines, having been omitted because it was no one's business. And yet it has turned out to be, in a sense, everyone's business. The history of the organization of memory touches at vital points on the history of religion and ethics, of philosophy and psychology, of art and literature, of scientific method¹.

Parce qu'il permet aussi d'observer de grands bouleversements au sein des conceptions de l'imaginaire, des modes de représentation du monde, du rôle de l'écriture et des relations entre arts visuels et mémoire, l'essai de Yates propose aussi une *nouvelle approche multidisciplinaire* permettant d'enrichir la compréhension de plusieurs œuvres artistiques. Même si *The Art of Memory* n'aborde pas l'art de la mémoire post-Renaissance, les grandes tendances qu'il révèle se sont assurément poursuivies au-delà du XVI^e siècle. Avant d'observer sa réactualisation dans *Trois vies et une seule mort*, il convient d'en établir la genèse, en insistant sur ses éléments constitutifs pertinents à l'analyse filmique et à la compréhension des enjeux théoriques de l'œuvre de Ruiz.

¹ Frances Yates, *The Art of Memory*, Londres, Pimlico, 2001 [1966], p. 374.

2.1 L'art de la mémoire : définition, contexte, évolution

2.1.1 Mnémotecnique et la naissance d'un art

L'ouvrage de Yates présente l'histoire de l'art de la mémoire, de ses principes de base et de la représentation du monde qu'ils sous-tendent. L'auteur y établit d'abord une distinction importante entre les termes « art de la mémoire » et « mnémotecnique » :

[The art of memory] seeks to memorize through a technique of impressing 'places' and 'images' on memory. It has usually been classed as 'mnemotechnics', which in modern times seems a rather unimportant branch of human activity. But in the ages before printing a trained memory was vitally important; and the manipulation of images in memory must always to some extent involve the psyche as a whole. [...] Though the mnemotechnical side of the art is always present, both in antiquity and thereafter, and forms the factual basis for its investigation, the exploration of it must include more than the history of its techniques².

L'art décrit par Yates participe à la *mémoire artificielle*, qui – par opposition à la *mémoire naturelle* ou innée – se développe grâce à un entraînement complexe. Ainsi, l'art de la mémoire implique l'initiation à des techniques ayant pour but ultime d'améliorer la mémoire naturelle par le pouvoir de la visualisation. Le perfectionnement de cette *vision interne* enseignée aux étudiants de rhétorique était capital pour les orateurs de l'Antiquité, car elle permettait de mémoriser à la fois les concepts et les mots exacts d'un discours afin de les retransmettre. Le processus souligne l'importance du visuel dans un contexte charnière entre l'oralité et l'écriture; en effet, l'invention de l'art de la mémoire coïncide avec la période de transition liée à l'apparition de l'écriture. Il implique l'*écriture interne* d'images dans la mémoire³, une faculté moins sollicitée aujourd'hui car remplacée par l'écriture⁴ et l'imprimé. Après avoir stocké une grande quantité d'images mémorielles dans des espaces imaginaires (d'après plusieurs règles que nous verrons en détail), l'orateur ou l'aède revisitait

² *Ibid.*, p. 11. Bien que les techniques associées à la mémorisation ne soient aujourd'hui plus perçues comme participant à un art, nous préférons l'expression « art de la mémoire » à « mnémotecnique », respectant la nuance établie par Yates. En effet, notre analyse s'intéresse non seulement aux techniques, mais également aux divers courants de pensée qu'elles reflètent.

³ « The art of memory is like an inner writing. Those who know the letters of the alphabet can write down what is dictated to them and read out what they have written. Likewise those who have learned mnemonics can set in places what they have heard and deliver it from memory. » (*Ibid.*, p. 22.)

⁴ Dans *Phèdre*, Platon anticipait les effets négatifs de l'écriture sur la mémoire : « [Les écritures] provoqueront l'oubli chez ceux qui les auront apprises, car ils ne prendront plus soin de leur mémoire et, faisant confiance à l'écriture, ils se souviendront des choses par des signes extérieurs et étrangers, et non de l'intérieur. » (Platon cité par Giorgio Agamben, *op. cit.*, p. 48.)

mentalement – ou « lisait » – les lieux afin de se remémorer chacun des éléments de son discours dans l'ordre choisi. Doté de pouvoirs mystérieux aux yeux de ses contemporains, le maître de l'art de la mémoire fascinait parce qu'« habité » par Mnémosyne, mère des Muses.

Les principaux traités de l'art de la mémoire classique recensés par Yates énoncent approximativement les mêmes règles relatives aux lieux (*loci*) et aux images mémorielles (*imagines agentes*). Leurs auteurs grecs et latins citent généralement l'exploit de Simonide (556-468 av. J.C.), qui assista à l'écroulement d'une salle de réception et parvint, grâce à sa mémoire phénoménale, à se souvenir de l'emplacement exact des invités pour identifier chacun des cadavres parmi les décombres. Simonide est donc considéré comme le premier maître de l'art de la mémoire. Plutarque écrit qu'il a aussi été le premier à comparer la démarche du peintre à celle du poète, avant l'introduction de l'*ut pictura poesis* par Horace : « Simonides [...] called painting silent poetry and poetry painting that speaks; for the actions which painters depict as they are being performed, words describe after they are done⁵. » Yates souligne le lien important entre ces deux inventions attribuées à Simonide : elles conduisent toutes deux à penser la primauté de la vision sur les autres sens.

2.1.2 Les préceptes de base de l'art de la mémoire classique : *imagines agentes et loci*

Même si l'anecdote de Simonide est issue de l'ère pré-socratique, la plus ancienne source écrite décrivant les préceptes de l'art de la mémoire, *Ad Herennium*, date de 86 av. J.C. C'est sur ce manuel scolaire anonyme⁶ que s'appuie l'ensemble des traités qui lui ont succédé, notamment ceux de Cicéron (*De oratore*) et de Quintilien (*Institutio Oratoria*). Le *Ad Herennium* aborde systématiquement les codes qui régissent le choix des *loci* et des *imagines agentes* qui les meubleront.

La première étape décrite par l'auteur consiste à imprégner la mémoire d'une série de *loci* de type architectural : ceux-ci peuvent être des lieux réels familiers pour l'orateur, ou encore des endroits imaginés pour les besoins de l'art. Puisque la mémoire retient mieux les lieux inhabituels, les *loci* doivent aussi être difficiles à confondre avec d'autres lieux. Pour réussir à y stocker adéquatement plusieurs images, le bâtiment sélectionné doit

⁵ (Plutarque cité par Frances Yates), *op.cit.*, p. 42.

⁶ Yates démontre que l'identité de l'auteur du document destiné aux étudiants de rhétorique demeure mystérieuse, malgré son attribution erronée à un certain « Tullius » par la plupart des philosophes de l'Antiquité et à Cicéron par les auteurs médiévaux.

préférentiellement être peu fréquenté et contenir une suite ordonnée de pièces à travers lesquelles on circule aisément. Il doit aussi posséder des repères clairs et singuliers permettant de séparer le « parcours mémoriel » en étapes distinctes. L'auteur de *Ad Herennium* insiste sur l'importance de bien choisir les *loci* : le nombre de pièces, leur dimension, leur profondeur, l'éclairage et l'ordre dans lequel elles se présentent au « promeneur » influencent considérablement l'efficacité de la technique. Yates résume la description des *loci* idéaux, puis cite l'auteur :

[Memory *loci*] should be of moderate size, not too large, for this renders the images placed on them vague, and not too small for then an arrangement of images will be overcrowded. They must not be too brightly lighted for then the images placed on them will glitter and dazzle; nor must they be too dark or the shadows will obscure the images. The intervals between the *loci* should be of moderate extent, perhaps about thirty feet, 'for like the inner eye, so the inner eye of thought is less powerful when you have moved the object of sight too near or too far away'⁷.

Plus l'orateur est expérimenté, plus il parvient à se doter de *loci* différents qu'il peut réutiliser au besoin tout au long de sa vie en y réinvestissant de nouvelles images; ce qu'illustre la comparaison établie par l'enseignant entre les *loci* et les tablettes de cire : « The *loci* are like the wax tablets which remain when what is written on them has been effaced and are ready to be written on again⁸. » Même si, à notre époque, la métaphore la plus appropriée est celle de la feuille de papier prête à recevoir les lettres de l'alphabet (ou le monument sur lequel seront gravés textes et images), l'ensemble des critères régissant le choix des *loci* et l'extrême précision visuelle que le processus nécessite évoquent aussi le travail du scénographe au théâtre. En effet, celui-ci détermine le décor qui servira à « héberger » les comédiens, les éclairages qui les mettront en valeur, de même que les repères scéniques qui leur permettront ultérieurement de se souvenir de leurs déplacements et de leurs répliques. Au cinéma, nous le verrons, la sélection du *locus* s'apparenterait plutôt à la création du plan par le réalisateur ou le directeur photo, car celui-ci choisit non seulement le décor de la scène mais également le cadrage : l'angle de la caméra et la profondeur de champ participent aussi à l'exercice de prévisualisation. Cependant, l'orateur peut aussi être comparé à l'acteur ou au comédien : pendant son récit, il circule lui-même « en pensée » dans les *loci* qu'il a préalablement choisis

⁷ *Ibid.*, p. 23.

⁸ *Idem.*

et organisés, il « vit » la scène comme s'il s'y trouvait littéralement. Mais, contrairement à l'orateur, comédiens et acteurs déambulent dans un *loci* conçu par quelqu'un d'autre. En somme, l'orateur occupe la double fonction de concepteur et d'acteur de son système mnémonique personnel.

Après avoir minutieusement établi les règles du *loci*, l'auteur de *Ad Herennium* explique la manière tout aussi codifiée de choisir les *imagines agentes* qui y seront entreposées. Les *imagines rerum* (images des choses) sont sélectionnées pour retenir des notions ou des arguments, alors que les *imagines verborum* (images des mots) permettent de se rappeler les mots précis du discours. Dans chacun des cas, les *imagines agentes* sont des images mentales conçues pour « frapper l'imaginaire » :

When we see in every day life things that are petty, ordinary, and banal, we generally fail to remember them, because the mind is not being stirred by anything novel or marvellous. But if we see or hear something exceptionally base, dishonourable, unusual, great, unbelievable, or ridiculous, that we are likely to remember for a long time. [...] Thus nature shows that she is not aroused by the common ordinary event, but is moved by a new or striking occurrence. Let art, then, imitate nature, find what she desires, and follow as she directs⁹.

Tout en soulignant le rapport entre l'art de la mémoire et la *mimesis*, l'extrait démontre que le choix des *imagines agentes* s'oppose aux règles du classicisme, car il valorise l'irrégularité, la dissymétrie et l'exagération – voire le grotesque et l'amoralité – plutôt que les idéaux tels l'Harmonie et la Beauté. Afin de choisir de bonnes images qui « adhèrent » à la mémoire, l'auteur suggère d'établir des similitudes marquantes entre celles-ci et ce à quoi elles correspondent, de les déformer afin qu'elles suscitent des réactions psychologiques et de les orner de façon inhabituelle : en termes chkhlovskiens, *il suggère de les libérer de l'automatisme perceptuel, de les défamiliariser*. L'entreprise de *mise en images* revêt donc un caractère poétique : elle consiste à *métaphoriser* des concepts banals en images saisissantes.

2.1.3 De la rhétorique à l'idéal pansophique : Lulle, Bruno et l'art combinatoire

L'art de la mémoire classique subit des transformations majeures avant de parvenir à sa forme médiévale : les écrits d'Augustin, d'Albert Le Grand et de Thomas d'Aquin étudiés par Yates confirment la « christianisation » de la mémoire artificielle, qui s'éloigne de la

⁹ (*Ad Herennium* cité par Frances Yates), *op.cit.*, p. 25.

rhétorique pour devenir une méthode d'élévation spirituelle. Désormais intégré aux traités d'éthique, l'art de la mémoire est enseigné pour retenir les dignités de Dieu : les *loci* sont des lieux de méditation et les images, des icônes religieuses. Puisqu'une bonne maîtrise de ses techniques mène à la connaissance du Bien et du Mal, bon nombre de missionnaires les propagent afin de provoquer de nouvelles conversions en Europe et en Asie. Yates souligne que l'art de la mémoire contribue au développement de l'imagerie médiévale : se basant sur Aristote¹⁰, Thomas d'Aquin et Albert Le Grand estiment tous deux que l'homme a besoin d'images pour penser et que le recours à la métaphore peut faciliter la mémorisation. En somme, malgré son caractère controversé, la métaphore est permise pour pallier la « faiblesse » de l'homme doté d'une mémoire naturelle insuffisante. La popularisation des techniques de visualisation, encore largement inspirées de *Ad Herennium*, annonce la valorisation de l'imagination, de l'invention individuelle et de la créativité durant les siècles suivants.

Vers la fin du Moyen-Âge, l'art de la mémoire participe à l'avènement d'une nouvelle conception de l'imaginaire et des modes de représentation du monde qui se développeront durant la Renaissance : « C'est vraiment à la Renaissance que se fait la cassure entre l'imagination-*mimesis*, qui était liée à l'idée d'archétype et de temps cyclique, et l'imagination créatrice, qui suppose un temps ouvert¹¹. » L'imaginaire devient alors une *puissance constructrice*; elle produit des lieux qui, selon Hélène Védrine, sont « à la fois *mise à distance* (perspective ou traversée de l'espace au sens étymologique) et *appropriation par l'art et l'écriture*¹² ». Au XIV^e siècle, la mémoire artificielle génère plusieurs œuvres artistiques qui en sont imprégnées : « The art of memory was a creator of imagery which must surely have flowed out into creative works of art and literature¹³. » Yates évoque d'ailleurs brièvement la possibilité d'interpréter, à l'aide des principes de l'art de la mémoire,

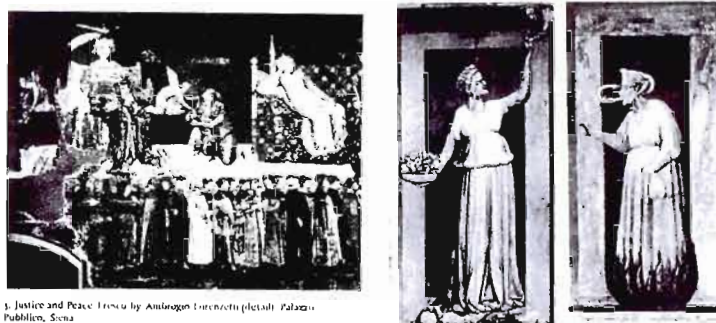
¹⁰ Aristote écrit : « Il n'est pas possible de penser sans images. » (« De la mémoire et de la reminiscence », in *Petits traités d'histoire naturelle*, Paris, Les Belles Lettres, 1953, p. 54.)

¹¹ Hélène Védrine, *Les grandes conceptions de l'imaginaire*, Paris, L.G.F., 1990, p. 44.

¹² *Ibid.*, p. 62. Nous soulignons. La manipulation des lieux parisiens par Ruiz semble participer de ce double processus : en défamiliarisant les lieux communs – donc en les éloignant de leur perception habituelle, automatique – le cinéaste se les réapproprie.

¹³ Frances Yates, *op. cit.*, p. 100.

certaines œuvres picturales (Lorenzetti, figure 12a, et Giotto, figure 12b¹⁴) ou littéraires (*La Divine Comédie* de Dante) représentant les vices et les vertus. Métaphorisant des concepts abstraits à l'aide d'images basées sur des similitudes marquantes, ces œuvres artistiques peuvent être considérées comme l'extériorisation de systèmes mnémoniques intérieurs, sans toutefois y être réduites.



1. Justice and Peace. Fresco by Ambrogio Lorenzetti (detail), Palazzo Pubblico, Siena

Figures 12a et 12b. Frances Yates, *The Art of Memory*, 2001.

Au sein de l'art de la mémoire « chrétien » se développent diverses tendances. L'excentrique missionnaire franciscain Raymond Lulle (1235-1316) élabore un art dérivé de certains préceptes de la mémoire artificielle, mais sans le recours aux images. S'inspirant davantage de la philosophie platonicienne que de la rhétorique classique, Lulle propose un système mnémonique basé sur l'algèbre, la logique géométrique et l'abstraction scientifique (figure 13). Lulle est le premier à intégrer le *mouvement* et la *combinatoire* à la mémoire :



Fig. 6 Combinatory Figure. From Lull's *Ars brevis*

Figure 13. Frances Yates, *The Art of Memory*, 2001.

¹⁴ La figure 12b présente deux allégories de Giotto, dont la seconde – intitulée *L'Envie* (1305) – a été analysée par Christian Vandendorpe. Celle-ci démontrerait la subordination de l'allégorie au langage : « L'allégorie ne se comprend que si, après avoir trouvé la clé de lecture dans l'inscription située au-dessus du tableau, on déchiffre ensuite les divers symboles en les rapportant à des expressions métaphoriques empruntées au langage usuel » (« Régimes du visuel et transformations de l'allégorie », *Protée*, vol. 33, n° 1, printemps 2005, p. 31-32).

Finally, and this is probably the most significant aspect of Lullism in the history of thought, Lull introduces movement into memory. The figures of his Art, on which its concepts are set out in the letter notation, are not static but revolving. One of the figures consists of concentric circles, marked with the letter notations standing for the concepts, and when these wheels revolve, combinations of the concepts are obtained¹⁵.

Selon Yates, il s'agit d'une méthode d'investigation logique qui s'écarte largement de l'art traditionnel. Cependant, malgré la disparition des *loci* et *imagines agentes*, l'importance du visuel persiste par le biais de divers schémas, diagrammes et figures combinatoires. Visant à contenir et à articuler toutes les disciplines du savoir, l'Art inventé par Lulle surpasse le cadre de la mémoire car il se veut une clé de la réalité universelle. Issu du Moyen-Âge, le lullisme profite cependant d'un regain d'intérêt important au début de la Renaissance : plusieurs auteurs, tels Pic de la Mirandole et Agrippa, diffusent les écrits de Lulle et développent sa *logica combinatoria*. Les travaux de Lulle s'accordent bien avec l'*idéal pansophique* qui domine la culture de l'époque, c'est-à-dire la recherche d'un savoir total par la possession d'une clé ou d'une langue permettant de décrypter l'univers. Paolo Rossi explique le retour du lullisme par l'enchevêtrement qu'il opère entre plusieurs thèmes devenus populaires à la Renaissance :

L'intérêt pour la cabale, les écritures hiéroglyphiques, les écritures artificielles et universelles, la découverte des premiers principes constituant tout savoir possible, l'Art de la mémoire et l'allusion continuelle à une logique comprise comme « clé » permettant de percer les secrets de la réalité : tous ces thèmes apparaissent comme liés à la résurrection du lullisme à la Renaissance¹⁶.

Durant la même période, l'art de la mémoire se propage à l'extérieur du clergé : durant les XV^e et XVI^e siècles, les écrits profanes sur la mémoire artificielle se multiplient. D'influences diverses, ils adoptent une dimension ludique et traduisent la passion pour les énigmes qui caractérise l'époque.

S'inspirant à la fois de la combinatoire lulliste et de l'art de la mémoire classique, Giordano Bruno (1548-1600) propose un art hermétique et religieux qui fusionne ces deux tendances. Rebaptisant les éléments clés de la mémoire artificielle (le lieu devient le *subjectus*, l'image, l'*adjectus*), Bruno élabore son propre système combinatoire dynamique basé sur des cercles concentriques sur lesquels sont apposées des images mémorielles. Ces

¹⁵ *Ibid.*, p. 178.

¹⁶ Paolo Rossi, *Clavis Universalis*, Grenoble, Éd. Jérôme Millon, 1993, p. 51.

dernières possèdent des propriétés magiques qui permettent à l'initié d'atteindre le monde céleste; elles jouent donc le rôle d'*intermédiaires entre le monde intérieur et le cosmos*. La nouvelle cosmologie de Bruno intègre à la fois la magie – qui permet l'atteinte de l'Un – l'astrologie, la cabale et la métaphysique. Associée aux traditions occultes, sa démarche traduit une fascination pour les mystères de la nature et une forte volonté de percer les secrets de l'univers. Tout comme Lulle, Bruno désire avant tout unifier les formes de savoir pour aller au-delà de la « pluralité confuse des apparences¹⁷ ». Chez lui, l'imagination joue le rôle d'*instrument théorique permettant de comprendre les structures secrètes de la réalité*. Ses écrits soulignent l'importance de fortifier la mémoire naturelle afin « d'accroître infiniment les possibilités de la puissance humaine¹⁸ ».

Entre concept et intuition, [Bruno] ouvre une sorte de fiction – celle des mondes innombrables et d'un univers infini – où l'imagination joue comme un schème producteur qui délimite, sous la forme d'une construction théorique, l'espace d'un manque, celui de la preuve scientifique. En se retournant contre les « évidences » de la perception naturelle, Bruno compose, en son temps, ce que nous appellerions aujourd'hui un *space opera*. Sa stratégie philosophique est celle des variations imaginaires sur des possibles¹⁹.

Cette interprétation de la démarche de Bruno renvoie directement à plusieurs piliers du travail de Ruiz – la conscience d'un manque, la mise en question de la perception habituelle, l'ouverture sur un « autre monde », les variations sur des possibles – mis en valeur dans *Trois vies et une seule mort*.

2.1.4 Théâtres mnémoniques et palais de mémoire

Parmi les modes de représentation du monde ayant découlé de la mémoire artificielle, les théâtres et palais de mémoire ont suscité beaucoup d'engouement au cours de la Renaissance. L'Italien Giulio Camillo (1480-1544), concepteur du tout premier théâtre de mémoire, adapte lui aussi l'art de la mémoire classique aux théories hermético-cabalistiques en vogue à l'époque. Il élabore une gigantesque construction basée sur les grands théâtres romains dont le but ultime est la mémorisation de l'ensemble du savoir humain afin de saisir

¹⁷ *Ibid.*, p. 107.

¹⁸ *Ibid.*, p. 106.

¹⁹ Hélène Védrine, *op. cit.*, p. 112.

l'univers dans sa totalité²⁰. Quiconque y pénétrait était censé parvenir à discourir sur n'importe quel sujet avec l'aisance de Cicéron. Bien que ce théâtre n'ait jamais été pleinement réalisé, ses principes sont publiés dans un texte posthume de Camillo, *L'Idea del Teatro*²¹. Le théâtre était divisé en sept sections principales liées à des planètes et divinités, auxquelles correspondaient sept « portes imaginaires » tenant lieu de *loci*. Plusieurs images représentant des disciplines du savoir y étaient apposées d'après une hiérarchie précise. Sous chacune des images mémorielles se trouvaient des tiroirs et des coffres contenant la transcription de discours célèbres. Cependant, l'apport de Camillo à l'art de la mémoire ne tient pas qu'à l'ajout de ces discours liés aux images, tel que le résume Yates :

[...] Camillo never loses sight of the fact that his Theatre is based on the principles of the classical art of memory. But his memory building is to represent the order of eternal truth; in it the universe will be remembered through organic association of all its parts with their underlying eternal order²².

Plus loin, Yates précise les modifications apportées aux préceptes de base de l'Art :

The Theatre presents a remarkable transformation of the art of memory. [...] Renaissance in its form, for the memory building is no longer a Gothic church or cathedral, the system is also Renaissance in its theory. The emotionally striking images of classical memory, transformed by the devout Middle Ages into corporeal similitudes, are transformed again into magically powerful images. The religious intensity associated with medieval memory has turned in a new and bold direction. The mind and memory of man is now 'divine', having powers of grasping the highest reality through a magically activated imagination. The Hermetic art of memory has become the instrument of a Magus, the imaginative means through which the divine microcosm can reflect the divine macrocosm, can grasp its meaning from above, from that divine grade to which his *mens* belongs. The art of memory has become an occult art, a Hermetic secret²³.

Ainsi, le projet de Camillo sous-tend un lien organique entre la mémoire et l'univers; son théâtre représente le monde « vu d'en haut », à partir des principaux astres et dieux associés. Selon Yates, les *imagines agentes* déterminées par Camillo jouaient le rôle de *talismans*,

²⁰ Camillo énonce clairement son objectif de « disposer avec ordre [...] tous ces lieux qui peuvent suffire à mémoriser et à administrer toutes les idées humaines, toutes les choses qui sont dans le monde. » (Giulio Camillo, cité par Paolo Rossi, *op. cit.*, p. 194.) Malgré cette volonté pansophique étrangère aux traités anciens, l'importance de l'ordre et du lieu au sein de la mémoire semble découler directement de *Ad Herennium*.

