



La Revue du Ciné-club universitaire, 2013, n° 3

Univers parallèles

ACTIVITÉS CULTURELLES
CINÉ-CLUB UNIVERSITAIRE



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

Illustration

1^{ère} de couverture: *Videodrome*, David Cronenberg

Remerciements

Don Bash, Ana Luisa Castillo, Emmanuel Ducry, Julien Dumoulin, Liliane Flournoy, Marie Gaulis, Martine Lusardy, Marcos Mariño, Astrid Maury, Christian Merlihot, Matthieu Orléan, Oscar Schönenberger, Christelle Laffin (Agility Logistics), Nora Wyvekens (Carlotta Films), André Schäublin (Cinémathèque suisse), Emmanuel Cuénod (Festival Tous Écrans), Sophie Mulphin (Festival Tous Écrans), Sara Cereghetti (Filmar en América Latina), Florie Pingoud (Filmar en América Latina), Yvonne Varry (Gaugmont Pathé archives), Martine Lusardy (Halle Saint Pierre), Luciana Operti (LC Barreto Produções), Frédéric Cavé (Malavida Films), Lionel Ithurrealde (Malavida Films), Saadia Karim (mk2), Jack Bell (Park Circus), Kim Lara Gassmann (Praesens Film), Vincent Dupré (Théâtre du Temple), Regula Dell'Anno (Trigon-film), Rolf Zellweger (Universal Pictures Suisse), Sophie Latappy (Wild Side Films), Malvina Marque (Wild Side Films)

Groupe de travail du Ciné-club universitaire

Briana Berg, Gilliane Kern, Gaspard Rey, Marco Sabbatini

Activités culturelles de l'Université

responsable: Ambroise Barras **coordination:** Marius Schaffter

édition: Véronique Wild **graphisme:** Julien Jespersen



Sommaire

| | |
|--|----|
| Éditorial | 1 |
| Hélène Smith | 2 |
| Spiritisme: repères chronologiques..... | 2 |
| Mondes emmêlés..... | 8 |
| D'un monde à l'autre: la traversée du miroir... 14 | |
| De l'internaute à l'avatar, ou la puissance des mondes virtuels | 25 |
| Adapter l'indicible..... | 33 |
| <i>Vampyr</i> de Dreyer: voyage au pays des ombres | 38 |
| Les mondes parallèles et la physique contemporaine | 44 |
| <i>Des Indes à la planète Mars</i> , un voyage dans les voix | 50 |
| Bibliographie | 54 |
| Programmation..... | 56 |



Recevoir gratuitement
La Revue du Ciné-club universitaire
chez vous?

Abonnez-vous!

en 1 minute sur **a-c.ch/revue**

Éditorial

par Marco Sabbatini

L'homme a de tout temps imaginé d'autres dimensions au-delà du monde visible dans lequel il est confiné. De la philosophie platonicienne à la tripartition dantesque de l'au-delà, des voyages de Gulliver à ceux d'Alice au pays des merveilles, des tables tournantes aux mondes virtuels, des utopies aux uchronies, l'histoire des arts, des idées et des croyances regorge d'*univers parallèles*. Et depuis quelques années, le concept a fait une entrée fracassante dans la cosmologie, suite aux avancées de la physique moderne et aux percées ahurissantes de la mécanique quantique: les livres consacrés à ce sujet se multiplient, signe d'un intérêt croissant aussi bien chez les femmes et les hommes de science que chez les simples profanes.

Parmi tous les arts, le cinéma – par les spécificités mêmes de son langage – est certainement celui qui a permis aux artistes d'explorer le plus efficacement l'extraordinaire richesse créative et spéculative du concept, car le film est lui-même une sorte d'univers parallèle, et l'acteur un mort-vivant dont l'ombre gravée sur la pellicule est condamnée à revivre, jour après jour, au hasard des projections, son destin de tache lumineuse. Il est d'ailleurs frappant que la naissance du septième art coïncide non seulement avec celle du vampire moderne (*Dracula* de Bram Stoker, précédé de peu par *Carmilla*, la vampire lesbienne de Sheridan Le Fanu), figure qui connaît un réel regain d'intérêt depuis quelques années, mais aussi avec l'apogée du mouvement spirite, aujourd'hui

fatalement discrédité malgré l'incroyable engouement qu'il suscita à l'époque.