²¹ Ce texte a récemment été traduit en français : Giulio Camillo, *Le théâtre de la mémoire*, Paris, Allia, 2001, 189 p.

²² Frances Yates, *op. cit.*, p. 142.

²³ *Ibid.*, p. 161.

c'est-à-dire d'empreintes d'objets investis d'un pouvoir magique transmis au spectateur, celui d'embrasser tout le contenu de l'univers en un seul regard. Éternels et universels, ses *loci* ne varient plus selon l'orateur, qui les élaborait autrefois mentalement d'après ses préférences personnelles. Le Théâtre devient un lieu de mémoire « physique » qui permet la circulation parmi les images et la consultation de textes qui y sont liés. Il y a inversion de la position du spectateur au théâtre : l'« orateur-spectateur » se place au milieu, où se trouvait traditionnellement la scène, afin de regarder vers les gradins qui l'entourent. En d'autres termes, il se positionne au centre du monde et remplace l'acteur.

Parce que son énorme projet est demeuré inachevé, Camillo a rapidement été oublié malgré sa très grande notoriété en France et en Italie au XVI^e siècle. Cependant, plusieurs systèmes mnémoniques basés sur des théâtres ou des palais semblent avoir directement découlé de ses réflexions durant le siècle qui suivit. Yates évoque, entre autres, le théâtre de mémoire proposé par Robert Fludd (1574-1637), médecin et philosophe anglais. Durant la même période, le missionnaire jésuite Matteo Ricci (1552-1610) consacrait sa vie à l'enseignement de l'art de la mémoire en Chine, par le biais d'une technique de « palais de mémoire » dérivée de *Ad Herennium* et mentionnée par Augustin dans ses *Confessions*. Familier avec le Théâtre de Camillo, Ricci se gardait d'être influencé par les courants occultes, même si la réputation « magique » de son art a contribué à intéresser ses élèves : il insistait considérablement sur le *caractère fictif* des palais de mémoire²⁴ et transmettait plutôt une mnémotechnique didactique chrétienne. Son objectif était de fasciner les Chinois afin de les intéresser au catholicisme, puis de leur enseigner sa religion par le biais des systèmes mnémoniques qui lui avaient été inculqués lors de ses études en Italie. Maximisant l'importance du *loci* (appelé palais de mémoire), Ricci accomplit la difficile tâche d'adapter les systèmes mnémoniques chrétiens aux principes de la culture orientale : il proposa des idéogrammes chinois en guise d'*imagines agentes*. Quoique non recensés par Yates, les récits de voyage de Ricci sont des sources précieuses permettant d'observer, d'une part, les

²⁴ « In summarizing this memory system [Ricci] explained that these palaces, pavilions, divans were mental structures to be kept in one's head, not solid objects to be literally constructed out of "real" materials. Ricci suggested that there were three main options for such memory locations. First, they could be drawn from reality [...]. Second, they could be totally fictive, products of the imagination conjured up in shape or size. Or third, they could be half real and half fictive, as in the case of a building one knew well and through the back wall of which one broke an imaginary door as a shortcut to new spaces » (Jonathan Spence, *The Memory Palace of Matteo Ricci*, New York, Penguin, 1983, p. 1-2).

transformations de l'art de la mémoire à la Renaissance²⁵ et, d'autre part, la popularisation de la figure du *palais de mémoire*.

2.1.5 Art de la mémoire, collections et musées

Le Théâtre de Camillo illustre la convergence de plusieurs pratiques culturelles. Découlant de l'écriture et de l'imprimerie (qui se manifestent directement par les discours disposés dans le théâtre, désormais en format papier), sa tentative est d'abord liée à l'*encyclopédisme*²⁶, qui vise à produire un « lieu » (l'encyclopédie) capable de contenir tout le savoir (par des textes et des images). En ce sens, son système mnémotechnique se présente en tant que *théâtre encyclopédique*. Mais il exprime aussi l'idée du *spectacle* et la rencontre de deux métaphores en vogue à la Renaissance : le *monde comme livre* (issu du judaïsme²⁷, très présent chez saint Augustin) et le *théâtre du monde* (principe de base du baroque). Ainsi, l'invention de Camillo peut directement être mise en parallèle avec l'évolution de la pratique de la *collection* et du *musée*. En effet, le Théâtre de mémoire incarne le moment dans l'histoire de la mnémotechnique où les *imagines agentes* prennent corps et se transforment en objets matériels.

Dans un ouvrage consacré à la tradition des collectionneurs depuis l'Antiquité, Susan M. Pearce s'intéresse au lien entre la pratique de la collection et les transformations de l'art de la mémoire. Comparant le Théâtre de la Mémoire de Camillo aux *collections encyclopédiques* de l'époque, elle souligne leur but commun de lier les réalisations de l'homme aux réalités cosmiques²⁸. Identifiant aussi l'œuvre de Camillo comme carrefour entre les systèmes mnémoniques et *l'art de collectionner*²⁹, Adalgisa Lugli consacre à cette

²⁵ Les travaux de Jonathan Spence complètent bien l'ouvrage de Yates car ils fournissent plus d'exemples concrets d'images mémorielles. De plus, Spence accorde une place importante aux critiques de l'art de la mémoire faites par ses détracteurs, notamment Agrippa, Érasme, Rabelais et Francis Bacon (*ibid.*, p. 12).

²⁶ Paolo Rossi, « Encyclopédisme et combinatoire au XVI^e siècle », *op. cit.*, p. 51-80.

²⁷ À ce sujet, voir : Anne-Élaine Cliche, *Dire le livre*, Montréal, XYZ, 1998, 242 p.

²⁸ Susan M. Pearce, *On Collecting. An Investigation Into Collection in the European Tradition*, Londres, Routledge, 1995, p. 114.

²⁹ Lugli considère la collection comme un art : « À travers sa structure formelle, la disposition programmatique des objets laisse lire une série de connotations intentionnelles qui nous autorisent la comparaison avec les systèmes conceptuels contemporains, à la différence desquels la collection se présente comme une pensée objectualisée, rendue visible, en cela non dissemblable des arts figuratifs. L'artiste élabore une image à partir des

analogie un chapitre entier de son ouvrage *Naturalia et Mirabilia* (« Les musées comme théâtres de mémoire »). Selon l'auteur, la collection et le musée – en pleine expansion à l'« âge des manuels, des grilles didactiques, de l'étude et du catalogage de l'ensemble des disciplines³⁰ » – puisent directement dans le « grand réservoir d'expérimentation classificatrice du Moyen-Âge³¹ », qui comprend tous les systèmes mnémoniques observés par Yates. La mnémotechnique fournit à la collection et au musée des *topoi* familiers. À travers ces pratiques culturelles, l'homme tente de *reproduire le monde* :

Pareillement à Dieu qui, pendant les sept premiers jours de la création du monde, assemble *ex nihilo* les créatures autour de lui, l'homme choisit parmi ce qui existe les éléments d'une nouvelle classification. Il fait même plus. Il assume la tâche de cataloguer les matières, les formes de vie animées et inanimées. *Tel un nouveau créateur, il les réunit en un modèle qui répète le monde en miniature. Ce saut qualitatif et cet ambitieux dessein sont le fruit commun des grandes réflexions cosmologiques du XVI^e siècle [...]. Aux deux pôles, les constructions symboliques et créatrices d'images (telles qu'on les retrouve, par exemple, dans les traités de mnémotechnique), et leur équivalent de forme matérielle et visible, les collections encyclopédiques (systèmes faits d'objets, qui renvoient à un dessein déjà écrit qui réaffleure lentement)³².*

Partageant une vision théocentrique et anthropocentrique du monde, le collectionneur et le maître de l'art de la mémoire de la Renaissance cherchent à *conférer un sens au monde* – voire à le « contenir » – par le biais d'une collection ou d'un système mnémonique. Leur projet commun consiste à créer un *réseau signifiant*, à élaborer un *système de classification*

matériaux en les utilisant au sens formel. Le collectionneur construit un ensemble en se servant d'objets d'art déjà élaborés, donc des artefacts au sens étymologique du terme. Le collectionneur est aussi un auteur, bien que de façon médiate. Son œuvre, ses qualités d'invention, s'expriment dans la singularité de ses choix et l'image globale vers laquelle il tend» (Adalgisa Lugli, *Naturalia et Mirabilia : les cabinets de curiosités en Europe*, Paris, Adam Biro, 1998, p. 114.)

³⁰ *Ibid.*, p. 124.

³¹ *Idem.* Le lullisme exemplifie bien cette reprise des systèmes de classification médiévaux durant la Renaissance.

³² *Ibid.*, p. 121-122. Nous soulignons. Rappelons qu'en italien, le terme *disegno* signifie à la fois « dessin » et « dessein ». Cette notion importante de la théorie de l'art de la Renaissance renvoie au *projet créateur* décrit par Lugli, de même qu'à l'*invention* et à la *spéculation* qu'il implique : « Le mot [*disegno*] exprime ici de la manière la plus explicite ce qu'est la chose pour un artiste, un théoricien de l'art ou un amateur du XVII^e siècle. Il implique une certaine manière de penser le dessin comme étant toujours la réalisation d'un dessein, c'est-à-dire d'un projet intellectuel. Le mot *disegno* qu'on allait lui substituer un siècle plus tard a une signification beaucoup plus étroite, réduite au seul sens donné en dernier par Furetière. Il ne dit plus qu'il existe une relation nécessaire entre le dessin et la pensée. La perte d'une lettre ne s'accompagne donc pas seulement d'un appauvrissement de sens. Elle correspond à une véritable mutation sémantique qui implique une tout autre conception du dessin que celle qui avait été reprise par les Français aux Italiens. Depuis que *dessein* est devenu *disegno*, le *disegno* n'a plus d'équivalent en notre langue. » (Jacqueline Lichtenstein, « Disegno », *Le Robert*, 2003, en ligne, <http://robert.bvdep.com/public/vep/Pages_HTML/DISEGNO.HTM>, consulté le 7 septembre 2005.)

(d'idées, d'images ou d'objets) lié à l'ordre de l'univers. Les structures (ou « jardins artificiels³³ », « paysages imaginaires³⁴ ») qu'ils créent sont basées sur des choix spécifiques qui s'articulent sur un *parcours mental*, ou même sur plusieurs parcours mentaux possibles. Tout comme les théâtres et les musées, les collections ont leurs spectateurs, à l'image de l'homme pénétrant dans le Théâtre de Camillo.

En organisant ce théâtre pour « rendre les savants semblables à des spectateurs », et en proposant un spectacle des idées à travers les images, Camillo réduit pour ainsi dire la connaissance à une vision physique, dans la mesure où le monde visible est une réalisation ou une concrétisation du monde des Idées. Et tandis que l'imagination opère le passage de la pensée à l'image, la mémoire opère celui de l'image à la pensée. Ce projet vise donc à fonder un « savoir spectaculaire », c'est-à-dire une nouvelle manipulation de la connaissance dans et par l'image, précisément parce que l'image a la capacité de totaliser les significations et de mettre en place un réseau de références qu'une composition appropriée permettra de maîtriser³⁵.

Cette spectature se caractérise donc par un parcours initiatique permettant d'accéder à une *connaissance supérieure qui passe par les images*.

Au début du XX^e siècle, le projet inachevé d'atlas *Mnemosyne* et la bibliothèque d'Aby Warburg (1866-1929) sont aussi imprégnés de la tradition des théâtres et palais de mémoire. Selon Bertrand Schefer, l'œuvre de Warburg traduit un paradoxe important de la dimension philosophique ouverte par le Théâtre de Mémoire de Camillo : « La création et la manipulation des images engendrent une culture et un monde dont les représentations et la visibilité ne sont finalement destinées qu'à s'effacer progressivement pour entrer dans la mémoire – avant de s'y perdre définitivement³⁶. » Giorgio Agamben renvoie explicitement à l'aspect mnémotechnique du projet de Warburg :

Si l'on considère la fonction [que Warburg] assignait à l'image comme organe de la mémoire sociale et *engramme* des tensions spirituelles d'une culture, on comprend ce qu'il voulait dire par là : son « atlas » était une sorte de gigantesque condensateur recueillant tous les courants énergétiques qui avaient animé et animaient encore la mémoire de l'Europe en prenant corps dans ses « fantasmes ». Le nom de *Mnemosyne* trouve ici sa raison profonde. L'atlas qui porte ce titre rappelle de fait le théâtre mnémotechnique, construit au XVI^e siècle par Giulio Camillo [...]. De même, la *Mnemosyne* de Warburg est un atlas mnémotechnique

³³ Adalgisa Lugli, *op. cit.*, p. 113.

³⁴ *Ibid.*, p. 126.

³⁵ Préface de Bertrand Schefer, *in* Giulio Camillo, *op. cit.*, p. 27.

³⁶ *Ibid.*, p. 30-31.

– initiatique de la culture occidentale [...]. *Mnemosyne*, comme d'autres œuvres de Warburg, y compris sa bibliothèque, pourrait certainement apparaître comme un système mnémotechnique à usage privé³⁷[...]

Ainsi, jusqu'au XX^e siècle, l'art de la mémoire transparaît dans certaines œuvres artistiques et traduit une préoccupation importante, presque malade dans le cas de Warburg, de rassembler les champs du savoir. Dans les productions contemporaines, les systèmes mnémotechniques semblent cependant se « personnaliser » à nouveau, contrairement à la visée universelle des projets de la Renaissance. En effet, tel que le mentionne Agamben, les réalisations de Warburg participaient à une mnémotechnique « à usage privé ». Dans *Trois vies et une seule mort*, les images et les lieux mémoriels semblent également organisés en un système très personnel qui découle de l'imaginaire et de l'expérience de Mateo Strano, « spectateur » de sa(ses) propre(s) vie(s). Sa façon de donner sens au monde et sa difficulté à réaliser une synthèse entre ses vies possibles s'expriment par un système dérivé de la mnémotechnique et de la combinatoire; Mateo semble littéralement « agi » par sa mémoire, dont Paris est le théâtre. De même, le spectateur du film de Ruiz est lui aussi convié à *se constituer un système mnémotechnique* et à *participer* au film. C'est ce double aspect de la réactualisation de l'art de la mémoire dans l'œuvre – *la mnémotechnique dans le film et le film comme mnémotechnique* – que nous verrons en détail, notamment à la lumière des théories de Martin Lefebvre concernant le « musée imaginaire » ou la *memoria* du spectateur, qui découlent visiblement elles-mêmes de la tradition culturelle du palais de mémoire.

³⁷ Giorgio Agamben, *op. cit.*, p. 26-27.

2.2 *Trois vies et une seule mort et la réactualisation de l'art de la mémoire au cinéma*

Il fallait attendre l'invention d'un nouveau langage autonome,
fondé sur les images, pour pouvoir fabriquer et mettre en marche
la nouvelle machine du monde³⁸.

Bertrand Schefer

Les nombreux essais et entretiens publiés par Ruiz démontrent que le rapport entre mémoire et cinéma fait partie intégrante de son projet théorique. À quelques reprises, Ruiz fait directement référence aux travaux de Raymond Lulle³⁹, aux voyages de Matteo Ricci⁴⁰ et à la mnémotechnique en général afin d'exprimer sa conception du plan, de la temporalité au cinéma et de l'acte de spectature. Ruiz raconte l'histoire de Simonide dans sa *Poétique du cinéma*, proposant certains liens que la mnémotechnique entretient avec le cinéma :

Récitant mentalement le poème, [Simonide] pouvait donc, littéralement, voir avec *l'œil de l'esprit* l'emplacement des invités à l'évocation de chaque vers. [...] En somme, Simonide pouvait *visualiser les événements comme dans un film*. Texte, lieu et image : la triade de la mémoire classique venait d'être inventée⁴¹.

Cependant, les théoriciens de l'art de la mémoire sont essentiellement cités en tant que sources d'inspiration aux côtés d'autres penseurs issus de domaines variés, allant de la théologie aux mathématiques, en passant par l'anthropologie et la médecine. Si leurs écrits alimentent la réflexion « encyclopédique » de Ruiz et les exemples qu'il fournit dans sa *Poétique du cinéma*, ils n'offrent en aucun cas un modèle ou une grille à ses œuvres. Il est par conséquent impossible de considérer les films de Ruiz en tant qu'application directe des principes de l'art de la mémoire.

Si la conception ruizienne de la mnémotechnique telle qu'elle apparaît dans ses écrits n'est pas le sujet de la présente étude, il importe néanmoins de situer brièvement *Trois vies et*

³⁸ Bertrand Schefer, *op. cit.*, p. 31.

³⁹ Raoul Ruiz, in Fabrice Revault d'Allonnes, « Le Havre, entre théâtre et cinéma », *Cinéma*, 1986, n° 360, p. 9; Raoul Ruiz, « El guión lo hago al final. Declaraciones de Raúl Ruiz a José Román », *Enfoque*, n° 7, 1986, p. 41; Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, Paris, Dis voir, 1995, p. 27.

⁴⁰ Raoul Ruiz, in Stéphane Bouquet, « Tous en scène. À propos du *Temps retrouvé* de Raoul Ruiz », *Cahiers du cinéma*, mai 1999, n° 535, p. 53.

⁴¹ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 93. Nous soulignons.

une seule mort au sein de son œuvre filmique et de l'évolution de sa réflexion théorique. Durant les années 1980, Ruiz réalise deux œuvres ayant pour thème la mnémotechnique : la mise en scène de la pièce de théâtre de Calderon *La vie est une songe* (1983) et la réalisation du film *Mémoire des apparences* (1986) qui s'en inspire. Le film, qui consiste en une réinterprétation très personnelle de l'art de la mémoire classique, donne lieu aux deux seuls articles qui abordent la problématique de la mnémotechnique chez Ruiz à ce jour⁴². En 1992, le cinéaste énonce l'intention de réaliser un film à propos des voyages de Matteo Ricci :

Je dois notamment tourner un film important en Chine, sur les voyages de Matteo Ricci, lequel traite essentiellement de l' « art de la mémoire » classique. Le titre provisoire en est *Imitatio Imperi* (L'imitation de l'empire), une expression des jésuites qui désigne tous les rituels de la liturgie de l'Église catholique empruntés aux rituels de l'Empire romain, lesquels furent repris et sacralisés par cette Église. Dans ce film, on trouvera évidemment le palais de la mémoire, – donc certaines constructions réelles ou bien imaginaires –, où les récits seront traités comme des tableaux. Ce tableau du palais de la mémoire, donné une fois pour toutes, contient des imago qui renvoient aux textes et que je veux faire apparaître comme des images oniriques. Dans l'art de la mémoire classique, les images sont bien des icônes oniriques, car elles sont arbitraires, surprenantes, elles rappellent des textes mais qui sont liés à des lieux dans lesquels on circule temporellement⁴³.

Démontrant la familiarité de Ruiz avec les théories de l'art de la mémoire, ce film ne sera cependant jamais réalisé. Par la suite, au cours des années 1990, il élabore son projet proustien, *Le Temps retrouvé* (1999), dont la problématique centrale est la mémoire. Selon le cinéaste, ses œuvres de cette époque (incluant, entre autres, *Trois vies* et *Généalogies d'un crime*) contiennent des scènes test visant à « préparer Proust ». La question de la mémoire redevient omniprésente dans ses entretiens⁴⁴ et dans la *Poétique du cinéma* qu'il publie en 1995. Durant la même période, les critiques se penchent aussi davantage sur la mémoire chez

⁴² Ces articles se consacrent surtout à l'étude de la mnémotechnique comme thématique de *Mémoire des apparences* : Alice Craven, « Literary History is a Dream », *Discours social/Social Discourse*, hiver 1989, vol. 2, n° 4, p. 161-174; Lesley Stern, « Life is a Dream », *Raoul Ruiz : An Annotated Filmography*, 1995, en ligne, <<http://www.rouge.com.au/2/life.html>>, consulté le 12 octobre 2003.

⁴³ Raoul Ruiz, *Entretiens*, Paris, Hoëbeke, coll. « Arts et esthétique », 1999, p. 81-82.

⁴⁴ Parlant du *Temps retrouvé*, Ruiz revient sur la question de l'art de la mémoire, en soulignant toutefois qu'il n'en maîtrise pas les techniques : « [La statue] fait apparaître la mémoire classique, qui est visuelle, à la mémoire moderne, qui est abstraite, et fait intervenir des concepts sans image. C'est la mémoire française, la mémoire ramiste, du nom de Ramos, tué pendant la Saint-Barthélémy, qui travaille par schémas interchangeables. Quant à la mémoire classique, j'ignore comment elle fonctionnait exactement. [...] J'essaie de faire comme [Matteo Ricci], mais je n'y suis pas arrivé jusqu'à présent. Intuitivement, tous les comédiens utilisent ce système : quand on modifie leurs déplacements à l'intérieur des décors, ils oublient leur texte. C'est un thème fascinant. » (Raoul Ruiz, in Stéphane Bouquet, *op. cit.*, p. 53.)

Ruiz, mais toujours en comparaison avec Proust. La mnémotechnique est exclue de ces textes, même si certains de ses éléments constitutifs sont abordés.

Sans s'arrêter aux intentions de Ruiz et à sa conception des systèmes mnémoniques, notre étude visera d'abord à repérer la présence de l'art de la mémoire dans *Trois vies*, puis démontrera comment le film en soi *est* une mnémotechnique.

2.2.1 L'art de la mémoire dans le film

Notre étude de l'image dans *Trois vies et une seule mort* au chapitre premier a permis d'esquisser une tension importante liée au rôle que jouent les lieux dans le film. Par exemple, la ville de Paris est alternativement stéréotypée par des plans carte postale, puis défamiliarisée à l'aide de plans aux angles inhabituels et de trucages qui lui confèrent une atmosphère surnaturelle. Les divers appartements occupés par le protagoniste, de même que les nombreux café-bars où il se rend, subissent sensiblement le même sort : ils oscillent entre la caricature du troquet parisien et un lieu mystérieux et atypique, dévoilé par une caméra qui se déplace sans cesse et produit des effets en trompe-l'œil. La modification des lieux du film a pu être associée au processus de remémoration de Mateo, dont la perception du temps qui passe advient littéralement à l'écran. Les lieux dans le film jouent donc le rôle de *loci* pour le protagoniste parce que la caméra y circule incessamment afin de dévoiler des *imagines agentes* (objets, photos, tableaux ou miroirs) au rythme du discours d'anamnèse de Mateo.

Le découpage syllabique de « Castañeda », formant de nouveaux mots générateurs d'*imagines agentes* récurrentes, constitue une réactualisation du procédé de *memoria verborum* (mémoire des mots) des débuts de la mnémotechnique : l'orateur grec ou latin créait des similitudes sonores (ou rimes) entre le mot à retenir et l'image choisie, par dissection étymologique ou syllabique. Plus tard, après l'avènement de l'écriture, cette technique « orale » est remplacée par la visualisation du mot et des lettres de l'alphabet qui le composent. La visualisation d'un mot écrit engendrant un processus de remémoration est également présente dans le film : le graffiti « Je t'aime Carlos » sur les murs de la Sorbonne et la page couverture du *Don de l'aigle* troublent profondément Mateo⁴⁵ et intensifient la résurgence des images mémorielles. En tant qu'*imagines agentes*, les objets montrés ont pour

⁴⁵ Puisque de nombreux éléments permettent d'associer les « visions » du protagoniste aux palais de mémoire popularisés par Matteo Ricci, le choix du prénom « Mateo » pourrait faire directement référence au missionnaire. Par ailleurs, Strano, son nom de famille, signifie « étrange » en italien.

fonction de commander le souvenir d'épisodes précis de l'existence de l'homme par le biais de similitudes sonores (par exemple, les cloches pour clochard), d'évoquer une femme importante pour lui (les fleurs mises pour Maria, les oiseaux pour Mme Vickers, le serpent pour Cécile) ou d'établir des similitudes ou ponts entre ses différentes vies.