L'une des grandes protagonistes du spiritisme – la médium Élise Müller (alias Hélène Smith) – vécut à Genève et suscita l'intérêt de Théodore Flournoy, professeur de psychologie dans notre université, mais aussi celui de Ferdinand de Saussure, dont on fête cette année le centenaire et auquel le Ciné-club rend en quelque sorte hommage en illustrant un chapitre méconnu de l'histoire de la culture genevoise au tournant du 20^e siècle. Hélène Smith voyagea dans des mondes parallèles – l'Inde, la planète Mars – inventant ou réinventant, par le biais d'une troublante glossolalie, des langages passés (le sanscrit, dont Saussure était un spécialiste) ou carrément extraterrestres (le martien).

Face à l'émergence de plus en plus probable d'une société tendant à la «technicisation continue» de l'humanité (Éric Sadin, *La société de l'anticipation*, 2011), les *univers parallèles* révèlent toute leur fascinante ambivalence: expression millénaire de la part d'altérité et d'irrationnel que l'être humain porte en soi et que l'on retrouve dans les voyages mentaux d'une Hélène Smith ou dans les mondes fantastiques d'un Lovecraft; mais aussi nouvel horizon de recherche d'une science qui, bien au-delà des limites jadis posées par la philosophie et les religions, s'interroge désormais sur les principes mêmes qui ont rendu possible la vie intelligente.

Hélène Smith

(Catherine-Élise Müller) 1861-1929

Biographie rédigée par Martine Lusardy et publiée dans le livre Art spirite, médiumnique et visionnaire: messages d'outre-monde (Paris, Hoëbeke, 1999), catalogue de l'exposition homonyme qui a eu lieu à la Halle Saint-Pierre de Paris, du 13 septembre 1999 au 27 février 2000.

proposé par Ana Luisa Castillo

La «clairvoyante au nom merveilleux», comme l'a baptisée Jacques Lacan, est entrée dans l'histoire du spiritisme avec l'étude *Des Indes à la planète Mars*, que Théodore Flournoy, professeur de psychologie expérimentale à l'Université de Genève, lui consacra. L'ouvrage commence ainsi: «Au mois de décembre 1894, je fus invité par Auguste Lemaître, professeur au Collège de Genève, à assister chez lui à quelques séances d'un médium non professionnel et non payé, dont on m'avait vanté de divers côtés les dons extraordinaires et les facultés apparemment supranormales. [...] Le médium en question, que j'appellerai Mlle Hélène Smith, était une grande et belle personne d'une trentaine d'années, au teint naturel, à la chevelure et aux yeux presque noirs, dont

le visage intelligent et ouvert, le regard profond, mais nullement extatique, éveillaient immédiatement la sympathie. Rien de l'aspect émacié ou tragique qu'on prête volontiers aux sibylles antiques, mais un air de santé, de robustesse physique et mentale faisant plaisir à voir et qui n'est point d'ailleurs un fait très rare chez les bons médiums.»

De son vrai nom Catherine-Élise Müller, Hélène Smith est née à Genève¹ en 1861. Enfant rêveuse, émotive et solitaire, elle est sujette à des hallucinations et à des peurs irraisonnées.

À trente ans, suite à la lecture du livre de Léon Denis *Après la mort*, elle assiste à des séances de spiritisme au cours desquelles elle présente des qualités médiumniques hors du commun. En état de somnambulisme induit par elle-même, Hélène communique son vécu par la voix de son guide spirituel, qui

1848

Hydesvilles, États-Unis. Après avoir entendu à plusieurs reprises des bruits bizarres dans sa maison, la famille Fox se persuade qu'un esprit l'habite et qu'il communique avec elle en frappant des coups. Même si en 1888 les petites filles de la famille, les sœurs Fox – considérées comme «les premières médiums» et les initiatrices du spiritisme moderne – ont avoué avoir simulé les bruits, le spiritisme et les tables tournantes se sont répandus mondialement.