La tension que produisent les *palais de mémoire* de Mateo – entre l'*archétype* (l'image faisant l'objet d'une habitude perceptuelle) et l'*image défamiliarisée* – correspond à deux pans conflictuels du développement des images mémorielles au Moyen-Âge. D'abord jugées inhabituelles et percutantes afin de retenir un vice ou une vertu, celles-ci devinrent, par le biais d'œuvres picturales et littéraires, des images archétypales connues de tous et reprises par l'Église en tant qu'icônes. En somme, les images mémorielles, vouées à demeurer enfouies dans la mémoire de l'orateur grec ou latin, ont été extériorisées vers la fin du Moyen-Âge : d'individuelles et intimes, elles sont devenues publiques et universalisantes. Le film de Ruiz met en valeur le conflit entre ces deux pôles de la réflexion philosophique sur l'image.

Deux principales scènes peuvent être étudiées en tant que palais de mémoire, bien qu'elles ne soient pas les seules à obéir à cette fonction dans le film : l'exploration visuelle de l'appartement de Maria d'après le souvenir qu'en garde Mateo (voir chapitre 1, figure 5) et le cauchemar de Luc Allamand à la toute fin du film. Ces deux exemples diffèrent cependant énormément et correspondent à deux types distincts de constructions imaginaires : le musée et le rêve, dont les points communs sont mémoire et imagination.

Le premier palais de mémoire est déclenché par la question posée par Parisi : « Vous avez beaucoup voyagé? », à laquelle Mateo répond : « Dans un certain sens. » Soudain, la caméra se déplace dans le café où discutent les hommes et s'éloigne progressivement d'eux jusqu'à ce que Mateo entame sa remémoration de l'appartement de Maria. Le voyage « spatial » de la caméra est dès lors mis en parallèle avec les *voyages temporels* qu'effectue Mateo⁴⁶. L'appartement, ou *locus*, est par la suite montré à l'écran, vidé de tous ses meubles

⁴⁶ Ce procédé omniprésent dans *Trois vies* a déjà été analysé au sein du *Temps retrouvé* : « [...] the writer is a translator who must translate not some hidden essence but his own perceptions; [...] the stylistic key to the translation of this inner book is metaphor. The challenge is to write life which itself is not flat but richly metaphorical as moments in time can be multilayered since contemporaneous preoccupations and sensations adhere to them [...]. If translation can imply displacement then Ruiz presents time and the memory process spatially. Just as metaphor is the expressive solution for the narrator, so too for Ruiz. He tends to use an image

(Mateo les a oubliés). La caméra « découvre » progressivement ses murs saturés de photographies. Seuls certains objets en gros plan font obstacle à la remémoration en *filtrant* une partie du champ de vision, démontrant le caractère partiel de la mémoire, son interdépendance avec l'oubli. Le rapport mémoire/oubli fait l'objet d'une réflexion théorique approfondie dans *La mémoire, l'histoire, l'oubli* de Paul Ricoeur :

Les extraordinaires exploits de l'*ars memoriae* étaient destinés à conjurer le malheur de l'oubli par une sorte de surenchère de la mémorisation portée au secours de la remémoration. [...] Bref, l'oubli est déploré au même titre que le vieillissement ou la mort : c'est une des figures de l'inéluctable, de l'irréversible. Et pourtant, l'oubli a part liée avec la mémoire [...] : ses stratégies et, dans certaines conditions, sa culture digne d'un véritable *ars oblivionis* font qu'on ne peut classer sans autre l'oubli par effacement de traces parmi les dysfonctions à côté de l'amnésie, ni parmi les distorsions de la mémoire qui affectent sa fiabilité⁴⁷.

La scène étudiée traduit l'esprit de surenchère de la mnémotechnique telle que décrite par Ricoeur, sa volonté de « conjurer l'oubli ». Tout comme dans plusieurs autres scènes de films ruiziens⁴⁸, l'image y est saturée. Parce que les *imagines agentes* (dans le cas présent, les photos) sont ordonnées sur les murs d'un lieu quasi-désert comme s'il s'agissait d'une réelle exposition, cet extrait peut être perçu comme la représentation cinématographique d'un *musée imaginaire* de la vie commune de Mateo avec Maria. Les photographies en noir et blanc (représentant uniquement ces deux personnages) y tiennent lieu de *fragments* de souvenirs, alors que les fleurs *restituent la présence* de l'ex-femme de Mateo. Ici, la capacité du cinéma à traduire la remémoration est explorée à l'aide de plusieurs techniques liées au mouvement. D'abord, la caméra effectue un travelling latéral permettant de dévoiler chaque photo une à une, opérant une *sélection* entre elles (certaines sont très nettes alors que d'autres sont trop floues pour être distinguées clairement); c'est la caméra qui « déambule » dans le palais de mémoire. Par la suite, un trucage génère l'impression que la caméra est immobile alors que c'est le mur qui défile de plus en plus rapidement; le contrôle échappe à Mateo, les images se bousculent, puis un voile semi-transparent recouvre la totalité du mur. L'homme

which he expands and stretches almost to breaking point in order to translate textual resonances. » (Catherine O'Beirne, « The Magic of *Le Temps Retrouvé* in fiction and in film », *Bulletin de l'association des études françaises et francophones d'Irlande*, vol. 2, n° 1, printemps 2000, p. 5. Nous soulignons.)

⁴⁷ Paul Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, coll. « Points », 2000, p. 553.

⁴⁸ Guy Scarpetta considère l'ensemble de l'œuvre cinématographique de Ruiz comme un « art délibéré de la surenchère » (*L'Artifice*, Paris, Grasset, 1988, p. 124).

raconte s'être regardé dans un miroir sans avoir pu se reconnaître : un miroir ne montrant le reflet de personne apparaît en gros plan (seul un mur orné de tapisseries florales d'où les photos ont disparu s'y reflète). L'amnésie de Mateo fait progressivement disparaître les *images agentes* de son palais de mémoire.



Figures 14a et 14b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Le second palais de mémoire du film, le cauchemar de Luc Allamand, fait écho au fragment de rêve de Mateo présenté plus tôt dans le film. Combinant déjà plusieurs *images agentes* de l'œuvre, le rêve de Mateo débute par le chant de Maria dans sa langue maternelle, l'espagnol; elle lui chante « *Compleanos feliz* » (bon anniversaire). Sa voix déclenche une suite d'images issues de divers épisodes du film : la tapisserie florale s'anime (comme lors de la visite de Parisi au nouveau logement de Mateo), un verre déposé sur un gâteau d'anniversaire cerclé de bougies est montré en gros plan (le même que celui du café où Mateo rencontre Parisi, figures 14a et 14b) et posé sur une pièce de cinq francs géante (référence à l'épisode du clochard qui répète « s'il vous plaît, une petite pièce »). Mateo remercie Maria en italien, puis se met à rire alors qu'un doigt sanglant est trempé dans le verre. Cet extrait quasi-surréaliste illustre pour la première fois la *mémoire involontaire*, concept proustien développé plus tard dans la scène du cauchemar d'Allamand. En effet, le rêve de Mateo semble évoquer plusieurs épisodes de sa vie contre son gré : l'homme est parachuté dans un palais de mémoire dont les éléments ont été désorganisés et se révèlent à lui; chaque image paraît en appeler une nouvelle. Lorsque Maria tente de le réveiller, il devient somnambule et joue consécutivement le « rôle » de Vickers-clochard et de Vickers-

professeur. Ce bref épisode onirique révèle la confusion progressive entre les diverses vies de Mateo, qui se poursuit dans le songe d'Allamand.



Figures 15a et 15b . *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Survenant peu après le cauchemar de Mateo, le rêve proustien⁴⁹ d'Allamand traduit de façon plus élaborée *le rêve en tant que palais de mémoire* et la *mémoire du rêve*. Bien qu'elle reprenne plusieurs thèmes du passage discuté précédemment, cette scène en diffère parce que le rêve y est *raconté* par le protagoniste. Ainsi, plutôt que de « subir » le rêve comme Mateo, Allamand se le remémore : de mémoire, il raconte un songe dans lequel coexistent plusieurs souvenirs. Dans le premier rêve, Mateo apparaissait à l'écran, alors que, dans le second, c'est la caméra qui semble mimer les déplacements d'Allamand. Le récit du cauchemar par le protagoniste (en voix *off*) débute par l'image d'un miroir fissuré (figure 15a), puis montre plusieurs bibelots étranges disposés sur sa commode. Comme nous l'avons mentionné au premier chapitre, le miroir fait presque toujours référence aux dédoublements identitaires de Mateo. Chez Ruiz, cet usage littéral des théories psychanalytiques du double revêt un caractère parodique tant il est systématique⁵⁰. Mais le miroir fissuré qui marque l'entrée dans ce nouveau palais de mémoire renvoie à la mémoire du rêve et à l'entreprise de défamiliarisation qui s'opère.

⁴⁹ En entrevue, Ruiz identifie lui-même cette scène à l'univers proustien : « J'ai tourné cette scène avec deux caméras, mais j'en aurais bien voulu trois. Je les ai placées de telle manière qu'elles louchent l'une sur l'autre, ce qui rend l'espace incertain. Chez Proust, le monde est incertain dans la mesure où le temps qu'il évoque n'est pas seulement le mélange du passé et du présent, il n'appartient qu'à la langue. Et j'aimerais rendre cela rien qu'avec l'image. » (Raoul Ruiz, in Jean-Louis Leutrat « *Trois vies et une seule mort*. Casse-tête », *Positif*, n° 424, juin 1996, p. 22.)

⁵⁰ L'année suivante, Ruiz réalise *Généalogies d'un crime*, dans lequel la psychanalyse est tournée en dérision.

Il y a une espèce d'incomplétude jouissante propre au rêve et au cinéma. Depuis longtemps, on fait une distinction entre le cinéma/rêve et le cinéma/mémoire. Mais dans le cas du cinéma/mémoire il s'agit d'un miroir qui a la capacité de se souvenir; dans le système du rêve, le cinéma, justement, brise le miroir. Et on cherche tout de même une seule image. Quant à moi, j'ai plutôt tendance à mélanger les deux et à penser que le cinéma fonctionne comme une mémoire du rêve et comme un miroir des événements les rendant suffisamment étranges pour les arracher à la mécanique de la vie⁵¹[...].

Ainsi, le miroir énonce la juxtaposition de diverses couches temporelles dans ce rêve renfermant de puissantes *images agentes* : l'anamnèse ne transporte pas Allamand dans le passé, mais bien dans un monde de sensations étranges, hors du temps. La seconde moitié de l'image renvoyée par le miroir est floue, ce qui pourrait, d'une part, renvoyer au caractère partiel, altéré, du souvenir et, d'autre part, marquer la coexistence de deux mondes à même une seule image. L'extrait démontre aussi que le palais de mémoire ne correspond à aucun lieu réel, mais bien à une construction imaginaire du personnage. Par la suite, la caméra se déplace de façon aérienne dans la chambre, dont les murs servent d'écran à une projection de partitions musicales⁵², puis entre dans la salle de séjour. Allamand raconte sa détresse d'avoir oublié la langue française, alors que nous apercevons des personnages issus de ses multiples vies, rassemblés dans la pièce parmi de grandes statues et des mannequins de plastique. Sa femme se dédouble (figure 15b), puis la voix du jeune Carlos se fait entendre : « Où es-tu? Comment t'appelles-tu? » La « clé » du jeu de mots est enfin révélée : l'enfant découpe le mot « Castañeda » en syllabes pour produire de nouveaux mots en français (« caste », « chaste », « châtaigne », etc.). Le cauchemar se termine par cette révélation. Allamand quitte ensuite l'appartement pour rencontrer le petit Carlos, « un enfant venu d'une autre époque » que nous estimons être un ami imaginaire issu de l'enfance du protagoniste. Le rêve met donc en scène la résurgence du passé d'Allamand au sein d'éléments de son présent, ce qui crée un « autre monde temporel » mêlant mémoire, rêve et mémoire du rêve. Le *locus* et les *images agentes* composant le palais de mémoire appartiennent à la vie actuelle du personnage (miroirs, statues et bibelots renvoient aux autres épisodes du film), alors que la voix de Carlos provient de l'enfance : elle peut être interprétée comme celle d'un ami imaginaire qu'aurait eu Mateo lorsqu'il était jeune, ou encore comme celle de Mateo enfant.

⁵¹ Raoul Ruiz, *Entretiens*, p. 69-70.

⁵² La projection rappelle la scène qui précède immédiatement ce rêve. Un psychiatre rencontre Allamand et lui parle de sa « maladie » dans un local où des diapositives de lui sont projetées sur les murs.



Figure 16. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Outre le musée imaginaire et les deux « rêves-théâtres de mémoire » du protagoniste, une autre représentation imaginaire associée à l'art de la mémoire est illustrée dans *Trois vies* : la collection. En effet, plusieurs personnages du film sont des collectionneurs : Mme Vickers se passionne pour les oiseaux (voir chapitre 1, figure 8a), alors que Tania expose dans son appartement divers objets lumineux en verre (figure 16). De même, le manoir dont héritent Cécile et Martin ressemble à un énorme musée dans lequel chaque pièce expose diverses collections (animaux empaillés, tapisseries, bougies, cuillers). Comme nous l'avons vu, la collection est une pratique à caractère mnémotechnique. Walter Benjamin, qui a beaucoup théorisé la pratique du collectionneur, l'énonce explicitement :

The most decisive thing about collecting is that the object is released from all original functions in order to enter into the closest conceivable relation to itself. This is the diametric opposite of use and falls into the curious category of complementarity... Collecting is a form of practical memory⁵³.

Dans *Trois vies*, le protagoniste lui-même peut ainsi être considéré comme un *collectionneur d'images* qui resurgissent à maintes reprises tout au long du film (voir la répétition et la sérialité des objets, chapitre 1). Extraites de leur contexte original, les *images agentes* se réorganisent constamment et se regroupent pour produire de nouveaux réseaux de sens; c'est ce qui se produit dans les deux scènes de rêve analysées précédemment, où la mémoire involontaire est un puissant agent de désorganisation des palais de mémoire. « The canon of the *mémoire involontaire* [sic], like that of the collector, is a kind of productive disorder⁵⁴. »

⁵³ Walter Benjamin, *Das Passagenwerk*, Frankfurt, éd. Rolf Tiedemann, 1983. Cité et traduit par Michael P. Steinberg, « The Collector as Allegorist », in *Walter Benjamin and the Demands of History*, Ithaca, Cornell University Press, 1996, p. 114.

⁵⁴ Walter Benjamin cité et traduit par Michael P. Steinberg, *Ibid.*, p. 115.

D'après Benjamin, ce désordre producteur de nouvelles associations, qui caractérise la pratique de la collection, fait du collectionneur un *allégoriste*. Ce qualificatif s'applique également à Mateo, qui met sa vie en images. Il paraît détenir le « pouvoir » de l'allégoriste benjaminien, tel que synthétisé par Tony Jappy, pouvoir qui consiste à « prendre des objets dans des contextes divers et, en les re-contextualisant à l'intérieur de son image, [...] les dépouiller de leur identité "sémantique" propre, originaire, et [...] leur attribuer, dans son œuvre, une signification tout à fait autre⁵⁵ ». Pour sa part, Benjamin écrit : « Voluntary memory, on the other hand, is a registry, which classifies the object with a number, behind which the object disappears⁵⁶. » D'après la distinction établie par Benjamin, le film de Ruiz traduirait à la fois la mémoire volontaire (par le système mnémorique organisé qui permet à Mateo de se remémorer certains événements pour les raconter à Parisi) et la mémoire involontaire (par la résurgence de plus en plus désorganisée d'images qui « éprouvent » le personnage).

Le motif de la collection (ou du musée) est également décelable sous diverses formes dans plusieurs autres films de Ruiz, notamment *L'Hypothèse du tableau volé* (série de tableaux vivants), *Le Toit de la baleine* (recueil de mots issus d'une langue imaginaire), *Mémoire des apparences* (« collection mentale » des films vus par le protagoniste) et *Le Temps retrouvé* (accumulation de statues associées au souvenir). Il s'agit manifestement d'une préoccupation centrale dans l'œuvre ruizienne, liée à un travail sur la mémoire et sur la combinatoire. Dans *Généalogies d'un crime*, Christian Corail présente à Solange sa collection personnelle, qu'il nomme « sa petite Mnémosyne⁵⁷ ». Plusieurs tableaux et photographies encadrées sont disposés sur chacun des murs d'une grande pièce qui abrite des classeurs et des piles d'archives. Les *images agentes* de ce musée imaginaire (ou

⁵⁵ Tony Jappy, « Fond et forme dans l'image allégorique », *Protée*, vol. 33, no 1, printemps 2005, p. 11.

⁵⁶ Walter Benjamin cité et traduit par Michael P. Steinberg, *op. cit.*, p. 115.

⁵⁷ La collection de Corail présente en effet plusieurs similitudes avec la *Mnémosyne* d'Aby Warburg, mentionnée par Ruiz dans sa *Poétique du cinéma* : « Un musée sans aucune œuvre originale, mais avec des copies devant être organisées de manière à provoquer des parcours théoriques selon une idée particulière et préméditée de montage, de juxtaposition d'images. Le propos de Warburg était de mettre en évidence les connections entre des figures qui, bien que d'origines géographiques et historiques différentes, adoptaient un comportement identique [...]. Par-dessus tout, Warburg s'attachait à souligner la continuité des mêmes gestes, des mêmes attitudes humaines, des mêmes "intensités", tout au long de l'histoire. Certains observateurs ont vu dans cette juxtaposition un continuum d'intensité qui avait comme effet d'effacer tout sentiment d'identité actuelle. » (Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 51.) Par ailleurs, cet « effacement » semble également caractériser la situation identitaire du protagoniste-collectionneur de *Trois vies et une seule mort*.

« démonstration par images », selon le collectionneur) sont groupées d'après des histoires précises déterminées par Corail :

Il existe un nombre indéterminé d'images qui ont fasciné l'humanité depuis la nuit des temps. Les hommes croient vivre des histoires; en réalité, ce sont les histoires qui possèdent les hommes. Il suffit de quelques petites manipulations et l'histoire cesse de prendre, s'évanouit dans le néant. Plus les histoires sont récentes, plus elles sont prédatrices⁵⁸.

C'est donc d'après des « histoires intemporelles » que Corail structure sa collection, rassemblant surtout des portraits, qu'il s'agisse de personnages historiques ou de ses connaissances (Histoire et histoire s'y mêlent, sans distinction). Solange figure elle-même dans cette collection, en tant que participante d'une histoire maintes fois réitérée depuis « la nuit des temps » (c'est là la thèse principale de *Généalogies d'un crime*). Tiré d'un film réalisé un an après *Trois vies*, cet exemple rend explicite le lien qu'entretiennent les collections chez Ruiz avec les histoires multiples contenues dans chacun de ses films. Les collections y ont le pouvoir de contenir plusieurs objets mis pour une histoire ou un souvenir précis; à leur façon, elles jouent le rôle de recueils de souvenirs. Consistant à établir des « similitudes marquantes » entre des images et à les regrouper dans un lieu d'après une logique pré-déterminée, l'élaboration de ces collections rappelle le travail (mental) des premiers orateurs pratiquant l'art de la mémoire. Les deux films se présentent aussi comme des *collections d'histoires*⁵⁹ qui se ramifient et s'entremêlent progressivement. Le travail sur l'image dans *Trois vies* – la résurgence d'*images agentes* et leur réorganisation constante dans diverses scènes présentées comme palais de mémoire – est effectivement indissociable de la structure narrative du film, basée sur des histoires multiples et faisant aussi l'objet d'une logique combinatoire qui se dérègle progressivement.

⁵⁸ Propos prêtés à Christian Corail dans *Généalogies d'un crime*.

⁵⁹ En ce sens, le protagoniste du film est aussi un collectionneur de vies possibles (de femmes, d'appartements, de métiers...) : plutôt que de faire un choix, il les expérimente simultanément. Cette particularité s'accorde bien avec la vision *simultanéiste* de Ruiz discutée au premier chapitre.



Figures 17a et 17b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Les photographies jouent un rôle important dans le film parce qu'elles incarnent un moyen privilégié pour fixer le souvenir en image. Pour cette raison, les photographies sont souvent employées comme *images agentes* dans les palais de mémoire de Mateo. Elles produisent un effet de *mise en abyme* du souvenir. Dans le premier palais de mémoire analysé, elles sont directement associées au souvenir et renvoient à des fragments de la mémoire du protagoniste. Les photos, généralement des portraits ou des « cartes postales » de Paris, sont affichées chez plusieurs personnages du film (voir le portrait de Cécile, chapitre 1, figure 9b). L'un des portraits photographiques revêt une importance particulière (figure 17a), car il permet au spectateur de lier deux épisodes de la vie du protagoniste. Dans la scène où Martin pose du papier peint dans l'appartement de Maria (cette situation entremêle déjà les personnages de deux histoires du film), la caméra montre en gros plan une photographie de cette dernière, accompagnée de Cécile. À elle seule, cette photographie fournit un indice qui sera confirmé lors de la scène finale : Maria et Mateo sont les parents de Cécile.

Les photos représentent cependant bien plus que des indices disséminés dans les diverses histoires du film. En effet, elles permettent d'illustrer la perception du temps de Mateo (voir les exemples analysés au chapitre 1, figures 4a et 4b). Afin de justifier son absence prolongée, ce dernier raconte à Parisi l'histoire de fées « chronophages » qui ont dévoré vingt ans de son existence, métaphore de son amnésie⁶⁰. Il décrit aussi avoir vu défiler

⁶⁰ La métaphore des fées est particulièrement exploitée dans le film. À chaque fois qu'elles sont montrées à l'écran, elles prennent une forme différente : étincelles lumineuses, poussins, personnages ailés tenant des miroirs, image (en surimpression et accélérée) d'une rue parisienne traversée par des piétons, etc. Plutôt que de représenter des fées de manière réaliste, Ruiz explore diverses représentations métaphoriques possibles, ce qui crée un nouvel effet d'étrangeté. Ce procédé est également employé dans *Mémoire des apparences*, où la superposition de métaphores, considérée par Alice Craven comme un procédé baroque, est liée au ressouvenir :

vingt ans de la vie de son quartier en quelques minutes : « Quand on voit le temps voler devant nos yeux, tous les jours se ressemblent; on dirait des comptines. À un moment les choses passent à une telle vitesse qu'on a l'impression d'être devant une photo. Fourmillante, mais immobile. » Par la suite, il dépose sur la table une photographie (figure 17b) qui, selon lui, contient des « fées plates ». Les personnages de la photo s'animent, comme s'il s'agissait d'un écran de cinéma qui répéterait à l'infini un extrait d'une durée de quelques secondes. Alors que les individus avancent et reculent, Mateo lui-même déambule dans la rue parisienne de la photo, mais échappe à la contrainte de répétition. L'extrait semble insister sur le caractère fragmentaire du souvenir photographique, par opposition au cinéma qui crée une (fausse) continuité. Mateo occupe donc simultanément une double position : il est à la fois spectateur du « monde comme photographie » et de la « photographie comme monde » (celui qui raconte le souvenir à Parisi dans le café en regardant l'image), ainsi qu'acteur *dans* la photographie. Lorsque le temps enfin s'immobilise (la photo « se fige »), Mateo devient « prisonnier d'un instant » et a le loisir d'explorer chaque facette d'une image.

La démarche interprétative du collectionneur de *L'Hypothèse du tableau volé* offrait aussi une métaphore de l'agencement d'images et de la production de sens qui caractérisent l'acte de spectature. Tout comme Mateo, il est à la fois *spectateur* et *acteur*, parce qu'il est lui-même intégré dans les tableaux vivants qu'il analyse. Le travail sur les photographies dans *Trois vies* (« dilatation » du temps, oscillation entre l'animé et l'inanimé) semble prolonger la réflexion théorique de ce film réalisé en 1978. Axée sur la réactualisation des tableaux vivants au cinéma, l'œuvre soulevait aussi diverses questions concernant la photographie. Bien que les tableaux vivants photographiques donnent aujourd'hui l'impression de présenter un « monde gelé », ils peuvent apparaître doublement sans mouvement lorsque réactualisés au sein du médium cinématographique, celui de « l'image en mouvement ». *L'Hypothèse du tableau volé* est rempli de tels moments suspendus et multiplie les temps morts. La *suspension* propre au tableau vivant, qui correspond aussi à une *tension*, à un temps de *transition*, rend la durée sensible⁶¹, tout comme les photos à

« Metaphors that in this case, must be considered as triggers for certain memories rather than purely as literary forms. » (Alice Craven, *op. cit.*, p. 168.)