1851

Fondation à Londres de la Ghost Society, aussi appelée Cambridge Ghost Club, considérée comme la plus ancienne société consacrée à l'exploration des phénomènes dits paranormaux. Le philosophe Arthur Schopenhauer (1788-1860) publie ses «Essais sur les apparitions et les faits qui s'y rattachent» dans *Pareira et Paralipomena*.

1853

La presse genevoise (*Journal de Genève*, *Revue de Genève*) commente l'arrivée en Europe des tables tournantes. La presse a joué un rôle important dans l'essor du spiritisme.

1854

Agénor, comte de Gasparin (1810-1871), homme politique installé à Genève, publie *Des tables tournantes, du surnaturel et des Esprits*.

décrit ses aventures à l'assistance. Cet esprit a pour nom Léopold et se révèle plus tard être Cagliostro. Autoritaire et protecteur, il agit vis-à-vis du médium comme un directeur de conscience, et – ainsi que l'écrit Flournoy – comme un régisseur caché dans la coulisse et qui surveille le bon déroulement du spectacle. Sous son influence, Hélène se met à développer trois cycles romanesques ou romans somnambules, d'une inventivité débridée. Ce sont le roman hindou, le roman royal et le roman martien.

Dans le cycle hindou, Hélène revit une incarnation où elle est la fille d'un cheik arabe puis, sous le nom de Simandini, l'épouse d'un prince hindou, Sivrouka, régnant sur le Kanara et qui aurait construit la forteresse de Tchandranguiri. Elle parle le sanscrit.

Dans le cycle royal, Hélène est réincarnée sous les traits de Marie-Antoinette, amoureuse de Joseph Balsamo.

Dans le cycle martien, elle est en communication avec la planète Mars, dont elle décrit les paysages, et surtout parle et écrit la langue. Puis elle s'envole vers Ultra-Mars, où l'écriture, d'alphabétique en Mars, devient idéographique. Suivent ensuite un cycle uranien et plusieurs cycles lunaires.

Hélène Smith, *Paysage ultra-martien*.



À partir de 1895, Hélène est suivie régulièrement par le docteur Théodore Flournoy, chez qui elle anime pendant plus de quatre ans des séances de spiritisme qui lui sont entièrement consacrées. Du moment où le psychologue intervient, la médiumnité d'Hélène devient complète: «En termes physiologiques, l'hémisomnambulisme sans amnésie auquel elle en était restée jusque-là et que les assistants prenaient pour l'état de veille ordinaire se transforma en somnambulisme total, avec amnésie consécutive. En langage spirite, Mlle Smith devint complètement intrancée, et, de simple médium voyant ou auditif qu'elle était, elle passa au rang supérieur de médium à incarnations.» Elle présente simultanément tous les types

1855
Marc Thury (1822-1905), professeur à l'Université de Genève, atteste avoir vu des tables tourner sans intervention humaine dans son étude *Les tables tournantes, considérées au point de vue de la question de physique générale qui s'y rattache*. Allan Kardec (1804-1869), de son vrai nom Hippolyte-Léon Denizard Rivail, découvre les tables tournantes. À partir de ses expériences spirites, il écrit entre 1857 et 1868 cinq livres fondamentaux pour le spiritisme moderne. Connu comme le «codificateur du spiritisme», il fondera en 1858 *La revue spirite*, qui est encore éditée aujourd'hui.

1856
Victor Hugo publie *Les contemplations*, qui inclut le poème «Ce que dit la bouche d'ombre». L'écrivain s'était initié au spiritisme en 1853 à New Jersey, où il participe pendant près de deux ans à des séances de communication avec les morts, notamment avec sa fille Léopoldine, décédée par noyade.

1860
De 1860 à 1890, les villes suisses ont eu une croissance particulièrement rapide due à l'exode rural. D'après le philosophe Pierre Thuillier, l'exode rural, la révolution industrielle et la prolétarisation permettent de comprendre le spiritisme moderne comme un besoin de renouer les liens avec le passé, le patrimoine et les ancêtres. Dans les années 1860, le photographe américain William H. Mumler (1832-1884) ouvre un commerce de photographies d'esprits. En Europe, les premiers commerces de ce type apparaissent autour de 1870 à Paris et à Londres.