⁶¹ La répétition au sein des « photographies animées » de *Trois vies* rappelle aussi le rôle des tableaux vivants dans *L'Hypothèse du tableau volé*, basé sur l'œuvre de Pierre Klossowski. L'écrivain estime que le tableau

travers lesquelles se promène Mateo. Cependant, chacun des tableaux vivants, après avoir été filmé « comme tableau » s’anime : « Le moyen technique du tableau vivant [...] est en somme une sorte de cinéma en suspension, avec la possibilité de circuler dans le champ, de changer d’angle et de voir ce qui à première vue n’est pas visible⁶²[...] ». Le cinéma offre la possibilité d’osciller entre l’animé et l’inanimé. Et, contrairement à la photographie, il permet aussi de voyager « à travers » les tableaux, une expérience qui est similaire à l’exploration d’un lieu de mémoire. Dans *Trois vies*, Ruiz semble avoir rendu la photo « cinématographique » afin de démontrer cet écart en le transgressant.

L’analyse des *images agentes* et des *loci* qui constituent les palais de mémoire du film nous a conduit à réfléchir sur la complexité du rôle du protagoniste. D’abord, il occupe la double fonction de l’orateur pratiquant l’art de la mémoire classique : il raconte son passé en déambulant de façon imaginaire dans des palais de mémoire qu’il a érigés au fil des ans. Mais certaines scènes du film, notamment les rêves et l’exploration de photos animées, le présentent davantage comme assistant à une représentation de sa vie dont il découvre les diverses facettes. Ces scènes, illustrant davantage la mémoire involontaire telle que conceptualisée par Proust, montrent des *images agentes* qui refont surface *sans être convoquées* par le protagoniste. La multiplication de ce type de scène à la fin du film va de pair avec la confusion grandissante du personnage. Le dernier segment de *Trois vies*, réunissant chaque « vie » du protagoniste et matérialisant le petit Carlos, illustre en quelque sorte que *ses souvenirs l’ont rattrapé*. Ainsi, Mateo-Vickers-Allamand est à la fois le *créateur*, l’*acteur* et le *spectateur* d’un système mnémonique fort complexe qui se répercute sur la structure même du film.

2.2.2 Le film comme palais de mémoire : mnémotechnique et spectature

En plus de contenir divers types de palais de mémoire, le film en soi peut être considéré comme un vaste système mnémonique. Non seulement confère-t-il au protagoniste diverses caractéristiques du spectateur au cinéma, mais il esquisse également un parallèle

vivant incarne la répétition fondamentale (répétition de la répétition); les photos adopteraient une fonction similaire dans l’œuvre étudiée.

⁶² Youssef Ishaghpour, « Entre miroirs et tableaux. Raoul Ruiz : *L’Hypothèse du tableau volé* », in *Cinéma contemporain : de ce côté du miroir*, Paris, La Différence, coll. « Essais », 1986, p. 208.

direct entre la démarche de Mateo et celle de quiconque regarde le film. *Trois vies* porte indubitablement sur *l'acte de spectature*, défini par Martin Lefebvre :

[L'acte de spectature] est constitué d'un ensemble de processus – perceptif, cognitif, argumentatif, affectif et symbolique – qui règlent *l'interaction* entre un spectateur et un film et assurent la *construction de l'objet filmique* en tant que texte. La figure, qui est l'une des multiples dimensions de ce texte, fait foi de la *rencontre entre le film et l'imaginaire du spectateur* et, à travers lui, l'imaginaire de la culture à laquelle il appartient⁶³.

Lefebvre s'intéresse essentiellement à la façon dont un film est mis en signes par son spectateur par le biais de représentations imaginaires et mémorielles très personnelles (appropriation spectatorielle), travail qui évoque le parcours de Mateo tout au long de l'œuvre ruizienne. Sa théorie – elle-même inspirée de la tradition des palais de mémoire réactualisée dans *Trois vies* – vise à cerner les processus qui interviennent dans *l'élaboration d'un musée imaginaire*⁶⁴ *du cinéma au sein de la mémoire du spectateur* (ou *memoria filmique*).

Si je me suis étendu quelque peu sur l'art de la mémoire tel qu'enseigné par la rhétorique ancienne, c'est que la spectature, à travers le processus symbolique, fait appel, de façon analogue, aux mêmes facultés. Ce n'est pas que le spectateur cherche à mémoriser ce qu'il voit ou ce qu'il entend, seulement, *certaines images, certains sons, peuvent l'impressionner et faire émerger en lui de nouvelles images qui viendront s'organiser, former un réseau, dans les lieux de sa mémoire* : c'est la figure. Cela nous permet donc de mieux comprendre ce qu'on entend par figure : une *memoria* filmique. C'est ce qu'on conserve d'un film, tel que *ce résidu se manifeste par un ensemble de signes ouverts sur l'imaginaire*⁶⁵.

Cette définition de la *figure* ressemble à celle des *images agentes* proposée par Yates : il s'agit d'images construites par l'imaginaire et distinctes du souvenir, qui s'organisent entre elles pour produire un réseau signifiant au sein de la mémoire. Dans les deux cas, la mémoire est transposée en un *lieu* (musée imaginaire, *locus*, palais de mémoire).

Cette conception de la spectature (en tant qu'expérience figurale) met en valeur *le travail de mémoire et d'imagination* que l'acte de spectature implique, de même que la *pré-*

⁶³ Martin Lefebvre, *Psycho: de la figure au musée imaginaire*, Montréal / Paris, L'Harmattan, 1997, p. 12. Nous soulignons.

⁶⁴ L'expression « musée imaginaire » est empruntée à Malraux, qui fut le premier à la proposer pour traduire les conséquences de la représentation sur l'art. Lefebvre dit prolonger la réflexion de Malraux en définissant le « musée imaginaire du cinéma ». (*Ibid.*, p. 163.)

⁶⁵ *Ibid.*, p. 38. Nous soulignons.

*existence d'une mémoire filmique chez le spectateur*⁶⁶. Le spectateur du film ruizien joue un rôle actif, similaire à celui de celui qui regarde une anamorphose picturale. Rappelons que toute image anamorphique (aux proportions déformées ou perspectives détruites) est réalisée en fonction d'un observateur qui en restitue imaginativement la cohérence. D'après Daniel L. Collins, cet observateur « ex-centre » est conscient de sa participation active à l'œuvre :

My use of the term 'eccentric observer' suggests a viewing subject who not only acknowledges the oblique and contingent nature of her point of view, but who also realizes that the full appreciation of aesthetic objects stems not from 'oblivion' [...] but from playing an active role in the creation of the aesthetic object. [...] To view an anamorphic image is to attempt to transform an oblique or non-uniform focal plane into a coherent two-dimensional image. [...] The act of viewing anamorphic images reasserts that the construction of vision is a dynamic, reflexive and self-critical operation⁶⁷.

Le point de vue du spectateur ruizien pourrait ainsi être qualifié d'« oblique » et de réflexif; il prend part à un « voyage », un processus dynamique impliquant un constant travail de repositionnement et faisant appel à sa mémoire. La spectature de *Trois vies*, avec ses histoires croisées et sa complexité temporelle, convoque un tel travail : l'imaginaire et la mémoire du spectateur – confronté à des images défamiliarisantes, à de faux indices et à divers ponts possibles entre les histoires – sont constamment suscités afin de restituer une cohérence au récit et de pallier aux manques de la narration. Cet échange ludique entre le spectateur et l'œuvre peut, bien entendu, mener à divers parcours possibles : « Les images et les sons filmiques, comme toutes les choses du monde, peuvent être mis en signes dans divers contextes, c'est-à-dire qu'ils peuvent tenir lieu de différents objets et ce, de façon tout à fait indéfinie⁶⁸. » Et, dans *Trois vies*, les réseaux imaginés par le spectateur sont maintes fois

⁶⁶ La mémoire filmique du spectateur fonde la réactualisation de la mnémotechnique dans *Mémoire des apparences*. Vega, le personnage principal, doit se remémorer les noms de 15 000 résistants, qu'il avait appris par cœur durant sa jeunesse en se construisant un système mnémotechnique basé sur les vers de « La vie est un songe » de Calderon. Mais puisqu'il a désormais oublié la pièce de théâtre, il doit d'abord se la remémorer. Pour ce faire, il revoit tous les films qu'il a vus à l'époque (Superman, Zorro, Flash Gordon...), chaque film faisant ressurgir les vers de l'œuvre de Calderon. « Memory, for Ruiz, is located in the cinema, in the cinephiliac imagination. But this imaginary is not simply 'in' the cinema; rather, the cinema provides the pretext for its staging. Moreover, while this cinema is situated historically, it also serves as an agency of dislocation. There is a peculiar discrepancy between the two 'lost objects', the immense list of names and the Calderón play; and this discrepancy elaborates a highly complex and slippery relation between the real and the realm of dreams, between memory and experience. » (Lesley Stern, *op. cit.*, [s.p.])

⁶⁷ Daniel L. Collins, *op. cit.*, p. 74.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 26.

détruits par des informations contradictoires ou la résurgence inattendue d'un objet ou d'une image.

Lefebvre fonde sa réflexion sur la *sérialité* de la spectature, conçue comme une suite de films vus. Chez le spectateur, la figure se transforme au contact d'autres films; elle est donc *ouverte* et en *constante métamorphose*. Bien que certaines réalisations de Ruiz, dont *Mémoire des apparences*, explorent la relation entre les divers films vus par un spectateur, *Trois vies* se présente surtout comme un réseau en soi. La théorie de Lefebvre éclaire la compréhension de l'œuvre surtout si la série figurale est comprise *non pas comme un corpus de films vus, mais comme une série de films à même le film*. En effet, *Trois vies* présente plusieurs histoires d'abord (presque) distinctes qui se confondent progressivement. Tout au long du visionnement, son spectateur tente de restituer une certaine unité au récit et est forcément convoqué à un travail de réminiscence. En effet, les déjà vu sont nombreux : par exemple, le spectateur peut être surpris de revoir dans le manoir du majordome (à la fin du film) des bibelots qui se trouvaient dans l'appartement de Maria au tout début. De même, l'apparition de cloches dans chaque épisode conduit nécessairement le spectateur à en repenser les manifestations précédentes dans les autres histoires. En somme, pour donner sens à l'œuvre, il réorganise constamment les *images agentes* (figures) de son palais de mémoire (le film comme musée imaginaire).

Afin de cerner les particularités du *travail de mémoire* qu'implique le visionnement de *Trois vies* (mais aussi la plupart des films de Ruiz), il faut nécessairement tenir compte du caractère *multiple* et *ouvert* de ses histoires et de sa temporalité. Ces deux éléments structurels du film font écho à l'existence ramifiée du protagoniste et affectent son identité. Mateo semble souffrir du « MPD », syndrome de personnalités multiples décrit par Ruiz dans sa *Poétique du cinéma* afin d'exemplifier le lien entre la combinatoire et le cinéma :

Si je me suis permis quelques développements sur cette maladie, c'est qu'elle préfigure un monde imaginaire et actif composé d'un monde réel et d'un autre virtuel. Dans ces mondes, de part et d'autre de la caméra, des fragments de matière audiovisuelle communiqueront avec des fragments de personnes. Ces fragments vivront alors en suspension, pris entre ces deux mondes d'ombres agissantes. [...] Nous concevions un monde d'illusion, composé d'images utopiques venues de nulle part, avec ses propres lois de la perspective organisées selon des règles découvertes au XVII^e siècle [...] d'après des règles inspirées de l'*ars combinatoria*⁶⁹.

⁶⁹ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 31.

D'après Alice Craven, les personnages de *Mémoire des apparences* ont eux aussi une identité fragmentée, ce qui révèle un clivage de la mémoire :

[Ruiz] does, however, construct a rudimentary system corresponding to screen images versus real-life images versus dream images versus images taken from the after-life. As a result, all of the characters portrayed are seen as having layered meanings rather than cohering under a unified cogito or subjectivity in each case. This is important when related to the issue of memory that I raised earlier. In further refining questions about theories of memory advanced in this film, one would have to first take into consideration that all egos in the film are, properly speaking, split egos. The idea of basing the possibility of memory on a unified subjectivity or consciousness is constantly being undermined⁷⁰.

L'affirmation de Craven serait tout aussi pertinente pour décrire à la fois la quête de Mateo et la démarche du spectateur de *Trois vies*, tous deux confrontés à des fragments impossibles à réunifier complètement. En ce qui concerne Mateo, la réunion de ses vies ne lui laisse d'autre choix que mourir. Le ré-agencement constant de fragments du film caractérise la démarche du spectateur de l'œuvre et s'apparente à la combinatoire inventée par Lulle puis développée par Bruno. Alors que l'art combinatoire de Bruno visait à percer le mystère des structures secrètes de l'univers, le processus interprétatif du spectateur vise à comprendre la structure du film, à découvrir une clé qui lui permettrait de réunifier ses fragments épars. Certes, ce but est celui du spectateur de tout film, mais il s'avère particulièrement difficile à atteindre pour celui qui regarde ceux de Ruiz, délibérément ouverts, multiples et polysémiques.

Trois vies et une seule mort, le titre lui-même l'évoque, est *volontairement* composé de plusieurs histoires. Comme nous l'avons souligné, il s'agit d'un film qui en renferme d'autres : il n'en contient pas trois, mais quatre⁷¹ (Mateo, Vickers, Majordome, Allamand), sans compter que l'une des histoires se dédouble aussi (Vickers-clochard et Vickers-professeur). Il rassemblerait également une multitude d'autres films *secrets*, *involontaires* et à *découvrir par le spectateur*. Ces films « clandestins » sont le produit du travail combinatoire effectué par le spectateur, qui les *construit dans son imaginaire* en puisant dans son propre palais de mémoire (du film, des autres films qu'il a vus, de son expérience personnelle, etc.).

[...] il m'a semblé comprendre que tout film est toujours porteur d'un autre film secret et que pour le découvrir il fallait développer le don de la double vision, que chacun de nous possède. [...] Un mauvais film manque d'un système de

⁷⁰ Alice Craven, *op. cit.*, p. 170.

⁷¹ Le choix du titre constitue sans doute un jeu de Ruiz pour déjouer les attentes du spectateur, mais il pourrait également renvoyer au nombre de narrateurs de l'œuvre, nous y reviendrons au troisième chapitre.

surveillance efficace – il ne contrôle pas la narration et la cohérence du jeu des comédiens – disons, qu'il est trop facile d'y entrer et d'en sortir, de sorte qu'une foule de passagers clandestins y circulent inlassablement⁷².

Trois vies n'est pas un « mauvais film », mais bien un film volontairement conçu avec un « système de surveillance » minime⁷³, afin de laisser émerger plusieurs autres films possibles, qui échappent toutefois à l'intentionnalité du cinéaste. La volonté, chez Ruiz, de produire une œuvre dont le sens n'est pas fixé se traduit par la polysémie visuelle (les fées, par exemple), les faux indices qui n'éclairent finalement pas la compréhension du film (l'énigme « Castañeda ») et les divers procédés de défamiliarisation qui rendent les lieux et les proportions invraisemblables. Mais, malgré toutes ces « failles » délibérées, Ruiz ne sait rien des « films secrets » qui seront imaginés par le spectateur. De telles histoires sont obtenues par la complétion des diverses *séries figurales* constituées par ce dernier, qu'elles soient basées sur des thèmes ou sur des caractéristiques formelles du film : par exemple, la série des moments où la caméra devient aérienne, ou encore celle des éléments liés au thème de l'enfance, celle des objets contenus dans le rêve de Mateo, etc. Les « manques narratifs » de toutes ces séries possibles sont remplis par le spectateur, qui *participe* ainsi au film⁷⁴. Encore une fois, le processus évoque la mnémotechnique de Bruno, son principe de variations imaginaires sur des possibles et sa conception des mondes innombrables. Les films de Ruiz sont multiples car, selon lui, le monde l'est aussi : « Nous sommes tous des recueils de

⁷² Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 105.

⁷³ Ruiz énonce clairement son intention de faire des films ouverts : « Je veux juste faciliter le saut vers ce monde d'images qu'on appelle un film à l'intérieur duquel coexistent, simultanément, plusieurs autres films qu'au lieu d'ignorer, je cherche à rendre visibles autant qu'il est possible. J'évoque un cinéma qui renonce à sa capacité narrative, hypnotique, à sa puissance de ravissement et préfère se tourner sur lui-même dans le but de laisser proliférer des séries d'images circulaires, des hors-champs qui profitent du déjà vu, tout ceci afin de pluraliser des séquences narratives [...] » (*ibid.*, p. 107).

⁷⁴ Le film en tant qu'œuvre ouverte produisant des « ponts » entre plusieurs mondes participe au « cinéma chamanique », conception ruizienne brièvement esquissée au chapitre premier. Le travail de mémoire auquel convie le film chamanique – en tant que carrefour de déjà vu, de déjà filmé, de vies et de films possibles ou à venir – implique donc un constant va-et-vient entre l'image cinématographique et la mémoire, qui se contaminent. En raison des multiples ponts qui se tissent entre le film et lui, le spectateur n'est pas récepteur d'un quelconque message unidirectionnel, ni même d'une histoire fixée d'avance, mais prend part à un processus circulaire en devenir. La structure du film chamanique est donc dynamique, instable, en constante métamorphose. Selon le cinéaste, tout film renferme nombre de *films potentiels* (ou films secrets) situés dans l'*écart* et jaillissant des « accidents ».

nouvelles. Et ces recueils ont de complexes ramifications. Alors, forcément, il y a enchevêtrement entre les histoires⁷⁵. »

La temporalité du film est également complexe et multiple, à l'image de ses diverses histoires et de la perception du temps de Mateo. La logique de l'ensemble des œuvres de Ruiz est tout à fait *anti-aristotélicienne*, même si la plupart traduisent des éléments de l'histoire de la mnémotechnique, au cœur de laquelle la réflexion d'Aristote occupe une place importante. Ruiz partage certaines conceptions du philosophe grec concernant l'image (par exemple, le rôle de l'imagination au sein de la mémoire), mais n'adhère pas à sa poétique du récit. Dans le chapitre « Théorie du conflit central » de sa *Poétique du cinéma*, il exprime clairement son refus de l'unité de temps et de lieu qui correspond, selon lui, aux films hollywoodiens. Tel qu'énoncé précédemment, Ruiz privilégie plutôt la multiplicité, car elle s'accorde mieux avec l'aspect combinatoire de son projet. Cette multiplicité se répercute nécessairement sur les lieux en constante métamorphose présentés dans l'œuvre étudiée, de même que sur sa structure temporelle non-linéaire qui offre plusieurs paradoxes.

La narration du film fournit plusieurs indications temporelles (par exemple « trois mois plus tard », « revenons six mois dans le passé », « il est onze heures zéro sept »), souvent paradoxales, qui ne permettent pourtant pas la « mise en ordre » du récit. Ces directives s'annulent ou suscitent des contradictions insolubles :

Ce genre de « précisions » [...] n'est fait que pour perdre le spectateur qui cherche à reconstituer une chronologie plausible. Ainsi l'enfant du jeune couple déposé devant le 38 *bis* est-il celui que l'on entend au début du film, ce qui induit à penser que la première histoire serait postérieure à la troisième. Mais que signifie « postérieur » puisque le temps est élastique et même réversible, comme dans les expériences relatées dans le livre de Castaneda [sic]⁷⁶.

Dans sa thèse portant sur *Trois vies*, Jean-Marie Pamart relève également plusieurs contradictions dans la reconstitution chronologique du film, dont l'âge apparent des personnages. Par exemple, le protagoniste semble avoir toujours le même âge, ce qui complique la restitution de l'ordre des scènes. Ceci intensifie l'idée de simultanéité des épisodes et des vies de Mateo et réfute l'unité de temps préconisée par Aristote dans sa *Poétique*. Ces divers paradoxes soulignent la coprésence de plusieurs temps dans une même

⁷⁵ Raoul Ruiz, in Alain Masson et Philippe Rouyer, « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 424, p. 18.

⁷⁶ Jean-Louis Leutrat, *op. cit.*, p. 16.

image. Cette préoccupation de « voir le temps » et la volonté d'en montrer plusieurs simultanément (comme dans un musée) est toujours présente dans les œuvres ruiziennes réalisées après 2000.

[...] le problème, en tant que problème de l'imagination, demeure : pourquoi se fait-il que tous les aspects de notre vie ne sont pas visibles en tout moment, y compris les aspects du futur? Et au fond [*Dias de campo*] traite de ça, de la même manière que le traite un autre film, *L'Arche russe* de Sokourov [...]. Ce film traite du temps congelé, avec l'image la plus simple pour exprimer ce temps congelé, depuis le temps de Parménide : le Musée. On traverse tranquillement des salles, et en fait, on fait un voyage dans le temps⁷⁷.

Dans *Trois vies*, les photos permettent à Mateo de tels voyages temporels et semblent traduire cette conception du monde gelé. En plus des ruptures occasionnées par les indications narratives – à la fois *trop précises*⁷⁸ et *génératrices d'ambiguïté* – les discours de remémoration et les rêves du protagoniste rompent constamment la chronologie des événements montrés. L'œuvre est saturée d'anamnèses, voire de mises en abyme d'anamnèses, puisqu'en visitant ses palais de mémoire, Mateo « se heurte » parfois à une image qui génère une nouvelle histoire au sein de la première (voir l'exemple de la valise analysé au chapitre 1). Les séquences où Mateo perçoit sa vie en accéléré ou lorsqu'il est « prisonnier du temps » perturbent également la chronologie du récit, dont la structure – comportant des variantes d'une même histoire (les *existences possibles* d'un homme, à l'image de la conception du monde de Bruno) – serait davantage *circulaire* que linéaire. Elle s'exprimerait par la figure récurrente de l'escalier (bibelot de Mateo, entrée de la Sorbonne), qui renvoie à la *spirale* et au *labyrinthe*. Pamart analyse la structure « en résonance » du film, qu'il associe à l'éternel retour :

Tous les films de Ruiz semblent mimer l'éternel recommencement d'événements immémoriaux, infinitifs. D'où la propension qu'ont tous les personnages du film de n'être jamais étonnés par rien. Ils s'attendent en effet à tout, comme si leurs actions étaient l'effectuation d'un programme déterminé à l'avance⁷⁹.

⁷⁷ Raoul Ruiz, in Richard Bégin et André Habib, « L'esprit de l'exode ou la mélancolie chilienne », *Hors Champ*, 2004, en ligne, <http://www.horschamp.qc.ca/article.php3?id_article=164>, consulté le 2 mai 2005.

⁷⁸ Le surplus d'indications temporelles et les « précisions » superflues qu'elles fournissent permettent de supposer qu'il s'agit encore une fois d'un procédé ludique délibérément mis en œuvre par Ruiz pour dérouter le spectateur.

⁷⁹ Jean-Michel Pamart, « Raoul Ruiz, cinéaste de l'événement : logique du sens de *Trois vies et une seule mort* », thèse de D.E.A., Paris, Université de Paris III, 1998, p. 128.

La temporalité du film est donc marquée par la répétition théorisée par Klossowski⁸⁰; les histoires se répètent mais toujours avec de légères différences qui produisent un décalage et déroutent le spectateur. Les ponts suggérés par la répétition de divers objets du film créent d'étranges similitudes qui conduisent sur de fausses pistes interprétatives. En ce sens, Ruiz est un « conteur » qui propose un film à interpréter à l'infini; il est vain de chercher un fil conducteur unique qui permettrait de rassembler toutes les trames sous-jacentes. Et la conclusion du film, apportée par le narrateur Pierre Bellemare, ne peut que souligner sa propre duperie.

⁸⁰ Pierre Klossowski, « Nietzsche, le polythéisme et la parodie », in *Un si funeste désir*, Paris, Gallimard, 1963, 228 p. À propos de la répétition chez Klossowski, voir également : Gilles Deleuze, « Pierre Klossowski ou les corps-langage », *Critique*, tome XXI, n° 214, mars 1965, p. 199-219.