Au début des années 1860, Karl von Reichenbach (1788-1869) fait des expériences pionnières avec la photographie cherchant à fixer sur la plaque sensible les fluides qu'il croyait provenir du médium spirituel.



Hélène Smith, *Plantes extra-terrestres*.

d'automatisme. Son esprit guide s'exprime par son doigt – par typtologie – pendant qu'elle parle; ou bien elle interprète la lutte avec l'esprit familier, chacun contrôlant la moitié de son corps. Au plus profond de la transe, elle mime les scènes qu'elle voit ou joue son rôle tandis que les expérimentateurs lui donnent la réplique.

Théodore Flournoy, venu à l'étude de l'inconscient dès 1892, partageait les idées de Myers sur le moi subliminal et la subconscience utile. Mais, tout en considérant la médiumnité comme utilisation de facultés supérieures, il n'y voyait cependant que la résurgence des rêveries de l'enfance chez une personnalité portée à la désagrégation mentale. La

subconscience de Mlle Smith, c'est donc son enfance, passée sous le champ de la conscience et réveillée par la pratique du spiritisme et par ses suggestions. Le ton prudent et sceptique sur la nature de sa médiumnité dans l'ouvrage qu'il lui consacra déplut fort à Hélène Smith. Il s'ensuivit une brouille entre le médium et son biographe.

À trente-cinq ans, en 1896, Hélène Smith commence à peindre ses hallucinations: des paysages, des architectures, des personnages et des animaux de la planète Mars, dans un style figuratif, d'allure à la fois gauche et géométrisante.

En 1900, elle reçoit de l'argent d'une riche Américaine amatrice de spiritisme et obtient ainsi

1862

Marc Thury et Auguste de la Rive (1801-1873) fondent la Société genevoise d'instruments de physique (SIP) dans le but de fabriquer des instruments scientifiques. L'astronome Camille Flammarion (1842-1925), spécialisé dans l'astrophotographie et fondateur de la Société astronomique de France, était aussi un célèbre spirite. De 1862 à 1923, il écrit de nombreux ouvrages sur la communication avec les morts et les maisons hantées, qui lui font perdre son poste d'assistant astronome à l'observatoire de Paris.

1866

Théophile Gautier publie la nouvelle fantastique *Spirite*. L'œuvre est un témoignage de l'engouement spirite qui a touché la France dans les années 1860.

1869

Le photographe spirite William H. Mumler est accusé de fraude et d'escroquerie. Le procès aboutit finalement à un non-lieu. Cependant, après le jugement, la section Photographie de l'American Institute condamne la photographie spirite comme frauduleuse.

1871

L'écrivain irlandais Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873) publie la nouvelle *Carmilla*, une des œuvres fondatrices de la littérature sur le vampirisme.

«Médium»: une définition

«Le mot médium s'applique dans les milieux spirites à tout individu qui est censé pouvoir servir d'intermédiaire entre les vivants et les esprits des morts ou autres.

Comme c'est un inconvénient, pour l'exposition scientifique des faits, d'employer une terminologie impliquant des affirmations dogmatiques discutables, les psychologues anglais et américains, gens pratiques, substituent volontiers au mot de médium, celui d'automatiste, qui ne préjuge rien et désigne simplement les personnes présentant

des phénomènes d'automatisme – c'est-à-dire involontaires et souvent ignorés du sujet, quoique empreints d'intelligence – où les spirites voient l'intervention des esprits désincarnés (songes significatifs, hallucinations véridiques, écriture mécanique, dictées par la table, etc.)»

Définition selon le professeur Théodore de Flournoy, *Des Indes à la planète Mars, étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, 2006, p. XI

l'indépendance et la sécurité matérielle. Elle abandonne alors son travail d'employée de commerce, qu'elle exerçait depuis vingt ans, et se rend aux spirites qui affluent chez elle depuis le livre de Flournoy.

À partir de 1901, après avoir essayé d'apprendre l'anglais, puisque sa bienfaitrice était américaine, elle prend des cours de peinture. Suivent à partir de 1904 des dessins et des tableaux religieux assez naïfs, sans beaucoup d'originalité, notamment des portraits du Christ et de la Vierge. Elle les exécute en dormant, par courtes siestes d'un quart d'heure, au moyen de pinces et d'une spatule en fer qu'elle remplace progressivement par l'auriculaire.

Il ne s'agit point là de délire mystique, Hélène attachant de l'importance au phénomène même de ses somnambulismes, et non à une éventuelle réalité de leur contenu. En 1907, Auguste Lemaître, professeur au collège de Genève, publie dans *Les archives de psychologie*, la revue de Flournoy, une nouvelle étude sur Hélène Smith, sous le titre «Un nouveau cycle somnambulique de Mlle Smith, ses peintures religieuses»: «Sans doute, écrit-il, comme pour les révélations martiennes, etc., elle a la conviction absolue que ses peintures religieuses ne sortent pas de son propre fond et qu'elles sont d'origine supranormale; mais pour ce qui est de leur vérité objective, de leur authenticité absolue, il est probable qu'elle ne se pose

1876

Après avoir étudié le médium Daniel Douglas Home (1833-1886), le physicien britannique William Crookes (1832-1919) publie *Researches into the Phenomena of Modern Spiritualism*. William Crookes, inventeur du tube à cathodes froides et d'un radiomètre cherchant à mesurer les radiations magnétiques, reçut le prix Nobel de physique en 1907.

1877

L'astronome italien Giovanni Schiaparelli (1835-1910) observe des «canaux» de la planète Mars, donnant lieu à de multiples polémiques et des récits fantaisistes.

1882...

La Society for Psychical Research est fondée à Londres dans le but d'étudier scientifiquement les phénomènes décrits comme paranormaux. Issue de la Cambridge Ghost Society, l'institution est encore aujourd'hui basée à Londres et poursuit les recherches entamées par ses fondateurs (Henry Sidgwick, Frederic W. H. Myers, Edmund Gurney, William Barrett, Arthur Balfour, entre autres).

...1882

Le neurologue Jean Martin Charcot (1825-1893) publie *Sur les divers états nerveux déterminés par l'hypnotisation chez les hystériques*. Ses recherches sur l'hypnose et l'hystérie ont influencé les théories sur les névroses développées par Pierre Janet, Josef Breuer et Sigmund Freud.

pas nettement cette question ou qu'elle reste à ce sujet hésitante avec elle-même, suivant les convictions présumées des spectateurs d'après leur attitude – quelques-uns vont jusqu'à s'agenouiller – en face des tableaux.»

Cette étude est complétée en 1923 par *De la planète Mars en Terre sainte*, livre de Waldemar Déonna, conservateur du musée de Genève.

Quant aux rapports «freudiens» d'Hélène Smith et de Théodore Flournoy, ils ont fait l'objet du livre *Théodore et Léopold*, d'Olivier Flournoy, psychanalyste, petit-fils de Théodore Flournoy.

1 Note de la revue du Ciné-club de l'Université de Genève:

Catherine Müller était genevoise d'origine, mais elle est née à Martigny. Voir son acte de naissance aux Archives d'État de Genève: E. C. Genève naissances 65, acte # 753.

1886

Robert Louis Stevenson (1850-1894) publie *L'étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*. Arthur Rimbaud (1854-1891) publie *Les illuminations*.

Edmund Gurney (1847-1888), Frederic William Henry Myers (1843-1901) et Frank Podmore (1856-1910) publient *Phantasms of the Living*. Il s'agit d'une étude recensant près de sept cents cas d'apparitions minutieusement recueillis, examinés et vérifiés par les auteurs.

1887

Les scènes de théâtre européennes commencent progressivement à bénéficier de l'électricité. La lumière électrique change les modes d'éclairage des arts du spectacle.

1889

Richard Hodgson (1855-1905), membre de l'American Society for Psychical Research, étudie pendant plusieurs années le médium américain Leonora Piper (1857-1950).