CHAPITRE III

MNÉMOTECHNIQUE ET TRACES DE L'ORALITÉ DANS *TROIS VIES ET UNE SEULE MORT*

Il y a, chez Ruiz, un art consommé du conte qui passe par la digression, le coq-à-l'âne, le lapsus, l'accumulation, l'écriture automatique aussi bien que par le récit lui-même¹.

Thierry Jousse

Notre analyse de *Trois vies et une seule mort* a permis d'illustrer les procédés filmiques par lesquels la mémoire agit en tant qu'*écriture par images*. Résultant de divers types de transposition ou de distorsion, les images mémorielles du film sont des constructions imaginaires de Mateo, des inscriptions dans sa mémoire. En ce sens, Mateo a « écrit » les femmes de sa vie et les appartements qu'il a habités à l'aide d'images régies par des codes précis. Ses systèmes mnémoniques – qu'il s'agisse de palais de mémoire, de collections ou de gags – dépendent de la vision, car ils sont organisés d'après des anamorphoses, métaphores et similitudes visuelles. Pour reprendre les termes de Yates, la mnémotechnique, en tant qu'*écriture interne des images*, est ici *extériorisée* : le palais « intérieur » de Mateo est porté à l'écran et devient l'univers du film. La matérialisation des *images agentes* de Mateo (aussi incarnées par des items de collection : bibelots, animaux empaillés, lampes...) rappelle le Théâtre de mémoire de Camillo. Et, tel le spectateur d'un film, Mateo est aussi un « lecteur » de signes. Amnésique, il revisite son palais de mémoire personnel, au sein duquel les éléments se sont désorganisés ou effacés (évoquant la métaphore ancienne des tablettes de cire analysée par Yates). En somme – et c'est sans doute là l'élément principal qui permet de lier la démarche de Mateo à la mnémotechnique – il tente de se refigurer sa propre existence en effectuant, comme Simonide, une *lecture* des lieux qu'il habite².

¹ Thierry Jousse, « Histoire grotesque et sérieuse », *Cahiers du cinéma*, avril 1997, n° 512, p. 56.

² Le défi auquel fait face Vega dans *Mémoires des apparences* présente plusieurs similitudes avec la quête de Mateo. L'écrivain et lecteur Vega revisite un palais de mémoire (l'ensemble des films qu'il a vus) afin

Si le parcours de Mateo peut être symbolisé par un va-et-vient entre l'écriture et la lecture d'images, certains thèmes ou procédés du film évoquent plutôt la *transmission orale*. Les travaux de Frances Yates, de Paolo Rossi, de Walter J. Ong et de Johanne Villeneuve ont mis en relief le contexte charnière dans lequel prend place l'invention de la mnémotechnique, encore largement tributaire des traditions orales mais marquée par l'apparition progressive de l'écriture :

Ces systèmes de mémorisation se situent entre l'oral et le chirographique-typographique, concevant *a priori* la connaissance comme devant être nécessairement retenue en détail, en vue d'un rappel instantané (attitude orale); de plus, ils joignent à la mémorisation une systématisation « scientifique » des données, impossible sans l'écriture³.

Du point de vue du médium, la réminiscence fait donc ici le pont entre l'oralité et l'écriture; elle dépend, comme la prestation orale, d'une présence tenue et d'une performance; mais elle ne s'accomplit qu'en disposant des signes dans l'espace, préférant la figure à la transmission, la vision à la parole. Grâce à cette première mnémotechnique, Simonide réinvente toutefois l'écriture, en fait une chose vivante à travers laquelle parlent les morts⁴.

L'art de la mémoire traditionnel est ainsi caractérisé par la *transition* : deux modes de pensée et deux conceptions du monde s'y côtoient. Ses techniques se développent par la suite conjointement avec la popularisation de l'écriture⁵, mais préservent néanmoins des *traces d'oralité*, que nous aurons l'occasion d'analyser dans l'œuvre ruizienne. Le fait que le jeu de mots « Castañeda », dominant le film, soit d'abord lié à des similitudes orales (avant d'être mis en images) permet de renforcer cette hypothèse. La « zone floue » qu'occupe l'art de la

d'en convoquer un autre (la pièce de Calderon) qui lui permettrait de reconstituer une organisation secrète qu'il a fréquentée dans le passé. Il est également un amnésique qui, tentant d'« écrire une histoire » cohérente, fait face au jaillissement de plusieurs images contradictoires qui prolifèrent et l'éloignent de l'objet de sa quête. Cependant, par opposition à Mateo (qui a construit ses images mémorielles à partir du décor de ses appartements et de la ville de Paris), Vega a inscrit ses souvenirs dans les photogrammes d'un film et dans les images poétiques que convoquent les vers de *La vie est un songe*.

³ Walter J. Ong, « Première phase : la parole non écrite et non enregistrée. La culture orale », in *Retrouver la parole*, Montréal, Paris, HMH, 1971, p. 31-32.

⁴ Johanne Villeneuve, « Le ventre du géant : Mircea Cartarescu et la mnémotechnique », *Intermédialités*, n° 1, printemps 2003, p. 117.

⁵ Ong décrit les changements majeurs qui caractérisent ce passage de l'oralité à l'écriture : « Dans la culture orale, apprendre verbalement prend place normalement dans une ambiance de célébration et de spectacle. Les mots, en tant qu'événements, sont plus célébrés, moins manipulés que dans les cultures littéraires. Apprendre oralement, et comprendre, deviendra un travail distinct de la représentation, mais seulement après l'invention de l'écriture et l'isolement de l'individu par rapport à la société; alors, le principe de plaisir sera dégradé en un principe de continuité de la culture verbalisée. » (Walter Ong, *op. cit.*, p. 34-35.)

mémoire classique est transposée dans *Trois vies et une seule mort* : l'omniprésence de la voix *off*, le thème de la langue, la récurrence de sons et le rapport complexe qu'entretient la bande-son avec la bande-image suggèrent en effet qu'une réflexion sur l'oralité traverse l'œuvre. Il ne s'agira pas ici de déterminer si l'art de la mémoire dans le film obéit davantage à la civilisation orale ou à la culture de l'écrit, mais plutôt d'illustrer la coexistence de ces deux modes et de dégager la conception du médium cinéma qui en découle.

3.1 La figure du conteur

3.1.1 Pierre Bellemare, maître des images

La principale « figure orale » de l'œuvre est incarnée par Pierre Bellemare jouant son propre rôle. De grande renommée en France parce qu'il a animé plusieurs émissions depuis 1950 (dont une vouée aux histoires extraordinaires qui a assuré sa célébrité, « Histoire vraies », à Radio-Nostalgie), Bellemare est l'archétype même de l'animateur radio français, le « conteur » du XX^e siècle. Rappelons qu'en tant que vecteur de la transmission orale, la figure du conteur succède à celle de l'aède ou du rhapsode, qui devait autrefois maîtriser l'art de la mémoire afin de retenir de longs poèmes inspirés par les Muses. Dans cette optique, le film de Ruiz proposerait une réactualisation cinématographique de ces figures anciennes.

Dans *Trois vies* comme dans la vie réelle, Bellemare raconte depuis son studio de brèves histoires à caractère surnaturel. Ses interventions structurent le film, le départagent en « capsules » ou anecdotes dont le protagoniste est joué par Marcello Mastroianni. En ce sens, il situe les *loci* qui composent le film, des lieux de mémoire dont l'exploration par le spectateur est guidée par sa voix *off* ou *acousmatique* (selon les termes de Michel Chion⁶) :

Quand la présence acousmatique est celle d'une voix, et surtout quand cette voix n'a pas été déjà visualisée – quand on ne peut mettre encore sur elle un visage, on a donc un être d'une espèce particulière, sorte d'ombre parlante et agissante à laquelle nous donnons le nom d'*acousmètre*, c'est-à-dire être acousmatique⁷.

⁶ Michel Chion suggère le terme « acousmatique » pour remplacer les expressions « voix *off* » ou « voix hors-champ » dont le sens est ambigu et flottant : « Le champ et le hors-champ [...], cela peut donc s'appeler d'un autre nom, quand il s'agit de maintenir par la voix un personnage échappé du cadre, ou mieux quand on s'obstine à ne pas nous montrer quelqu'un dont on entend la voix : c'est un jeu de cache-cache. » (Michel Chion, *La voix au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, p. 30.)

⁷ *Ibid.*, p. 32.



Figures 18a et 18b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Bellemare est l'acousmète principal de *Trois vies* : sa voix habite l'écran sans qu'il ne soit présenté à l'image. Il est un conteur invisible, qui impose toutefois sa présence. Cependant, entre chaque épisode du film, sa voix se *déacousmatise* : l'homme apparaît à l'écran, parlant dans un micro au fond de son studio d'enregistrement (figures 18a et 18b).

Après chacune des brèves apparitions de Bellemare, si déstabilisantes soient-elles, la caméra permet au spectateur d'« accéder » à la nouvelle histoire qu'il entame : « [Bellemare] parle et la mise en images du récit advient devant nos yeux. L'image n'a pas pour fonction de rendre crédible la fiction, elle est l'émanation de la voix du conteur, s'inscrit ainsi dans une tradition orale et populaire⁸. » Le rôle de Bellemare surpasse donc la description des lieux et des images : il consiste plutôt à les produire, à les faire naître de son discours. Cette mise en image de la parole orale du conteur évoque le processus de construction d'espaces imaginaires chez celui qui écoutait l'orateur maîtrisant l'art de la mémoire. La voix de Bellemare détient ainsi un pouvoir quasi magique sur l'image et participe aux propriétés « chamaniques » du cinéma telles que décrites par Ruiz dans sa *Poétique du cinéma*⁹. Chion subdivise ce pouvoir de l'acousmète en diverses facultés qu'adopte (généralement, *mais pas toujours*) la voix de Bellemare dans l'œuvre : ubiquité, panoptisme, omniscience et toute-puissance. À la fois présente et absente, *elle s'engage cependant dans l'image, vient hanter le film* :

⁸ Jacques Kermabon, « Une vie au pluriel », *24 Images*, n^{os} 83-84, automne 1996, p. 31.

⁹ Selon Ruiz, les qualités chamaniques du cinéma sont liées au rôle médiateur du cinéaste-chaman, à la transmission d'une expérience par les images et à l'initiation du spectateur au « monde autre » qui en découle. Le film se présente ainsi comme un lieu de passage, d'échange et de rencontre entre le cinéaste et le spectateur. À ce sujet, voir Marie-Hélène Mello, « Cinéma, médiation et transmission chamaniques, d'après *Poétique du cinéma* de Raoul Ruiz », *Intermédiétés*, n^o 5, printemps 2005, p. 99-117.

[Que la voix acousmatique] s'engage dans l'image veut dire qu'elle ne se contente pas de parler en observatrice, mais qu'elle ait avec elle un rapport d'inclusion possible, un rapport de pouvoir et de possession susceptible de fonctionner dans les deux sens¹⁰.

Il faut naturellement [...] que l'acousmètre ne soit pas situé dans la position retirée du bonimenteur, du commentateur, de la voix de lanterne magique, mais que la voix ait, si peu que ce soit, *un pied dans l'image*, dans le lieu du film, qu'elle hante un lieu de passage qui n'est ni l'intérieur de la scène filmique, ni le proscenium – un lieu qui n'a pas de nom, mais dont le cinéma joue constamment. D'être dans l'écran sans y être, d'errer à la surface de l'écran sans y entrer, l'acousmètre est facteur de déséquilibre, de tensions, il est une invitation à *aller y voir*, il peut aussi être une *invitation à se perdre*¹¹.

En tant qu'acousmètre, Bellemare a en effet un « pied dans l'image » et sa présence participe à la création du « lieu sans nom » que tente de circonscrire Chion, lieu qui s'apparente au *locus* de la mnémotechnique. De même, l'orateur suivant les préceptes de *Ad Herennium* était lui-même nécessairement impliqué dans son système mnémonique intérieur. Dans *Trois vies*, Bellemare est – en raison de cette présence ambiguë – bien davantage un conteur qu'un narrateur conventionnel, qui décrit ou commente les événements. Son rôle ne correspond nullement à celui de l'*acousmètre-commentateur* décrit par Chion : « Plus familier aussi est le gentil acousmètre-commentateur, celui qui ne se montre jamais mais qui n'a rien à risquer de lui-même dans l'image¹². » L'importance de Bellemare dans l'œuvre est telle qu'il pourrait être considéré comme un personnage à part entière, toujours présent sur la bande sonore, mais qui apparaît et disparaît successivement de la bande-image.

3.1.2 Le médium radio

Trois vies s'inscrit d'abord à la croisée de deux types de récits : le conte (issu des traditions orales) et la nouvelle (renvoyant à l'écriture) :

Bellemare, racontant au passé ses histoires édifiantes à la radio est dans le registre de la nouvelle. Mais déjà tout semble brouillé. [...] la teneur fantastique de ce qu'il raconte est plus proche de l'univers du conte, notamment du conte de fées. Le film est ainsi à la fois conte et nouvelle : on nous parle au passé de ce qui est advenu mais on nous en formule la narration comme si l'on en inventait l'histoire au fur et à mesure et qu'il fallait en tirer un enseignement. Bellemare insiste d'ailleurs à un moment sur l'aspect cyclique de ces histoires, toujours

¹⁰ Michel Chion, *op. cit.*, p. 34.

¹¹ *Ibid.*, p. 35.

¹² *Ibid.*, p. 32.

capables de se renouveler. [...] Mélangeant indistinctement conte et nouvelle, le film brouille donc l'image du temps qui y est scellé, ni complètement passé ni complètement futur, et encore moins présent : Aiôn¹³.

La narration de Bellemare est ainsi en partie responsable de la confusion temporelle présente dans le film : tout comme Mateo, le spectateur de *Trois vies* tente de « démêler » les temps qui coexistent dans une même image pour en restituer l'unité¹⁴. Et, comme tout bon conteur, Bellemare guide ses auditeurs à sa guise; ceux-ci sont nécessairement manipulés, *envoûtés* par sa voix qui génère des images. Le rôle du narrateur cinématographique peut dès lors être mis en parallèle avec celui de l'orateur initié à l'art de la mémoire : issu de l'exploration d'un palais de mémoire, le discours de ce dernier stimule l'imagination et la mémoire de celui qui l'écoute, guidant ainsi son parcours dans un espace imaginaire. Mais le choix d'attribuer la narration du film à un animateur radio confère à l'œuvre une ambiguïté supplémentaire liée aux qualités de l'acousmètre. En effet, par le biais d'un tel jeu, Ruiz insiste sur la différence entre deux médias : la radio, qui est acousmatique par essence, et le cinéma, dont la zone acousmatique est « fluctuante, susceptible en permanence d'être remise en cause par ce que l'on va voir¹⁵ ». Michel Chion ajoute que l'acousmètre au cinéma permet de leurrer le spectateur, ce qui correspond bien à l'usage qu'en fait Ruiz : « le principe du cinéma c'est qu'à tout instant, ces visages et ces corps pourraient se manifester, et désacousmatiser les voix. Au cinéma, par ailleurs, contrairement à la radio, ce qu'on a vu et entendu laisse préjuger de ce qu'on ne voit pas, avec la possibilité toujours ouverte de leurrer¹⁶ ». La non-coïncidence entre la bande-son et la bande-image, fréquente dans *Trois vies*, est donc liée à la

¹³ Jean-Michel Pamart, « Raoul Ruiz, cinéaste de l'événement : logique du sens de *Trois vies et une seule mort* », thèse de D.E.A., Paris, Université de Paris III, 1998, p. 34. Pamart soutient que les matériaux de base de ce film sont les histoires populaires : « Ruiz semble construire ses films à partir de cette frontière entre choses et propositions, celle qui rend possible une émergence paradoxale du sens. Il part ainsi d'un maillage entre des histoires populaires, qui forment une sorte de fond, les "fils de chaîne", et des propositions logiques qui servent de "fils de trame" [...]. Les histoires populaires sont ainsi un peu le matériau, la matière, "l'état de choses" du film, là où les propositions logiques sont plutôt des faits de langage. » (*Ibid.*, p. 16.) L'œuvre tisse aussi des liens entre plusieurs récits littéraires, notamment deux nouvelles de Hawthorne et l'histoire de Rip Van Winkle, narrée par Washington Irving et reprise par Raymond Queneau (voir Jean-Louis Leutrat, « *Trois vies et une seule mort*. Casse-tête », *Positif*, n° 424, juin 1996, p. 14).

¹⁴ Cette démarche, qui caractérise l'acte de spectature d'après Martin Lefebvre, a pu être associée à un « travail de mémoire » du spectateur ruizien dans notre deuxième chapitre.

¹⁵ Michel Chion, *op. cit.*, p. 32.

¹⁶ *Idem.*

réflexion ruizienne sur les pouvoirs de l'acousmètre au cinéma, ici incarné par Bellemare, figure du conteur.

Si, de prime abord, la radio semble être le médium actuel le plus près de la tradition orale, certains éléments importants distinguent cependant Bellemare du conteur traditionnel : il est isolé de son public (la caméra intensifie ceci en le montrant d'abord tout au fond de son studio), entouré de gadgets techniques (les appareils semblent démesurés) et il *lit* les histoires qu'il raconte (sa feuille de notes apparaît à l'écran). L'insistance sur ces éléments participe d'une réflexion sur les modalités de réactualisation du conteur par le biais du cinéma et sur l'« incarnation des histoires », thème de *Généalogies d'un crime* lié à l'art combinatoire. En raison de la présence ambiguë qu'il crée – liée aux images, mais aussi aux relations entre le son et l'image –, *Trois vies* suggère aussi que le médium cinéma pourrait entretenir plus d'affinités avec la transmission orale que la radio. La conception ruizienne du film (comme milieu d'échange et de rencontre) précédemment discutée, de même que la nature de la participation du spectateur, conduisent à reconnaître cette proximité du cinéma avec l'oralité. Si la voix entendue à la radio est (par définition) absente, au cinéma, tel que nous l'avons constaté, elle habite un lieu intermédiaire – entre présence et absence – et fluctuant :

L'acousmètre de cinéma, lui, est à la fois « hors-champ », donc, pour le spectateur, en-dehors de l'image, mais en même temps *il est dans cette image* de derrière laquelle il provient, réellement (cinéma classique) ou imaginativement (télévision, drive in, etc.). Comme si sa voix rôdait à la surface, à la fois dehors et dedans, en peine d'un lieu où se fixer. Surtout quand on n'a pas encore montré quel corps habite normalement cette voix. Ni dedans ni dehors, c'est le destin, au cinéma, de l'acousmètre¹⁷.

D'où l'ambiguïté du statut de Bellemare dans l'œuvre et des lieux qu'il convoque. La réflexion sur le narrateur-conteur qui traverse le film semble liée aux pouvoirs d'invocation et d'évocation des images, que nous avons abordés à travers le rôle incantatoire des objets dans le film. Cette conception fait en sorte que Bellemare est à la fois *à l'intérieur et à l'extérieur* des *loci* du film.

Dans le chapitre « Inconscients photographiques » de sa *Poétique*, Raoul Ruiz réfléchit sur le différent degré de participation du spectateur (ou auditeur) selon qu'il s'agit d'un récit oral, d'un texte ou d'un « art mécanique » :

¹⁷ *Ibid.*, p. 34.

[...] les histoires que nous avons coutume d'entendre, ou de lire, depuis le commencement du monde sont des événements qui arrivent à des êtres animés; de préférence des êtres humains ou des animaux et, à l'occasion, des plantes ou des pierres. La troublante caractéristique de ces histoires vient de ceci que, écrites avec des mots, elles incitent l'auditeur à les illustrer, à les imaginer à travers des expériences vécues [...]. Or, cette illustration visuelle des faits se trouve perturbée par les arts mécaniques [...]. Pendant des années, je me suis émerveillé devant cet étrange procédé que l'on nomme incarnation des histoires (pré-incarnation, dans le cas de la lecture)¹⁸.

La représentation cinématographique d'un animateur radio en action permet l'oscillation entre ces deux types de participation. Lorsque le spectateur voit Bellemare en studio, il met lui-même l'histoire en images, alors que, dans les autres scènes, le discours du narrateur est déjà transposé visuellement¹⁹ (mais non sans failles à compléter). L'acte de spectature est ainsi affecté par ces déplacements : ce que le spectateur imagine ne correspond pas nécessairement à ce qui lui sera montré par la suite, ce qui implique un réajustement constant.

Cette problématique évoque certaines questions, non abordées dans l'essai de Yates, qui peuvent surgir en étudiant aujourd'hui la mnémotechnique de l'ère classique. Elles concernent la transmission orale et la représentation des *images agentes et loci* par le discours. Quelle était la relation entre les images suscitées dans l'imaginaire de l'auditeur et celles du palais de mémoire de l'orateur? Les images produites par le discours correspondaient-elles à celles qui le génèrent? Il est aisé de croire que l'orateur espérait faire naître chez ses auditeurs des émotions et des images aussi « frappantes » que celles qu'il employait pour retenir son discours, mais il demeure difficile de penser que ces images puissent être effectivement transmises « telles quelles ». Si la fonction principale de la

¹⁸ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, Paris, Dis voir, 1995, p. 63-64. *Trois vies* démontre bien la façon dont la lecture d'une histoire provoque des images : les récits de Castañeda articulent le palais de mémoire de Mateo.

¹⁹ Le contraste entre ces deux types de scènes (présentées en alternance dans *Trois vies*) illustre la distinction narratologique entre *showing* et *telling*, une problématique découlant de la polarité diégèse/*mimesis* introduite par Platon. Shlomith Rimmon-Kenan définit ces deux notions populaires au sein de la critique littéraire anglo-américaine du XX^e siècle : « 'Showing' is the supposedly direct presentation of events and conversations, the narrator seeming to disappear (as in drama) and the reader being left to draw his own conclusions from what he 'sees' and 'hears'. 'Telling', on the other hand, is a presentation mediated by the narrator who, instead of directly and dramatically exhibiting events and conversations, talks about them, sums them up, etc. » (*Narrative Fiction*, Londres, Routledge, 1983, p. 107.) Dans l'œuvre de Ruiz, cette problématique littéraire est transposée au cinéma. Bellemare est montré (*showing*) dans son studio en train de décrire et de commenter (*telling*) des histoires extraordinaires. Par la suite, ces histoires sont montrées à l'écran (*showing*) et le narrateur « disparaît ».

mnémotechnique était de transmettre une mémoire collective²⁰, les palais de mémoire de l'orateur étaient cependant très personnels et structurés par son vécu afin d'être plus facilement mémorisables. De par ses films, Ruiz tend à démontrer qu'une infinité d'images peuvent être produites par un même discours, ce qui renverse en quelque sorte la visée première de la mnémotechnique. Ce pan de la réflexion théorique ruizienne, illustré par la relation entre la voix de Bellemare et ce qui est montré à l'écran, contribue à créer des œuvres basées sur l'art combinatoire. Cette même problématique est aussi dépeinte dans un film récent de Ruiz, *Le Domaine perdu* (2005). Dans une scène se déroulant durant les années 1940, l'enfant Max raconte être friand des émissions de radio-théâtre. Plus tard, son père l'emmène au studio d'enregistrement de ses émissions préférées pour lui faire plaisir. Max a alors le loisir d'observer les narrateurs costumés jouer les scènes en studio, ce qui lui cause une déception immense. Cette situation évoque la différence entre littérature et cinéma telle qu'entendue par Seymour Chatman²¹. Par ailleurs, Ruiz met l'accent sur la « liberté d'imagination » que la radio peut accorder, par opposition à un certain type de théâtre ou de cinéma qui, lui, *impose* ses images.

3.1.3 Le chant des sirènes

Dans un article portant sur l'ensemble de l'œuvre de Raoul Ruiz, Serge Daney décrit l'emprise qu'exerce la voix *off* cinématographique sur le spectateur :

On sait que lorsque la compréhension d'un film semble dépendre d'une voix *off*, nous faisons à cette dernière une confiance totale et bête. La voix *off*, c'est le chant des sirènes du cinéma. Son grain peut rendre fou, sa séduction est immense. Mais au bout du compte, elle n'est pas là pour dire le vrai mais pour représenter. [...] Nous tenons au monde par notre capacité à fuir en avant (par le récit). Nous tenons au récit par notre bonne volonté à être séduit (par la voix). Mais le récit est circulaire et la voix, parfois, casse. Peu de cinéastes aujourd'hui

²⁰ Bien qu'il soit surtout question dans le film d'une mnémotechnique « à usage personnel », la forte présence de lieux parisiens visant à « commémorer » rappelle le lien entre la mnémotechnique et la mémoire collective. Ces deux types de mnémotechnique sont mis en opposition dans les plans où les lieux oscillent entre le statut de « carte postale » et celui d'image défamiliarisée (voir chapitre premier).