1890

Odilon Redon (1840-1916), le peintre des rêves, peint *Les yeux clos*, sorte de manifeste symboliste qui évoque le monde du sommeil et du rêve, mais aussi celui de la mort et de l'apparition, des sujets récurrents dans son œuvre.



Hélène Smith, *Paysage extra-terrestre avec bipèdes*.

1891

Le linguiste Ferdinand de Saussure (1857-1913), de retour de Paris, occupe la chaire de sanscrit et de langues indo-européennes de l'Université de Genève.

Théodore Flournoy (1854-1920) est nommé professeur de la chaire de psychologie expérimentale créée cette même année à l'Université de Genève.

1892

Joséphine Péladan (1858-1918) crée à Paris le Salon de la Rose-Croix, mouvement artistique proche du symbolisme et de l'ésotérisme.

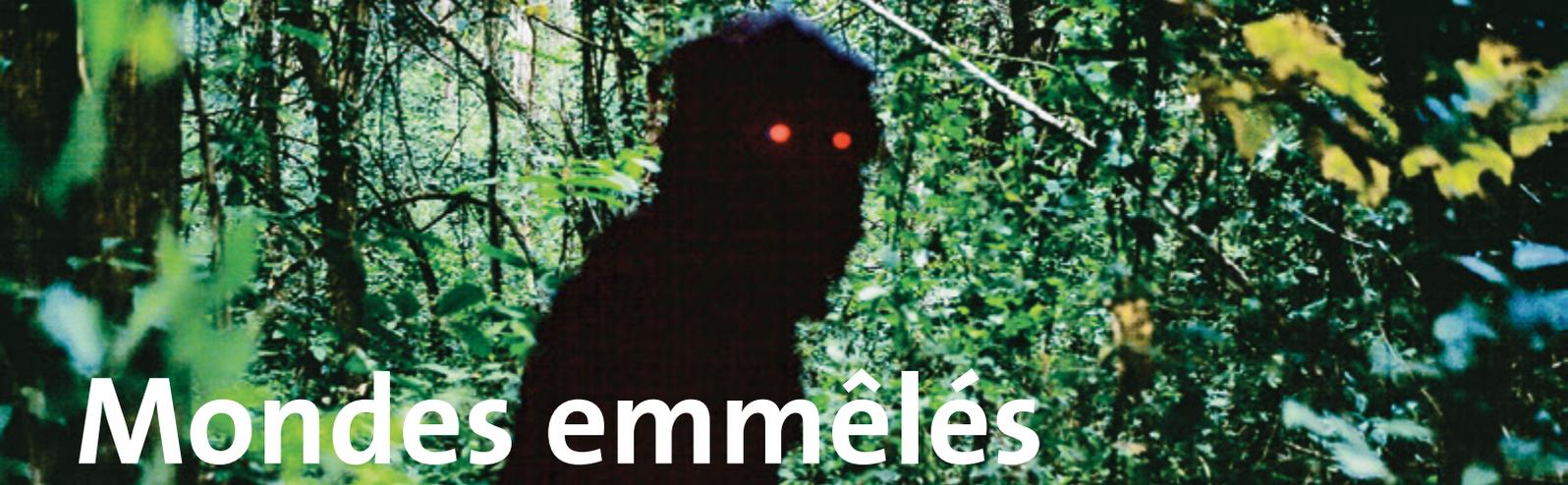
Fondation à Genève de la Société (spirite) d'études psychiques, visant à étudier les phénomènes psychiques conscients et inconscients afin d'en tirer des enseignements philosophiques et moraux. Avec la création de cette société s'institutionnalise la pratique spirite à Genève.

1895

Le physicien allemand Wilhelm Röntgen découvre les rayons X.

1896...

Dans un article intitulé «L'hérédité et l'étiologie des névroses», Sigmund Freud baptise de «psychoanalyse» sa théorie sur la recherche des souvenirs archaïques en lien avec les symptômes et les manifestations pathologiques.



Mondes emmêlés

*Inspiré de récits bouddhistes sur la réincarnation, **Oncle Boonmee** retrace le cheminement initiatique d'un homme gravement malade, en quête de ses origines. Portant autant sur le cinéma que sur la mémoire et sa lente disparition, ce film mêle rêves, réalité, morts, vivants, passé, futur et présent.*

«Le cinéma est une industrie hallucinatoire qui ne cesse de nous faire commercer avec les morts»

Marie-José Mondzain, *Images (à suivre)*.