²¹ La distinction entre *showing* et *telling* (en des termes différents : *depicting* versus *asserting*) est reprise par Seymour Chatman afin d'illustrer ce qui, selon lui, est l'une des principales différences entre littérature et cinéma au plan narratologique. Le film dépeint ou représente (*to depict*), alors que le récit littéraire affirme ou prétend (*to assert*) (« What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa) », in W.J.T. Mitchel (dir.), *On Narrative*, Chicago, University of Chicago Press, 1981, p. 124).

qui nous disent mieux que R.R. à quel point notre rapport au monde est ténu, précaire²².

Choisi pour sa crédibilité et pour son caractère archétypal, Bellemare est étroitement lié au principe de croyance qui structure *Trois vies*. Tel qu'énoncé au chapitre premier, ce rôle va de pair avec l'usage de plans carte postale, destinés à « rendre familier ». Bien qu'elliptiques quant au moment exact où se sont déroulées les histoires racontées, les indications de Bellemare fournissent plusieurs informations concernant le lieu (toujours Paris) et à l'ordre des événements (« trois heures plus tard », « le lundi suivant »). Comme nous l'avons souligné, les détails extrêmement précis (et souvent inutiles) donnés par sa narration sont aussi une source de confusion supplémentaire, *mais nous continuons néanmoins d'y croire*. Des failles délibérées demeurent à compléter par le spectateur²³. Le principe de croyance établi par la voix acousmatique au cinéma est ainsi poussé à son paroxysme, comme si Ruiz tentait de voir jusqu'où peut aller la confiance aveugle que le spectateur lui accorde.

La « manipulation » constante qu'exerce le conteur est illustrée lors de l'introduction de l'épisode concernant Martin, Cécile et le majordome « La Cloche ». Depuis son studio, Bellemare énonce la morale de l'histoire qu'il s'apprête à raconter²⁴, puis dit :

Comme dans les histoires précédentes, il s'agit ici de cas bien réels, si réels qu'ils ont eu lieu non pas une fois mais plusieurs, toujours à Paris, presque toujours en été, parfois tout près de chez vous. Suspendons notre crédulité. Faisons appel à notre réserve toujours insuffisante d'ironie et de scepticisme, car ces histoires sont contagieuses²⁵.

Ici, Bellemare fait directement référence à l'attitude du spectateur, non sans ironie. Il use d'approximations (« presque » ou « parfois ») afin de conférer plus de crédibilité à son récit.

²² Serge Daney, « En mangeant en parlant », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 23-24.

²³ Pour reprendre la description que fait Walter Benjamin des traces d'oralité persistant à travers la narration de Nicolas Leskov, le film de Ruiz acquiert ainsi « un champ d'oscillation » : « L'extraordinaire, le merveilleux, est conté au lecteur avec la plus grande précision, mais l'événement ne lui est pas imposé dans ses connexions logiques. C'est à lui d'interpréter la chose comme il l'entend. » (Walter Benjamin, « Le narrateur », *in Rastelli raconte*, Paris, Seuil, 1987, p. 153.)

²⁴ « Les prémisses qui sous-tendent l'histoire que nous allons raconter à présent sont les suivantes : l'excès de bonheur n'est qu'une forme extrême d'infélicité et l'excès de générosité n'est qu'une forme extrême de tyrannie. » Soulignons que cette « morale », qui amorce le récit plutôt que de le conclure, est déjà elle-même une source de confusion importante.

²⁵ Ce discours sur la « contagion » des histoires se poursuit dans *Généalogies d'un crime*. Le collectionneur Christian Corail tient approximativement les mêmes propos que Bellemare lorsqu'il décrit sa « Mnemosyne ».

Par la suite, l'image montre Cécile et Martin quittant un château. L'animateur précise que l'histoire a lieu dans la proche banlieue de Paris à cinq heures du matin (ces détails superflus contrastent avec les termes approximatifs de l'introduction). Il précise que le couple s'enfuit d'un château à la hâte, ce qui contredit l'image qui accompagne sa voix acousmatique : la voiture s'éloigne très lentement. Cet exemple illustre ce que Gilles Deleuze appelle les « puissances du faux » :

[...] la narration cesse d'être véridique, c'est-à-dire de prétendre au vrai, pour se faire essentiellement falsifiante. Ce n'est pas du tout « chacun sa vérité », une variante concernant le contenu. C'est une puissance du faux qui remplace et détrône la forme du vrai, parce qu'elle pose la simultanéité de temps impossibles, ou la coexistence de passés non-nécessairement vrais²⁶.

Rappelons que la simultanéité et la coexistence de mondes impossibles sont aussi les composantes principales de la mnémotechnique proposée par Giordano Bruno, qui sous-tend un monde combinatoire. Encore une fois, la voix acousmatique de Bellemare complexifie la structure temporelle du film, en lui conférant cette fois un caractère combinatoire de par la relation qu'elle entretient avec l'image. Plus encore, l'œuvre démontre que cette même voix, garante du principe de croyance qui structure le film, *ment*. Le spectateur est à nouveau confronté au fait que la voix *ne commente pas* l'image : elle jouit d'une certaine liberté qui affecte la spectature du film. Il devient alors difficile de déterminer si l'acousmètre préexiste à l'image, ou vice-versa. C'est précisément cette zone floue qui est mise en jeu à travers la relation ambiguë qu'entretiennent les commentaires du collectionneur avec les tableaux vivants dans le film ruizien *L'Hypothèse du tableau volé*.



Figures 19a et 19b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

²⁶ Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 171.

Après ce faux énoncé, Bellemare-conteur désamorce une hypothèse possible du spectateur : « Mais ce ne sont pas des voleurs ». La caméra devient par la suite « aérienne » : elle s'élève et s'attarde sur les feuilles d'un arbre (figure 19a) alors que Bellemare demande : « Que s'est-il passé pour qu'ils aient pris une pareille décision? Pour le comprendre, il va nous falloir revenir six mois en arrière. » La scène est aussitôt interrompue et l'image (figure 19b) montre désormais Cécile et Martin dans le bureau d'un notaire (l'homme que nous identifierons bien plus tard comme l'associé de Luc Allamand). Ce dernier leur révèle qu'ils ont hérité d'un château et leur en remet les clés. La voix acousmatique de Bellemare interrompt à nouveau la scène : « Mais commençons par le commencement. Cette histoire débute il y a trois mois environ et, comme toutes les histoires vraies, elle s'installe dans la vie des protagonistes peu à peu, sans se faire remarquer, comme certaines maladies inguérissables. »



Figures 20a et 20b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

Pendant que l'animateur convoque un deuxième retour en arrière, la caméra montre à nouveau les feuilles d'un arbre (figure 20a), mais effectue le mouvement inverse : elle descend graduellement jusqu'aux protagonistes qui jouent de la musique sur un trottoir. Alors que Bellemare ajoute qu'« un nuage plane sur leurs vies », Vickers-clochard traverse la place publique (flou, en premier plan) sans que la narration ne mentionne sa présence (figure 20b). Ici, le pouvoir d'omniscience de l'acousmètre, tel que proposé par Chion, est dramatiquement remis en question. L'événement suggère plusieurs réflexions possibles : le conteur ne sait pas tout, propose volontairement un discours partiel, ou est lui aussi amnésique. (Dans chacun des cas, il ne se présente pas comme un guide sûr.) Plus tard, la scène chez le notaire sera

répétée mais avec de légères différences, ce qui procure un nouvel effet d'étrangeté. En somme, le spectateur est suspendu aux paroles de Pierre Bellemare, qu'il accepte de croire malgré les informations incohérentes, analepses « forcées », omissions volontaires et répétitions²⁷. Il se laisse guider par la voix d'un narrateur ironisant sur son statut de spectateur.

D'après Pascal Bonitzer (co-scénariste de *Trois vies*), « la voix *off*, qui feint de combler les trous de l'image (les ellipses et la vision partielle), en réalité les approfondit, les creuse d'un délire ou d'un mensonge vertigineux, éhonté²⁸ ». Dans l'œuvre étudiée, la puissance de ravissement de toute voix acousmatique cinématographique est exploitée au maximum de par le choix du narrateur-conteur et les techniques narratives employées. Plutôt que de les rendre limpides, la voix de Bellemare complexifie l'acte de spectature et la structure du film. Ce dernier propose un « parcours forcé » (et ramifié) dans l'espace et dans le temps qu'accepte le spectateur, même si les nombreux paradoxes, contradictions et effets d'étrangeté provoquent plusieurs décrochages.

L'organisation secondaire du sens est donc prise en charge d'une part par Bellemare, l'homme du bon sens et du sens commun, et d'autre part, d'une manière plus inquiétante, par le mot magique Castaneda [sic], vecteur de non-sens qui fait agir le personnage principal de manière énigmatique. Le mot Castaneda se situe en amont du sens, dans le lieu paradoxal de la donation du sens, alors que Bellemare loge en aval du sens, là où le « bon sens » et le « sens commun » se sont employés à l'habiller de façon présentable. Mais cette allure rassurante reste un leurre, le film est un défi à tout bon sens et tout sens commun parce qu'il essaie avant tout de nous rendre tangible un lieu que toutes les narrations « véridiques » essaient de nous obscurcir²⁹.

Ce lieu fluctuant – à la fois imaginaire, réel, rêvé, présent et passé – que le film cherche à rendre tangible serait précisément un palais de mémoire. Selon Pamart, le spectateur de *Trois vies* dispose de deux fausses clés : l'énigme « Castañeda », qui n'explique qu'en partie la résurgence d'images étranges, et la narration de Bellemare, qui déconstruit constamment le

²⁷ Bellemare a souvent recours à la répétition, ce qui rappelle l'importance de ce procédé au sein de l'art de la mémoire classique : « Dans une culture dont le contact verbalisé, intellectualisé avec son passé (et donc avec soi) dépend des procédés mnémotechniques, la valeur d'un poète tel qu'Homère ne se réduit pas au divertissement ou à l'entraînement de la mémoire; elle est aussi dans la répétition. Une culture orale-auditive perdrait presque toutes ses acquisitions si les poètes n'étaient pas libres de répéter encore et toujours les mêmes choses. » (Walter J. Ong, *op. cit.*, p. 33.)

²⁸ Pascal Bonitzer, « Métamorphoses », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 21.

²⁹ Jean-Michel Pamart, *op. cit.*, p. 77.

sens qu'elle produit. Cherchant sans cesse à attester les faits racontés (*à faire croire*), la narration rappelle donc, paradoxalement, que nous assistons à une fiction, une construction imaginaire (*qu'elle nous ment*). Le lieu qu'elle dessine est un *artifice*, au même titre que les palais de la mnémotechnique. Cette conception de la puissance d'illusion du cinéma et de sa narration rappelle la tangente hermétique que prend l'art de la mémoire à la Renaissance :

L'image, support matériel de la pensée (on ne pense jamais sans images, disait Aristote), devient, grâce à la puissance de l'imagination, centre de forces, dynamisme et capacité de liaison. Avec, évidemment, toutes les tentations de dérapage communes à cette période : la captation des images pour influencer autrui, la croyance aux esprits et aux démons, etc. Sur ce point, Bruno n'est ni plus ni moins crédule que ses contemporains. [...] Le phénomène de croyance est considéré comme puissance d'illusion, du point de vue de celui qui manipule les mythes et les miracles, et comme vérité, du point de vue de celui qui s'investit dans l'objet du croire. [...] Le miracle joue donc entre le savoir et l'ignorance. Sa crédibilité repose sur la différence entre celui qui domine les diverses formes de « *species phantastica* » et celui qui se laisse envoûter³⁰.

Dans *Trois vies*, le rapport qu'entretient la narration avec l'image participe à cette réflexion. Le film met à nu la puissance du leurre de la voix acousmatique et propose une réflexion sur les modalités mêmes du conte.

3.1.4 *L'enchâssement des voix acousmatiques*

Le film présente trois voix acousmatiques enchâssées. La première est celle de Bellemare, qui domine et structure l'ensemble du film. La seconde, celle de Mateo, est uniquement présente lors de la première histoire introduite par l'animateur radio. Cet épisode, qui raconte l'absence de Mateo Strano durant vingt ans puis son retour chez son ex-femme Maria, est le seul à ne pas être accompagné de la voix de Bellemare; celle de Mateo l'éclipse momentanément. La troisième voix acousmatique, celle du petit Carlos, survient toutefois dans plusieurs épisodes du film. Introduite par Bellemare, la voix de Carlos a pour particularité de toujours interrompre Mateo dans son discours ou ses actions. Intrinsèquement liée à l'identité de Mateo, elle l'interroge et provoque le rappel d'images ou d'événements (« Souviens-toi... », « Qui es-tu? Comment t'appelles-tu? »).

³⁰ Hélène Védrine, *Les grandes conceptions de l'imaginaire*, Paris, L.G.F., 1990, p. 54.



Figures 21a et 21b. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

De plus, elle est toujours déclenchée par des images (livre de Castañeda – figure 21a –, graffiti, vendeur de marrons, etc.), comme si cette « voix lointaine » *parlait à travers les images* liées à son enfance. Sa fréquence augmente jusqu'à ce que le petit garçon se matérialise (ou se « désacousmatise ») lors de la scène finale (figure 21b) : Carlos passe d'une présence fantomatique qui hante Mateo à un enfant en chair et en os avec qui il discute. L'apparition de l'enfant paraît symboliser la mort du protagoniste alors qu'il est confronté à ses diverses existences; l'œuvre suggère que c'est Mateo qui convoque cet être issu de son passé, le « met en images » au seuil de la mort.

Dans *Trois vies*, il y a donc mise en abyme de la narration : Bellemare raconte l'histoire de Mateo, qui raconte sa vie à Parisi. Cette dynamique se complexifie par la présence de la voix acousmatique de Carlos, qui « raconte » à Mateo l'existence de ce dernier. Ces trois figures du narrateur-conteur (qui pourraient correspondre aux « trois vies » du titre du film) convoquent nécessairement, et en contrepartie, des figures du spectateur :

[...] la figure de Bellemare joue à la fois dans le registre de l'implication du spectateur et dans le registre des explications qui permettent de rendre le récit apparemment linéaire. Dans la première histoire, la narration de Strano à Parisi redouble cette implication du spectateur : Parisi est ainsi un double inversé du spectateur puisqu'on le paie pour écouter des histoires³¹.

Comme le remarque Pamart, Parisi est une figure du spectateur. Mais Mateo, en tant que décrypteur d'images mémorielles, l'est tout autant. Et, d'après notre analyse basée sur les théories de Martin Lefebvre, le spectateur de *Trois vies* est convoqué à un travail analogue à celui du personnage de Mateo. En ce sens, le film présente aussi une mise en abyme de la

³¹ Jean-Michel Pamart, *op. cit.*, p. 6.

spectature. Les nombreuses figurations du narrateur, du spectateur et du spectateur-narrateur (Mateo) évoquent les multiples rôles de l'orateur pratiquant la mnémotechnique, à la fois créateur, acteur et spectateur de son palais de mémoire.

3.2 La bande-son

3.2.1 Le son : répétition et désacousmatisation

Peu d'essayistes se sont intéressés au rôle fondamental que joue la bande-son dans les films ruiziens³². Quelques sons ressurgissent à maintes reprises dans *Trois vies* et ce, sans origine visible. Ceux-ci peuvent être associés aux procédés de l'image liés à la structure mnémotechnique du film : les sons constituent une source d'énigme similaire aux objets qui jaillissent hors contexte et produisent des séries, « items de collection » analysés au chapitre premier. En guise d'exemple, plusieurs tintements se font entendre bien avant qu'une cloche ne soit montrée à l'écran. Cet élément est ensuite présenté comme une composante du jeu de mots « Castañeda » (*tanien*, « sonnent les cloches ») et liée au surnom du majordome (« La Cloche »). Il en va de même pour le piaillage de poussins : dans le premier épisode, ce son se fait entendre chaque fois qu'il est question des mystérieuses fées qui habitent l'appartement de Mateo. Le spectateur peut s'étonner d'entendre un piaillage alors que les fées sont montrées sous forme d'étincelles lumineuses puis en tant que mise en abyme d'une rue parisienne. Ce n'est que par la suite, lorsque Parisi regarde les fées, qu'elles prennent l'apparence de poussins. L'apparition à l'image de la source possible du son déjà entendu force le spectateur à se remémorer les scènes précédentes, puis lui fournit l'impression d'avoir résolu l'énigme; en somme, le son se désacousmatise, révélant à la fois une image et un lieu imaginaire.

³² Le travail du compositeur Arriagada, qui a réalisé la trame sonore de chacun des films de Ruiz, a fait l'objet d'une analyse (Yann Rocher, « La musique au corps. À propos du *Temps retrouvé* », in Dominique Bax (dir.), *Théâtres au cinéma : Raoul Ruiz*, Bobigny, Magic Cinéma, n° 14, 2003, p. 66-71), d'un essai (Waldo Rojas, « Jorge Arriagada, témoignage et réflexions profanes », in *Cinéma et Musique*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2000, p. 116-123) et d'un entretien (Jorge Arriagada, Yann Rocher et Cyril Béghin, « L'homme contrepoint », in Dominique Bax (dir.), *op. cit.*, p. 100-103). Ces trois textes sont les seuls à porter sur la musique des films Ruiz, démontrant que ce champ des études ruiziennes demeure à développer.

Après leur « explication », les sons de cloche et de poussins ressurgissent mais n'ont plus la même faculté de dérouter, bien qu'ils soient à nouveau acousmatiques³³. Par exemple, les poussins se font entendre lorsque Mateo oublie ou lorsqu'il est confronté à des sensations étranges : le lien entre poussins et fées « dévoreuses de temps » permet d'établir ce parallèle. Tout comme les objets qui composent les diverses collections du film, les sons sont ainsi dotés d'une puissance défamiliarisante (avant que leur origine ne soit montrée à l'écran). Ils sont également associés au processus de réminiscence de Mateo et liés à ses changements d'identité : par exemple, le protagoniste se métamorphose lorsqu'il entend une cloche. L'importance de ces sons au sein des souvenirs de Mateo conduit à penser que son palais de mémoire ne fait pas appel qu'à la vision : il comporte aussi des « images sonores³⁴ ».

3.2.2 Musique et combinatoire

La structure des films de Ruiz s'inspire souvent de formes musicales; par exemple, des *poèmes symphoniques*, « inventions musicales qui ne se soumettent pas à des structures formelles abstraites (sonate, fugue), mais à un plan narratif qui n'a rien de musical : une promenade, un cauchemar, l'histoire d'un amour ou celle d'un pays³⁵ ». À ce propos, Ruiz précise :

Les poèmes symphoniques réussis se servaient en priorité des aléas de la narration pour développer des figures aux valeurs purement musicales. Parfois même, l'imitation d'un bruit de la nature ou du chant des oiseaux produisait une matière musicale dont la propriété était d'être, simultanément, thème et développement³⁶.

Le cinéaste conçoit donc la musique comme un moyen d'explorer les potentialités narratives d'une œuvre filmique, ce qui le conduit à considérer *La Ville des pirates* comme un « film polyphonique » :

³³ Ce phénomène s'apparente à la distinction que fait Michel Chion entre l'*acousmètre intégral* (jamais vu et déstabilisant) et l'*acousmètre déjà-vu* (plus rassurant, car sa source est connue). À ce propos, voir Michel Chion, *op. cit.*, p. 32.

³⁴ Jorge Arriagada dit que Ruiz « veut des sons signifiants, qui peuvent modifier profondément la situation vue » (Jorge Arriagada, Yann Rocher et Cyril Béghin, *op. cit.*, p. 102). Il décrit le jeu de références musicales auquel il s'adonne lorsqu'il compose pour Ruiz, ce qui implique nécessairement une mémoire musicale et cinématographique du spectateur.

³⁵ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, p. 106.

³⁶ *Idem.*

[...] j'ai essayé de placer la musique du film, non pas en l'utilisant comme leitmotiv, non pas pour créer une atmosphère autour, ou pour décrire un personnage ou une situation avec un thème musical, en l'avançant ou en le retardant comme on le fait souvent, mais en utilisant la musique comme valeur émotionnelle indépendamment des images, en l'utilisant pour lier deux séquences qui, en principe, n'ont rien à voir entre elles. [...] Cela peut créer quelque chose de très utile, et la musique peut devenir une donnée narrative. Mais il faut que les images des scènes n'aient rien à voir entre elles, et que la liaison s'établisse par la musique. À ce moment-là, on obtient une pluriséquentialité. Le film devient polyphonique³⁷.

La musique participe donc à l'art combinatoire de Ruiz; tout comme les images récurrentes, elle sert de *pont* entre des séquences qui n'ont de prime abord rien en commun. Le cinéaste va parfois même jusqu'à « orchestrer » ses images *d'après* la musique de Jorge Arriagada, compositeur de tous ses films : ce dernier souligne d'ailleurs que, pour Ruiz, « la musique est aussi importante que les images³⁸ ».



Figure 22. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

³⁷ Raoul Ruiz, *Entretiens*, Paris, Hoëbeke, coll. « Arts et esthétique », 1999, p. 44-45. Ces transitions musicales employées par Ruiz sont nommées des « solstices » par Arriagada (Jorge Arriagada, Yann Rocher et Cyril Béghin, *op. cit.*, p. 102). Ceux-ci servent à déstabiliser le spectateur : « [Ruiz] recherche constamment le contrepoint. C'est pourquoi il utilise tellement la musique : pour changer les directions, tromper le spectateur – des utilisations plutôt inhabituelles, que beaucoup de gens ne comprennent pas. » (*Ibid.*, p. 101.)

³⁸ *Ibid.*, p. 102.

La structure de *Trois vies* est également empruntée à des formes musicales³⁹. La musique est liée à la conception du film comme mnémotechnique : tout comme les *images agentes*, elle provoque des similitudes et guide la circulation du spectateur à travers le palais de mémoire. La musique est à la fois liée à la mémoire de Mateo (lorsqu'il regarde certains objets, le thème change, suggérant qu'il bascule dans une autre de ses « vies ») et à celle du spectateur (le retour d'un thème rappelle sa première occurrence). Chacune des quatre histoires du film possède d'abord un thème musical distinct. Cependant, lorsque les diverses identités du personnage se brouillent, les thèmes se mélangent aussi progressivement. La musique prend alors la forme d'une fugue, évoquant l'amnésie de Mateo et sa mort qui s'annonce. Dans la scène finale (figure 22), la musique cesse lorsque Mateo et Carlos s'éloignent main dans la main et le son de la cloche se fait entendre.

3.2.3 Le chant

L'un des personnages du film, Hélène, est directement associé à la musique dans *Trois vies*, plus spécifiquement au chant. En effet, tout comme Maria, Cécile et Mme Vickers étaient rappelées par des images récurrentes (respectivement : les fleurs, le serpent, les oiseaux), la femme cantatrice de Luc Allamand est liée au chant d'opéra. L'opéra se fait entendre lorsque Hélène apparaît à l'image, mais également en son absence : ainsi, elle est évoquée exclusivement de façon auditive, contrairement aux autres femmes du film, rappelées par des détails visuels. Rappelons aussi que, dans les rêves de Mateo, le chant occupe une place importante. Dans le premier rêve, Maria lui souhaite « joyeux anniversaire »; son chant amorce le rêve, fait le pont entre la vie présente et passée de son mari. Dans le second, le protagoniste doit lui-même chanter mais ne parvient qu'à se souvenir des chansons grivoises de son enfance. En somme, le chant semble posséder le pouvoir de rappeler le passé et participe à la contamination des strates temporelles de l'œuvre; tout comme l'image, il esquisse lui aussi un lieu qui échappe à Mateo.

³⁹ Ruiz l'affirme en entretien : « *Trois vies*... témoigne de mon obsession du point hypnotique : comme si à un moment on s'endormait rituellement dans un film pour se réveiller dans un autre. C'est pourquoi mes films se composent toujours d'une première partie hiératique et d'une deuxième partie plutôt onirique avant qu'une troisième ne mélange les deux premières. J'ai emprunté cette structure à des formes musicales en cherchant à m'évader de cette dictature narrative... » (Raoul Ruiz, in Alain Masson et Philippe Rouyer. « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 424, p. 18).

3.2.4 Langue et musicalité

Outre le chant, les rêves du protagoniste de *Trois vies* ont pour point commun le thème de la langue, intimement lié à l'identité et à la mémoire du protagoniste. Le premier songe met en scène Maria et Mateo s'exprimant dans leurs *langues maternelles* respectives, l'espagnol et l'italien. Le cauchemar d'Allamand, lui, relate l'*oubli de la langue française*. Cette perte de la langue est liée à la dissolution de l'identité de Mateo et à son amnésie qui s'aggrave : « Les différents cauchemars du héros annoncent sa chute prochaine sous la forme d'une double infirmité : ne plus avoir prise sur les choses, ne plus avoir prise sur les mots⁴⁰. » L'événement coïncide avec l'intensification de la résurgence involontaire d'*images agentes* et le désordre qui s'installe progressivement dans le palais de mémoire de Mateo observés précédemment. La langue et le chant semblent donc jouer un rôle aussi important que les images au sein du processus de remémoration de Mateo; dans le cas présent, ils expriment sa dégradation, annoncent sa disparition imminente. Oublier la langue, c'est se trouver dans l'impossibilité d'ordonner son univers et de poser un regard cohérent sur le monde.



Figure 23. *Trois vies et une seule mort*, 1995.

La langue n'est toutefois pas uniquement associée à la perte et au déclin du personnage : elle est souvent l'objet de jeux sémantiques ou sonores qui évoquent davantage son *apprentissage*⁴¹ et la mémoire de l'enfance. La dimension ludique de la langue se traduit

⁴⁰ Jean-Michel Pamart, *op. cit.*, p. 25.

⁴¹ Pamart propose une analyse freudienne de l'évolution de Mateo, qui recense les stades de son développement et de son rapport au langage (*ibid.*, p. 135-136). L'auteur parvient à des conclusions similaires aux nôtres, mais son analyse tend à considérer Mateo non comme un personnage mais comme un être réel : Pamart

par des glissements grammaticaux, des expressions prises au pied de la lettre (voir figure 23 : « prendre un coup ») et des similitudes sonores (cloche/clochard, majordome/majorette, céder/décéder/décider, graines/migraine). Le jeu « bilingue » avec le mot « Castañeda » s’inscrit aussi dans cette approche « enfantine » de la langue. Même le choix du narrateur serait lié à l’apprentissage de la langue pour Ruiz : « Si l’on en croit le réalisateur, c’est grâce à Pierre Bellemare, qui, dans ses émissions parlait « *un français très clair* », que l’exilé qu’il fut apprit la langue hexagonale⁴². »

La plupart des personnages ont un accent lorsqu’ils parlent français, parfois d’origine indéfinissable; c’est le cas de Parisi, dont l’accent peut évoquer diverses langues, et de Piotr, l’étudiant en thermo-dynamique⁴³. Les personnages français de l’œuvre ont également divers accents : Mme Vickers, les clochards, Cécile et Martin s’expriment selon divers niveaux de langage et ont des accents issus de régions différentes. Le bégaiement étrange de Kruger, semblable à celui des robots de Godard, est un autre type de transformation de la langue présent dans le film. Ces éléments démontrent une importance accordée à la sonorité de la langue, souvent prise pour sa musicalité : « Ruiz est un théologien reconverti dans la buanderie de la Tour de Babel : là où les langues sont retouchées. Une langue, à l’en croire, se fabrique par deux bouts : une partie conceptuelle qui est la rhétorique et une partie sensible qui est la musique⁴⁴. » En ce sens, pour reprendre les propos de Jean-Louis Leutrat, l’œuvre étudiée représente un hommage à la langue française. Liée à l’origine et à la cohérence identitaire de Mateo, elle est associée à la mémoire (apprentissage) et à l’oubli (perte). Elle exprime la résurgence de l’enfance de Mateo tout en provoquant des associations combinatoires. En tant que « collection » et élément qui « atterrit dans la pensée » et lui

propose plusieurs extrapolations et suppositions quant à l’enfance du protagoniste, qui ne sont pas pertinentes dans le cadre de la présente analyse car elles ne font pas partie de l’œuvre étudiée.

⁴² Jean-Louis Leutrat, *op. cit.*, p. 15.

⁴³ Leutrat souligne que les acteurs Feodor Atkine (Parisi) et Jacques Pieiller (Kruger) se sont inventé un accent pour les besoins du film (*idem*). Plusieurs autres personnages sont joués par des acteurs dont la langue maternelle n’est pas le français.

⁴⁴ Serge Daney, *op. cit.*, p. 71.

fournit une structure⁴⁵, la langue se présente comme un thème lié à la réflexion ruizienne sur la mnémotechnique.

L'importance de la bande sonore dans *Trois vies* – qu'il s'agisse de la voix, des bruits, de la musique ou du chant – a permis de démontrer que la mnémotechnique *dans et de* l'œuvre n'est pas uniquement fondée sur les images. Si l'art de la mémoire – de par ses préceptes de base – suggère la primauté de la vision sur les autres sens, il renvoie aussi à la transmission orale d'un discours par le conteur, à la sonorité des mots et à un mode de présence qui diffère de celui d'une civilisation de l'écrit. Le film de Ruiz est fondé sur cet entre-deux entre oralité et écriture, et renvoie au contexte trouble de l'émergence de l'art de la mémoire. En plus d'un important travail sur l'image, l'œuvre étudiée renferme en effet plusieurs éléments sonores essentiels à sa compréhension. Tout comme les images récurrentes, la bande-son est indissociable de la mémoire de Mateo et agit sur celle du spectateur⁴⁶. La défamiliarisation associée aux images dans le chapitre premier s'opère également par le biais des divers voix et sons acousmatiques du film. La réactualisation de l'art de la mémoire dans *Trois vies* concerne donc à la fois la bande-image, la bande-son et les divers types de relations qu'elles peuvent entretenir entre elles.

⁴⁵ « Moi, je ne crois pas à la théorie française, saussurienne, qui veut que la pensée réside dans la langue. Je crois, avec les Russes, Vygotsky et d'autres, qu'il faut concevoir la langue comme un aéroport : la pensée atterrit dans la langue. C'est pas la langue qui produit la pensée. Ça c'est un accident... » (Raoul Ruiz, cité par Richard Bégin et André Habib, « L'esprit de l'exode ou la mélancolie chilienne », *Hors Champ*, 2004, en ligne, <http://www.horschamp.qc.ca/article.php3?id_article=164>, consulté le 2 mai 2005.)

⁴⁶ Axé sur la perception sonore au sein de la spectature, l'essai *L'écoute filmique* de Véronique Campan (Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1999, 156 p.) propose plusieurs pistes d'analyse qui permettraient ultérieurement d'aborder de façon plus approfondie le lien entre mémoire et son dans les films ruiziens. S'appuyant sur la théorie de la perception de Husserl, Campan fonde sa réflexion sur l'impossibilité de saisir les objets sonores de façon définitive, leur compréhension étant progressive et infinie : ce processus rappelle le travail de mémoire du spectateur élaboré dans notre deuxième chapitre. La description de la perception sonore « à la trace » proposée par Campan touche plusieurs axes centraux de la réflexion sur le « cinéma chamanique » de Ruiz : le dépassement des contradictions apparentes, l'accès au « monde autre », la valeur du passage, la pluralité, la contamination de plusieurs modes de temps. La capacité du film chamanique de se faire « champ de mines » nous paraît reposer sur son mode d'interprétation même, qui procède par accumulation de traces et est calqué sur la perception du sonore, même lorsqu'il s'agit de l'image visuelle. À ce propos, voir Marie-Hélène Mello, *op. cit.*, p. 99-117.

CONCLUSION

Art de la mémoire, intermédialité, multiplicité

Trois vies et une seule mort propose une réflexion théorique sur la réactualisation filmique de l'art de la mémoire. Cette relecture contemporaine d'une problématique ancienne a pu être analysée selon deux points de vue : la mnémotechnique dans le film et le film comme mnémotechnique. Dans les deux cas, l'art de la mémoire fait appel à la fois à la vision et à l'ouïe : il combine les traits d'une civilisation orale et d'une culture de l'imprimé. L'intermédialité qui caractérise sa naissance se répercute dans l'œuvre filmique, laquelle est en effet tributaire du croisement entre le médium cinématographique et d'autres médias comme la peinture, la photographie et la radio. L'hypothèse interprétative de la mnémotechnique – multidisciplinaire par essence – a permis d'articuler et de rassembler plusieurs pans de la réflexion ruizienne sur le cinéma, sur les modes de relation qu'il incarne et sur la spectature. En effet, le film met en scène plusieurs types de rencontre (de lieux, de temps, de discours philosophiques et de pratiques artistiques) ainsi que de nombreuses contradictions, tout en se présentant lui-même comme un lieu d'échange et d'interaction avec le spectateur.

L'étude de l'image dans l'œuvre a mis en relief les divers procédés de défamiliarisation qui s'opèrent. La représentation des lieux, oscillant entre la « carte postale » stéréotypée et l'espace imaginaire d'apparence surnaturelle, se métamorphose constamment selon le passage du temps et la résurgence inattendue de souvenirs chez le protagoniste. Mateo déambule à travers ces lieux instables et en effectue la lecture afin de reconstituer son identité fracturée. Le spectateur du film est lui aussi convié à l'exploration de ces lieux de mémoire et à un constant travail de réagencement d'images elles-mêmes en permanente transformation et filtrées par la perception du protagoniste. Les objets récurrents du film produisent des séries combinatoires, créent des digressions visuelles qui ponctuent l'œuvre et adoptent une fonction incantatoire. Diverses techniques liées à la défamiliarisation (déformation des espaces, inversion des hiérarchies de l'image, anamorphoses, usage abusif du gros plan anthropomorphisant, recours à des filtres de couleur ou trucages apparents) révèlent que la démarche de Ruiz n'obéit pas à la *mimesis* mais plutôt à une forte volonté

d'illustrer la puissance constructrice de l'imaginaire et le rôle important qu'il joue au sein du processus de réminiscence.

L'ensemble des qualités et procédés de l'image ruizienne a pu être mis en parallèle avec les transformations subies par l'art de la mémoire depuis sa naissance : d'abord un outil destiné aux orateurs, il est devenu un schéma situant l'homme par rapport au monde qui l'entoure, puis une manière de révéler les structures secrètes de l'univers. *Trois vies* offre plusieurs exemples de scènes pouvant être analysées en tant que palais de mémoire, théâtres de mémoire ou collections encyclopédiques. Au sein de ces passages, la voix, les sons et la musique jouent un rôle aussi important que les images : tous les éléments de la bande-son semblent intrinsèquement liés aux souvenirs de Mateo et sont eux aussi agencés dans ses palais de mémoire d'après des séries figurales. Les éléments sonores participent aux processus de défamiliarisation du film : ils déroutent le spectateur, obéissent à des règles combinatoires et proposent diverses pistes interprétatives possibles.

Trois vies et une seule mort est une œuvre polysémique et polyphonique, qui traite de la multiplicité. Ce thème se répercute à la fois sur sa structure temporelle, sur les types d'espace montrés, sur l'identité de ses personnages et sur sa spectature. L'œuvre renferme aussi plusieurs histoires qui, au contact les unes des autres, servent de point de départ à d'autres histoires à compléter par le spectateur. Mais elle porte aussi sur la relation que l'invention et la création entretiennent avec la mémoire. Ruiz semble insister sur l'infinité des possibilités qui s'offrent au cinéaste afin de « mettre en image et en sons » des impressions tirées du passé. Le décalage, la distorsion et le déplacement qui caractérisent le processus de remémoration sont sans cesse soulignés. Le cinéaste exploite au maximum le potentiel combinatoire des fragments qui constituent la mémoire et explore diverses façons de traduire le souvenir à l'écran (palais de mémoire, rêves, gags visuels, répétition de sons). Le film propose ainsi un *jeu de rôles* incarné par Mateo : se souvenir, c'est aussi créer; tout créateur est également un spectateur, et vice-versa.

Art de la mémoire et art de l'oubli

Notre étude a soulevé l'étonnante coexistence de plusieurs identités, histoires, temporalités, lieux, points de vues, esthétiques et procédés de l'image dans le film. Plutôt que de faire des choix, le cinéaste anti-aristotélicien semble privilégier l'*expression simultanée des possibles*. Cette démarche, qui traduit une « mentalité combinatoire » issue de la réflexion de Raymond Lulle et de Giordano Bruno, paraît responsable d'une certaine impression de saturation qui découle du visionnement des films de Ruiz. Dans *Trois vies*, comme dans plusieurs autres films ruiziens qualifiés de baroques, la bande-image est tout aussi surchargée que la bande-son. Par conséquent, face à la prolifération de signes contradictoires, le spectateur est confronté à un travail complexe d'agencement du sens, entreprise qui, comme nous l'avons vu, fait appel à la mémoire et revêt souvent un caractère ludique. Cette surenchère généralisée conduit à penser le *surplus de mémoire* dans l'œuvre, qui contraste cependant avec l'amnésie dont on dit le protagoniste atteint. L'œuvre, dont la structure et les thèmes font appel à la tradition ancienne de l'art de la mémoire, proposerait en effet une réflexion sur les *abus* de la mémoire.

Dans *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paul Ricoeur consacre un chapitre entier aux « us et abus » de la mémoire exercée; il y réfléchit notamment sur les excès que l'art de la mémoire a engendrés :

La mnémotechnique [...] est à la gloire de l'imagination, dont la mémoire devient l'annexe. Du même coup, la spatialisation oblitère la temporalisation. Non pas la spatialité du corps propre et du monde environnant, mais celle de l'esprit. La notion de lieu a chassé la marque de l'antérieur qui, depuis le *De memoria et reminiscencia* d'Aristote, spécifie la mémoire. Le souvenir ne consiste plus à évoquer le passé, mais à effectuer des savoirs appris, rangés dans un espace mental. En termes bergsoniens, nous sommes passés du côté de la mémoire-habitude. [...] C'est bien la puissance exercée dans l'acte de faire mémoire qui est l'enjeu de toute la tradition de l'*ars memoriae*. Mais Augustin craint encore l'oubli, lequel sera franchement oublié lors de l'apogée de l'*ars memoriae*¹.

Plus loin, Ricoeur reproche directement à l'art de la mémoire de nier l'oubli :

L'*ars memoriae* est un déni outrancier de l'oubli et, de proche en proche, des faiblesses inhérentes tant à la préservation des traces qu'à leur évocation. Corrélativement, l'*ars memoriae* ignore la contrainte des traces. [...] de ce déni de l'oubli et de l'être-affecté résulte la prééminence accordée à la mémorisation

¹ Paul Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, coll. « Points », 2000, p. 75-76.

aux dépens de la remémoration. La majoration des images et des lieux par l'*ars memoriae* a pour prix la négligence de l'événement qui étonne et surprend. En rompant ainsi le pacte de la mémoire avec le passé au bénéfice de l'écriture intime dans un espace imaginaire, l'*ars memoriae* est passé de l'exploit athlétique d'une mémoire exercée à ce que Yates dénomme justement une « alchimie de l'imagination ». L'imagination, libérée du service du passé, a pris la place de la mémoire. Le passé en tant qu'absent de l'histoire qui le raconte constitue l'autre limite de l'ambitieuse mnémotechnique, en outre de l'oubli dont on dira plus tard à quel point il est solidaire de la passéité du passé².

Cette discussion sur les conséquences des excès de mémorisation conduit Ricoeur à réfléchir sur l'*ars oblivionis*³, « art de l'oubli » qui serait le double de l'art de la mémoire et une figure de la mémoire heureuse. Sans pouvoir exposer ici en détail l'imposante réflexion théorique de Ricoeur sur l'oubli, notons cependant certaines de ses caractéristiques qui nous apparaissent mises en relief dans *Trois vies* : oubli et mémoire ne sont pas des concepts opposés, la mémoire a besoin d'oubli et l'oubli conduit à penser le lien entre image et empreinte.

Même si elle s'inspire largement de ses préceptes et renvoie à diverses conceptions du monde qui ont ponctué son histoire, l'œuvre étudiée ne serait pas une application directe de l'art de la mémoire. Soulevant plusieurs notions contradictoires liées à la mnémotechnique, elle en fait plutôt la critique et met en scène son échec. Le film aborde l'oubli en montrant comment son protagoniste amnésique tente désespérément de le contrer, faisant appel à divers systèmes mnémoniques (rêves, palais, collections, musées). Mais le désordre s'installe progressivement au sein des schémas mentaux de Mateo. La confusion entre ses « existences » peut être lue comme l'interpénétration de plusieurs palais de mémoire (chacun incarnant un « possible »). Les *loci*, traditionnellement hautement codifiés et obéissant à une hiérarchisation bien précise, sont désorganisés et réinvestis d'*imagines agentes* provenant de ses autres vies. Cette conception du *locus* en tant que lieu « réinscriptible » fait écho à la métaphore de la tablette de cire qu'analyse Yates à partir des traités anciens. Cette représentation de la mnémotechnique tient compte de l'oubli

² *Ibid.*, p. 79-80.

³ Ricoeur se base ici sur la notion introduite par Harald Weinrich dans *Léthé. Art et critique de l'oubli* (Paris, Fayard, 1999, 320 p.).

(l'effacement de la tablette) et révèle une conception des *imagines agentes* en tant qu'empreintes sur la mémoire⁴.

L'intrigue du film porte donc sur une mnémotechnique qui se dérègle : la « maladie » de Mateo est la perte de la capacité de lire ses lieux de mémoire, symbolisée dans ses rêves par le drame de l'oubli de la langue. Cette maladie, que le psychiatre (responsable du « cas » de Luc Allamand) estime être la « marque des gens exceptionnels » et un processus salvateur employé par toutes les célébrités de ce monde, jouit donc d'un statut ambigu que la fin du film renforce. En effet, la mort de Mateo – métaphoriquement devenu « analphabète » – revêt les apparences d'un dénouement heureux, d'une libération.

Amnésie et hypermnésie

J'ai à moi seul plus de souvenirs que n'en peuvent avoir
eu tous les hommes depuis que le monde est monde⁵.

Jorge Luis Borges

En plus de proposer une réflexion sur la transformation subie par la mnémotechnique lors de son passage du régime de l'oralité à celui de l'écriture, *Trois vies et une seule mort* esquisse aussi deux troubles de la mémoire qui peuvent à première vue paraître contradictoires : l'*amnésie* et l'*hypermnésie*. Le premier, nous l'avons vu, est explicitement attribué à Mateo par le narrateur Bellemare. L'homme éprouve des difficultés croissantes à identifier les lieux où il se trouve et il ne reconnaît plus l'aide-ménagère qu'il emploie depuis plusieurs années; cette dernière se doit de lui rappeler constamment son identité et dit lui avoir conseillé plusieurs fois de consulter un médecin. L'amnésie du protagoniste, qui éprouve d'étranges maux de tête et avoue ne plus se souvenir de certains détails qu'il

⁴ Ricoeur consacre un chapitre de son ouvrage à la problématique de l'empreinte : « [...] nous avons été confrontés à la proposition du *Théétète* de Platon de relier le destin de l'*eikon* à celui du *tupos*, de l'empreinte, sur le modèle de la marque laissée par un anneau dans la cire. C'est ce lien allégué entre image et empreinte que l'oubli contraint d'explorer plus à fond qu'on ne l'a fait jusqu'à maintenant. Toute notre problématique de la trace, de l'Antiquité à nos jours, est en effet l'héritière de cette notion ancienne d'empreinte, laquelle, loin de résoudre l'énigme de la présence de l'absence qui grève la problématique de la représentation du passé, lui ajoute son énigme propre. Laquelle? » (Paul Ricoeur, *op. cit.*, p. 539.)

⁵ Jorge Luis Borges, « Funès ou la mémoire », in *Ficciones/Fictions* (éd. bilingue), Paris, Gallimard, 1994 [1956], coll. « Folio », p. 225.

parvenait autrefois à se remémorer, est donc souvent liée à la figure de la répétition dans le film. Plusieurs scènes, gestes ou phrases-clés se répètent dans le film en admettant de légères variantes; d'une part, elles renvoient à la volonté de Mateo de mémoriser les lieux, personnes et objets qui l'entourent, et, d'autre part, elles évoquent son obligation de toujours recommencer le processus. En ce sens, l'amnésie de Mateo empêche ses images mémorielles de demeurer inscrites sur sa « tablette de cire ».

Mais le film présente aussi, paradoxalement, un cas d'hypermnésie incarné par le même personnage. L'hypermnésie⁶ est un trouble de la mémoire qui traduit une préoccupation excessive pour le passé et se manifeste par l'obsession de se souvenir de tout dans les moindres détails. Il s'agit aussi d'une technique employée en hypnose, qui consiste à évoquer des souvenirs précis que le sujet a oubliés. La fiabilité de l'hypermnésie « provoquée » est cependant contestée : on lui reproche de produire de faux souvenirs. Chez Mateo, les souvenirs occupent une place obsédante et démesurée. Tel que le démontrent les scènes de palais de mémoire déjà analysées, sa mémoire est saturée de détails, d'objets, d'images. Il semble en effet incapable d'effectuer le processus de *sélection* que la mémoire exige, ce qui rappelle le personnage borgésien Ireneo Funès.

Dans la nouvelle « Funès ou la mémoire », Jorge Luis Borges met en scène un protagoniste qui, suite à un accident, se trouve dans une situation cauchemardesque, celle de ne plus pouvoir oublier :

Pendant dix-neuf ans [Funès] avait vécu comme dans un rêve : il regardait sans voir, il entendait sans entendre, il oubliait tout, presque tout. Dans sa chute, il avait perdu connaissance; quand il était revenu à lui, le présent ainsi que ses souvenirs les plus anciens et les plus banals étaient devenus intolérables à force de richesse et de netteté. [...] Sa perception et sa mémoire étaient maintenant infaillibles⁷.

Sans considérer la mémoire de Mateo comme infaillible, nous pouvons cependant remarquer que, bien qu'on le sache amnésique, il fait face à la résurgence involontaire de plusieurs souvenirs très nets. Sa mémoire saturée semble l'empêcher d'évoluer, ce qui remet en cause

⁶ Certains distinguent l'hypermnésie de l'*ultra-mémoire* ou de l'*ecmnésie*, deux pathologies de la mémoire qui concernent l'émergence de souvenirs anciens vécus comme s'il s'agissait d'une expérience actuelle. Sans pouvoir développer davantage ici la distinction entre ces divers phénomènes, nous employons le terme hypermnésie pour désigner l'ensemble des troubles qui découlent d'un surplus ou d'une saturation de la mémoire.

⁷ *Ibid.*, p. 223.

l'hypothèse de l'amnésie. Mateo ne serait-il pas « perdu » en raison d'un surplus de mémoire? Tout comme ceux du personnage ruizien, les souvenirs de Funès resurgissent « en temps réel », sous forme d'images visuelles auxquelles sont associées diverses impressions relatives aux autres sens⁸. Cependant, alors que Mateo vit dans un monde où se confondent diverses strates temporelles, Funès est « trop conscient » du passage du temps et ne parvient plus à dormir (car « dormir c'est se distraire du monde⁹ »). En somme, l'hypermnésie rend Funès prisonnier du temps et l'empêche de trier ce qu'il se remémore. Le narrateur de la nouvelle va jusqu'à suggérer que la mémoire de Funès est suffisamment fidèle pour constituer une sorte d'appareil d'enregistrement « objectif » : « En ce temps-là, il n'y avait pas de cinématographe ni de phonographe; il est cependant invraisemblable et même incroyable que personne n'ait fait une expérience avec Funès¹⁰. »

Le personnage borgésien prend connaissance de textes anciens sur les maîtres de l'art de la mémoire (par exemple, Simonide) et élabore deux systèmes « insensés » qui évoquent l'art combinatoire et sa volonté pansophique : « un vocabulaire infini pour la série naturelle des nombres » et « un inutile catalogue mental de toutes les images du souvenir¹¹ ». Dans cette nouvelle, Borges montre donc le côté « monstrueux » de l'art de la mémoire, à travers un personnage qui – involontairement – incarne l'idéal auquel cet art aspirait. La nouvelle se termine sur un constat important du narrateur, relatif à la difficulté de penser sans oublier : « Je soupçonne qu'il n'était pas très capable de penser. Penser c'est oublier des différences, c'est généraliser, abstraire. Dans le monde surchargé de Funès, il n'y avait que des détails, presque immédiats¹². » Cette situation semble bien correspondre à l'impasse dans laquelle se trouve

⁸ « Ces souvenirs n'étaient pas simples; chaque image visuelle était liée à des sensations musculaires, thermiques, etc. Il pouvait reconstituer tous les rêves, tous les demi-rêves. Deux ou trois fois il avait reconstitué un jour entier; il n'avait jamais hésité, mais chaque reconstitution avait demandé un jour entier. » (*Ibid.*, p. 225.)

⁹ *Ibid.*, p. 231.

¹⁰ *Ibid.*, p. 225.

¹¹ *Ibid.*, p. 229.

¹² *Ibid.*, p. 233. À l'aide d'un exemple similaire à celui de Borges, Nietzsche décrit les conséquences que pourrait engendrer une mémoire infailible : « Imaginez l'exemple le plus complet : un homme qui serait absolument dépourvu de la faculté d'oublier et qui serait condamné à voir, en toute chose, le devenir. Un tel homme ne croirait plus à son propre être, ne croirait plus en lui-même. Il verrait toutes choses se dérouler en une série de points mouvants, il se perdrait dans cette mer du devenir. En véritable élève d'Héraclite il finirait par ne plus oser lever un doigt. Toute action exige l'oubli, comme tout organisme a besoin, non seulement de lumière mais d'obscurité. » (Friedrich Nietzsche, *Seconde considération intempestive*, Paris, Flammarion, 1988, p. 77-78.)

également le personnage ruizien, en pleine déchéance et incapable d'assurer une identité cohérente. Borges démontre que l'hypermnésie n'est guère préférable à l'amnésie et propose une mise en garde contre les abus de la mémoire¹³. Pour reprendre les termes de Ricoeur, l'oubli est nécessaire à une « mémoire heureuse », conception que semble également partager Nietzsche : « Le plus petit comme le plus grand bonheur sont toujours créés par une chose : le pouvoir d'oublier, ou, pour m'exprimer en savant, la faculté de sentir, abstraction faite de toute idée historique, pendant toute la durée du bonheur¹⁴. »

La question de la *mémoire hypertrophiée* a également été analysée chez Georges Perec. Claude Burgelin propose une réflexion sur le rapport entre cette pathologie de la mémoire et la conception de l'écriture de l'auteur, qui révèle certaines pistes utiles à la compréhension de l'« écriture des souvenirs » chez Mateo :

À cette perte de la mémoire Perec va réagir en devenant hypermnésique. Comme pour faire pièce à ce blanc, sa mémoire enregistre dorénavant tout ce qui lui paraît faire signe et sens. Elle se repaît de données de toute sorte, notamment de noms propres (listes de noms de sportifs comme noms de lieux ou de personnages historiques, etc.). Comme si, après avoir tout perdu, sa mémoire devait désormais ne plus rien laisser disparaître. Cette mémoire hypertrophiée s'exerce surtout pour ce qui concerne les noms, les lieux, les temps, et tout ce qui aide à constituer des archives : livres, films, textes divers. Elle lui sert dès lors de substrat d'une identité de remplacement. Cette mémoire à la fois personnelle (lui seul a tant emmagasiné) et impersonnelle (rien de plus anonyme que des listes de noms...), il la transforme par l'écriture en un terrain de jeux, de recherches et d'échanges, et fait de la mémoire un lieu de rencontres. De jardin privé, elle devient place publique¹⁵.

Dans *Trois vies*, le surplus de mémoire et la question des archives est abordée à travers les nombreuses collections et photographies que contient chacun des lieux explorés par le protagoniste. Par ailleurs, la plupart des personnages du film semblent obsédés par la conservation d'objets et de souvenirs : Mme Vickers et Tania sont aussi de grandes collectionneuses. Mateo, en proie à l'amnésie, tente d'emmagasiner un maximum de détails

¹³ Tzvetan Todorov consacre un bref ouvrage aux abus de la mémoire, dans lequel il réfléchit surtout sur les conséquences d'une hypermnésie que nous pourrions qualifier de « muséale ». Il s'oppose au « culte de la mémoire », c'est-à-dire l'obsession de la commémoration, et estime que la mémoire est aujourd'hui menacée « non plus par l'effacement des informations, mais par leur surabondance » (Tzvetan Todorov, *Les abus de la mémoire*, Paris, Arléa, 1995, p. 13).

¹⁴ *Ibid.*, p. 77.

¹⁵ Claude Burgelin, « Comment l'écriture réinvente la mémoire », *111101*, 2001, en ligne, <http://www.111101.net/Writings/index.php?http://www.111101.net/Writings/Essays_Research/La_Recherche/claude_burgelin.php>, consulté le 2 octobre 2005.

qu'il ne parvient plus à organiser. En somme, il « oublie la langue » alors qu'il cherche désespérément à « écrire son histoire ».

En plus d'être lié à l'art de mémoire comme thème du film, le couple amnésie/hypermnésie peut également se prêter à la seconde perspective d'analyse que nous avons privilégiée : le film comme mnémotechnique. En effet, amnésie et hypermnésie semblent être deux processus caractérisant la spectature d'après Ruiz. Similaire à un somnambule ou un être sous hypnose, le spectateur du film est d'abord « ensorcelé » par le film :

[...] celui qui s'est endormi réellement, ou rituellement, fait partie du film en ceci que désormais il n'assiste pas seulement à l'atterrissage des images et des événements, mais à leur décollage, et ces images s'envolent, tantôt en direction du film, tantôt vers le spectateur lui-même à la recherche de ses multiples vies privées¹⁶.

Puis, comme nous l'avons vu, le visionnement de *Trois vies* fait appel à un travail de mémoire : le spectateur, face à l'abondance de signes, doit faire des choix. En ce sens, sa mémoire est sans cesse sollicitée par un surplus de détails et d'informations parfois contradictoires (hypermnésie) et, pour parvenir à donner sens au film, il se trouve dans l'obligation d'éliminer certaines informations et d'effectuer un tri sélectif (amnésie). Dans cette perspective, la spectature selon Ruiz fait également appel à un travail d'oubli, sans lequel le spectateur se perdrait dans une suite infinie d'interprétations.

Ces pistes liées au rôle que jouent l'oubli et l'hypermnésie dans *Trois vies et une seule mort* conduisent à penser une seconde période charnière de notre histoire culturelle : si le film est lié au contexte d'émergence de la mnémotechnique (entre oralité et écriture), il semble aussi évoquer les transformations relatives au rôle croissant que jouent les médias audio-visuels et numériques dans notre culture. Dans le film, les relations entre le cinéma, la radio et la photographie sont directement abordées, mais la « maladie » dont Mateo est affligé pourrait également mener à une réflexion sur l'« ère du numérique ». Le contexte de transition entre la culture de l'imprimé et celle du numérique est lui aussi caractérisé par l'interpénétration de qualités propres à différents médias. Il traduit un changement dans notre conception du monde et donc, nécessairement, une transformation de la mémoire. Nous

¹⁶ Raoul Ruiz, *Poétique du cinéma*, Paris, Dis voir, 1995, p. 115.

disposons en effet de plusieurs nouveaux moyens d'enregistrer, d'archiver et de diffuser. L'expérience spectatorielle s'en trouve bouleversée, l'œuvre étudiée le traduit bien. Ruiz semble conscient du fait que nos médias deviennent de plus en plus « combinatoires » : n'écrit-il pas que la jeunesse actuelle possède une « mentalité combinatoire¹⁷ »? La relation entre la mémoire et les médias apparus au cours du XX^e siècle (radio, télévision, vidéo, ordinateur, Internet, nouveaux médias, etc.) alimente les réflexions actuelles de plusieurs théoriciens¹⁸, qui s'inspirent des écrits sur les médias des années 1960 ou les critiquent, notamment ceux de Marshall MacLuhan. Réfléchissant sur les métamorphoses récentes de la mémoire, Todorov s'inquiète de l'absence de sélection : « C'est bien pourquoi il est profondément déroutant de voir appeler "mémoire" la capacité qu'ont les ordinateurs de conserver l'information : il manque à cette dernière opération un trait constitutif de la mémoire, à savoir la sélection¹⁹. » Borges propose lui aussi une réflexion sur les dangers du « surplus d'informations », comparant Funès à un appareil d'enregistrement. Cette question mériterait d'être analysée d'après l'hypothèse interprétative de la mnémotechnique : l'ère du numérique ne proposerait-elle pas de nouvelles formes d'« abus de la mémoire »?

C'est à ce type d'interrogation que nous confronte la thèse développée dans le cadre de ce mémoire. En effet, l'art de la mémoire dans *Trois vies et une seule mort* a pour particularité de susciter un questionnement qui déborde le champ des études cinématographiques « traditionnelles » pour s'intéresser à l'ensemble de nos modes de transmission actuels. À travers cette œuvre, Ruiz expose sa conception du cinéma en montrant clairement les liens que ce médium entretient avec diverses pratiques artistiques. Parce qu'il incarne le croisement entre plusieurs genres cinématographiques et fait appel à un

¹⁷ « [...] je suis persuadé que le cinéma, en réduisant les modes d'expression, peut produire une grande richesse de modèles, de possibilités combinatoires. À condition d'avoir une mentalité combinatoire; mais c'est le cas de la jeunesse actuelle. » (Raoul Ruiz, *Entretiens*, Paris, Hoëbeke, coll. « Arts et esthétique », 1999, p. 83.)

¹⁸ À ce sujet, voir, entre autres : Brian Neville et Johanne Villeneuve (dir.), *Waste-Site Stories. The Recycling of Memory*, Albany, State University of New York Press, 2002, 259 p.; Marie-Pascale Huglo *et al* (dir.), *Passions du passé. Recyclages de la mémoire et usages de l'oubli*, Paris/Montréal, L'Harmattan, 2000, 341 p.; Jean-Louis Déotte, *L'époque des appareils*, Paris, Lignes et Manifestes, 2004, 361 p.; Andreas Huyssen, *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*, New York, Routledge, 1995, 292 p.; David J. Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999, 295 p.; Mario Costa, *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris, L'Harmattan, 2003, 126 p.

¹⁹ Tzvetan Todorov, *op. cit.*, p. 14.

large horizon culturel, ce film participe non seulement de la démarche contestataire de Ruiz à l'égard du cinéma hollywoodien, mais également d'une remise en question des méthodes d'interprétation habituelles des films.

BIBLIOGRAPHIE

1. Œuvres étudiées

BORGES, Jorge Luis, « Funès ou la mémoire », in *Ficciones/Fictions* (éd. bilingue), Paris, Gallimard, 1994 [1956], coll. « Folio », p. 211-233.

RUIZ, Raoul, *L'Hypothèse du tableau volé*, France, INA, 1978, 66 min.

—————, *Mémoire des apparences*, France, Maison de la culture du Havre, 1986, 105 min.

—————, *Trois vies et une seule mort*, France/Portugal, Gémini Films, 1995, 123 min.

—————, *Généalogies d'un crime*, France/Portugal, Gémini Films, 1996, 113 min.

—————, *Le Temps retrouvé*, France/Portugal/Italie, Les films du Lendemain, 1999, 158 min.

—————, *Le Domaine perdu*, France/Roumanie/Italie/Espagne, Elzévir Films, 2004, 106 min.

2. Références sur l'œuvre de Ruiz

BARDE, Bruno, « Entretien avec Raoul Ruiz », *L'Avant-scène*, n° 482, mai 1999, p.1-3.

BAX, Dominique (dir.), *Théâtres au cinéma : Raoul Ruiz*, Bobigny, Magic Cinéma, n° 14, 2003, 189 p.

BEAUCAGE, Paul, « Identités multiples », *Spirale*, n° 155, juillet-août 1997, p. 24.

BÉGIN, Richard, « Le baroque cinématographique ou le cabinet de curiosités narratives », thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, 2005, 258 f.

BÉGIN, Richard et André HABIB, « L'esprit de l'exode ou la mélancolie chilienne », *Hors Champ*, 2004, en ligne, <http://www.horschamp.qc.ca/article.php3?id_article=164>, consulté le 2 mai 2005.

BONITZER, Pascal, « Métamorphoses », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 21-22.

BOUQUET, Stéphane, « Tous en scène. À propos du *Temps Retrouvé* de Raoul Ruiz », *Cahiers du cinéma*, mai 1999, n° 535, p. 42-53.

- BRANDIS, Helen, Adrian MARTIN et Grant McDONALD, *Raul Ruiz : Images of Passage*, Melbourne (Australie), Rouge Press, 2004, 114 p.
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine et Fabrice REVAULT D'ALLONNES, *Raoul Ruiz*, Paris, Dis voir, 1987, 127 p.
- CIMENT, Michel et Hubert NIOGRET, « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 274, déc. 1983, p. 18-32.
- CRAVEN, Alice, « Literary History is a Dream », *Discours social / Social Discourse*, hiver 1989, vol. 2, n° 4, p. 161-174.
- DANEY, Serge, « En mangeant en parlant », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 23-24, 71.
- ISHAGHPOUR, Youssef, « Entre miroirs et tableaux. Raoul Ruiz : *L'Hypothèse du tableau volé* », in *Cinéma contemporain : de ce côté du miroir*, Paris, La Différence, coll. « Essais », 1986, p. 203-210.
- JOUSSE, Thierry, « Histoire grotesque et sérieuse », *Cahiers du cinéma*, avril 1997, n° 512, p. 54-61.
- KERMABON, Jacques, « Une vie au pluriel », *24 Images*, n°s 83-84, automne 1996, p. 31.
- LARDEAU, Yann, « Pas de faux raccord sans accroc », *Cahiers du cinéma*, n° 345, mars 1983, p. 26-27.
- LEUTRAT, Jean-Louis, « *Trois vies et une seule mort. Casse-tête* », *Positif*, n° 424, juin 1996, p. 14-16.
- LOPEZ PUEBLA, Luiz, « L'inconscient et la création artistique », thèse de doctorat, Paris, Université de Paris III, 1998, 403 f.
- O'BEIRNE, Catherine, « The Magic of *Le Temps Retrouvé* in Fiction and in Film », *Bulletin de l'association des études françaises et francophones d'Irlande*, vol. 2, n° 1, printemps 2000, p. 4-8.
- MARTIN, Adrian, « Three Lives and Only One Death », *Senses of cinema*, février 2000, en ligne, <<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/4/ruiz.html>> ,consulté le 10 mai 2004.
- MASSON, Alain et Philippe ROUYER, « Entretien avec Raoul Ruiz », *Positif*, n° 424, p. 17-22.
- MELLO, Marie-Hélène, « Cinéma, médiation et transmission chamaniques, d'après *Poétique du cinéma* de Raoul Ruiz », *Intermédialités*, n° 5, printemps 2005, p. 99-117.

- NAFICY, Hamid, *An accented cinema : Exilic and Diasporic Filmmaking*, Princeton (New Jersey), Princeton University Presse, 2001, 374 p.
- PAMART, Jean-Michel, « Raoul Ruiz, cinéaste de L'événement : logique du sens de *Trois vies et une seule mort* », thèse de D.E.A., Paris, Université de Paris III, 1998, 159 f.
- PENA, Richard, « Borges and the New Latin Cinema », in Edna AIZENBERG, *Borges and His Successors. The Borgesian Impact on Literature and the Arts*, Columbia, University of Missouri Press, 1990, p. 229-243
- PICK, Zuzana-Mirjam, « Raoul Ruiz: de l'exil, du dépaysement et de l'exotisme », *Positif*, n° 274, décembre 1983, p. 33-35.
- REVAULT D'ALLONNES, Fabrice, « Le Havre, entre théâtre et cinéma », *Cinéma*, 1986, n° 360, p. 8-9.
- RUIZ, Raoul, « Les relations d'objets au cinéma », *Cahiers du cinéma*, n° 287, avril 1978, p. 25-32.
- , « El guión lo hago al final. Declaraciones de Raúl Ruiz a José Román », *Enfoque*, n° 7, décembre 1986, p. 37-41.
- , *Poétique du cinéma (1: Miscellanées)*, Paris, Dis voir, 1995, 117 p.
- , *Entretiens*, Paris, Hoëbeke, coll. « Arts et esthétique », 1999, 93 p.
- ROJAS, Waldo, « Jorge Arriagada, témoignage et réflexions profanes », in *Cinéma et Musique*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2000, p. 116-123.
- ROSENBAUM, Jonathan, « Mapping the Territory of Raul Ruiz », in *Placing Movies. The Practise of Film Criticism*, Berkeley, University of California Press, 1995, p. 222-237.
- , « The Sweet Cheat », *Chicago Reader*, 22 février 1997, en ligne, <<http://www.chireader.com/movies/archives/0297/02287.html>>, consulté le 10 octobre 2004.
- , « Ruiz Hopping and Buried Treasures : Twelve Selected Global Sites », *Film Comment*, vol. 33, n° 1, janvier-février 1997, p. 14-27.
- , *On the Necessity of Film Canons*, Baltimore (Maryland), John Hopkins University Press, 2004, 445 p.
- SCARPETTA, Guy, *L'Artifice*, Paris, Grasset, coll. « Figures », 1988, 314 p.

STERN, Lesley, « Life is a Dream », *Raoul Ruiz : An Annotated Filmography*, 1995, en ligne, <<http://www.rouge.com.au/2/life.html>>, consulté le 12 octobre 2003.

VANIER, Hélène, « L'allégorie chez Ruiz », in Michel LAROUCHE (dir.), *Le cinéma aujourd'hui : Films, théories, nouvelles approches*, Montréal, Guernica, 1988, p. 221-222.

3. Références théoriques

AGAMBEN, Giorgio, *Image et mémoire*, Paris, Hoëbeke, 1998, 94 p.

ARISTOTE (trad. par René Mugnier), « De la mémoire et de la réminiscence », in *Petits traités d'histoire naturelle*, Paris, Les Belles Lettres, 1953, p. 53-63.

BALTRUSAITIS, Jurgis, *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*, Paris, Flammarion, 1984, coll. « Idées et recherches », 223 p.

BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7^e art », 1990, 372 p.

BENJAMIN, Walter, *Das Passagenwerk*, Francfort, Éd. Rolf Tiedemann, 1983, 1354 p.

———, « Le narrateur », in *Rastelli raconte*, Paris, Seuil, 1987, p. 145-178.

BOLTER, David J. et Richard GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999, 295 p.

BURGELIN, Claude, « Comment l'écriture réinvente la mémoire », *111101*, 2001, en ligne, <http://www.111101.net/Writings/index.php?http://www.111101.net/Writings/Essays_Research/La_Recherche/claude_burgelin.php>, consulté le 2 octobre 2005.

CAILLOIS, Roger, *Cohérences aventureuses*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1973, 281 p.

CAMILLO, Giulio et Bertrand SCHEFER (préface), *Le théâtre de la mémoire*, Paris, Allia, 2001, 189 p.

CAMPAN, Véronique, *L'écoute filmique*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 1999, 156 p.

CHATMAN, Seymour, « What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa) », in W.J.T. MITCHEL (dir.), *On Narrative*, Chicago, University of Chicago Press, 1981, p. 117-136.

CHION, Michel, *La voix au cinéma*, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, 141 p.

- CHKLOVSKI, Victor, « L'art comme procédé », in Tzvetan TODOROV, *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil, 1965, p. 76-97.
- CLICHE, Anne-Élaine, *Dire le livre*, Montréal, XYZ, 1998, 242 p.
- COLLINS, Daniel L., « Anamorphosis and the Eccentric Observer : Inverted Perspective and Construction of the Gaze », *Leonardo*, vol. 25, n° 1, 1992, p. 73-98.
- COSTA, Mario, *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris, L'Harmattan, 2003, 126 p.
- COUGHLIN, Paul, « Sublime Moments », *Senses of Cinema*, décembre 2000, en ligne, <<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/11/sublime.html>>, consulté le 17 juin 2005.
- DELEUZE, Gilles, « Pierre Klossowski ou les corps-langage », *Critique*, tome XXI, n° 214, mars 1965, p. 199-219.
- , *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, 378 p.
- DÉOTTE, Jean-Louis, *L'époque des appareils*, Paris, Lignes et Manifestes, 2004, 361 p.
- EPSTEIN, Jean, *Esprit de cinéma*, Paris, Éditions Jeheber, 1955, 298 p.
- GRASSIN, Jean-Marie, Marc TSIRLIN et Larissa FIALKOVA, « Étrangissement, défamiliarisation, ostranénie », *Dictionnaire international des termes littéraires*, [s.d.], en ligne, <<http://www.ditl.info/arttest/art76.php>>, consulté le 26 mai 2005.
- HUGLO, Marie-Pascale *et al* (dir.), *Passions du passé. Recyclages de la mémoire et usages de l'oubli*, Paris/Montréal, L'Harmattan, 2000, 341 p.
- HUYSSSEN, Andreas, *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*, New York, Routledge, 1995, 292 p.
- JAPPY, Tony, « Fond et forme dans l'image allégorique », *Protée*, vol. 33, n° 1, printemps 2005, p. 9-23.
- KLOSSOWSKI, Pierre, « Nietzsche, le polythéisme et la parodie », in *Un si funeste désir*, Paris, Gallimard, 1963, 228 p.
- KRACAUER, Siegfried, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, 1974 [1960], 364 p.
- LEFEBVRE, Martin, *Psycho : de la figure au musée imaginaire*, Montréal/Paris, L'Harmattan, 1997, 242 p.

- LICHTENSTEIN, Jacqueline, « Disegno », *Le Robert*, 2003, en ligne, <http://robert.bvdep.com/public/vep/Pages_HTML/DISEGNO.HTM>, consulté le 7 septembre 2005.
- LUGLI, Adalgisa, *Naturalia et Mirabilia : les cabinets de curiosités en Europe*, Paris, Adam Biro, 1998, 267 p.
- NEVILLE, Brian et Johanne VILLENEUVE (dir.), *Waste-Site Stories. The Recycling of Memory*, Albany, State University of New York Press, 2002, 259 p.
- NIETZSCHE, Friedrich, *Seconde considération intempestive*, Paris, Flammarion, 1988, 187 p.
- ONG, Walter J., *Retrouver la parole*, Montréal, Paris, HMH, 1971, 317 p.
- , *Orality and Literacy*, Londres, Methuen, 1982, 201 p.
- PEARCE, Susan M., *On Collecting. An Investigation Into Collection in the European Tradition*, Londres, Routledge, 1995, 440 p.
- RICOEUR, Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, coll. « Points », 2000, p. 553.
- RIMMON-KENAN, Shlomith, *Narrative Fiction*, Londres, Routledge, 1983, 173 p.
- ROSSI, Paolo, *Clavis Universalis*, Grenoble, Jérôme Millon, 1993, 268 p.
- SPENCE, Jonathan, *The Memory Palace of Matteo Ricci*, New York, Penguin, 1983, 350 p.
- STEINBERG, Michael P., « The Collector as Allegorist », in *Walter Benjamin and the Demands of History*, Ithaca, Cornell University Press, 1996, p. 88-118.
- TODOROV, Tzvetan, *Les abus de la mémoire*, Paris, Arléa, 1995, 61 p.
- VANDENDORPE, Christian, « Régimes du visuel et transformations de l'allégorie », *Protée*, vol. 33, n° 1, printemps 2005, p. 25-38.
- VÉDRINE, Hélène, *Les grandes conceptions de l'imaginaire : de Platon à Sartre à Lacan*, Paris, L.G.F., coll. « Le livre de poche », 1990, 157 p.
- VILLENEUVE, Johanne, « Le ventre du géant : Mircea Cartarescu et la mnémotechnique », *Intermédiatités*, n° 1, printemps 2003, p. 107-122.
- WEINRICH, Harald, *Léthé. Art et critique de l'oubli*, Paris, Fayard, 1999, 320 p.
- YATES, Frances, *The Art of Memory*, Londres, Pimlico, 2001 [1966], 439 p.