De la poursuite au cinéma et ailleurs

par Astrid Maury

La nature bruisante, monde premier peuplé de présences animales invisibles, est omniprésente dans *Oncle Boonmee*, celui qui se souvient de ses vies antérieures (Apichatpong Weerasethakul,

2010). Elle innerve la bande-son du générique et contamine l'espace sonore du film, comme un monde parallèle et atemporel. Dès les premières images empreintes de naturalisme, où l'on découvre la silhouette imposante d'un buffle égaré dans la jungle, le réalisateur Apichatpong Weerasethakul fait coexister notre monde et les mondes surnaturels des esprits. Une forme sombre mi-humaine mi-animale aux yeux rouges phosphorescents apparaît subrepticement entre les feuillages. Mais le fantastique n'est

...1896

Le cinématographe est présenté pour la première fois en Suisse, dans le Palais des Fées, à l'occasion de l'Exposition nationale suisse à Genève. Entre 1900 et 1910, des projectionnistes ambulants popularisent le cinématographe en le présentant comme une attraction dans les foires, les arrière-salles de cafés, les music-halls, les cirques ou les annexes de magasins. Cette même année est ouvert l'Alpineum, premier cinéma de Genève et de Suisse.

1897...

Marie Curie (1867-1934) donne le nom de radioactivité à la propriété d'émettre des rayonnements analogues à ceux de l'uranium. Les recherches conjointes menées par Henri Becquerel, Pierre et Marie Curie sur les phénomènes radiatifs leur vaudront l'obtention du prix Nobel de physique en 1903. Victorien Sardou (1831-1908), auteur dramatique et membre de l'Académie française présente sa pièce de théâtre *Spiritisme*.

...1897

Stéphane Mallarmé (1842-1898) publie «Un coup de dé jamais n'abolira le hasard», dans la revue *Cosmopolis* de New York. Bram Stoker (1847-1912) publie *Dracula*.

1898

La première locomotive électrique du monde est construite en Suisse. Herbert George Wells (1866-1946) publie *The War of the Worlds (La guerre des mondes)*.

pas ici traité comme une présence dysfonctionnelle en regard du réel; naturalisé, il s'intègre au récit, à l'instar de la culture populaire sud-est asiatique et du bouddhisme, qui intègre dans le monde des vivants le monde des morts.

Le film s'inspire de *L'homme qui se souvient de ses vies antérieures*, un recueil bouddhiste de récits sur la réincarnation. Weerasethakul confie dans plusieurs interviews que son cinéma puise dans l'imagerie populaire thaïlandaise, les légendes, les feuilletons télévisés, la bande dessinée, «où les fantômes finissent toujours par s'asseoir à la table des vivants». Les morts peuvent se réincarner en humain ou en animal. Prémisse qui nous est livrée dans l'intertitre dès les premières minutes du film.

(Ré)incarnations cinématographiques

Qu'elles soient humaines ou animales, les formes incarnées, présences d'un autre monde, sont multiples dans le film. La nuit est un écrin qui accueille l'apparition de ces spectres paisibles. Weerasethakul filme admirablement la nature. Celle-ci est dépeinte comme un havre atemporel et mystérieux, empreint d'une sensualité bruisante et apaisante, qui semble



Dans l'imagerie populaire thaïlandaise, «les fantômes finissent toujours par s'asseoir à la table des vivants».

être régi par d'autres lois temporelles, le passé, futur, présent s'y confondant.

Rétrospectivement, l'apparition du buffle peut être vue comme une réincarnation de l'oncle Boonmee, dont le film déroulerait, dans une temporalité bouleversée, le souvenir de ses vies antérieures, jusqu'au retour dans la caverne scintillante, grotte utérine nichée dans la jungle, lieu de sa première vie et lieu symbolique de sa mort.

L'oncle Boonmee souffre d'une insuffisance rénale qui péjore sa santé de jour en jour. Le jour de la visite de sa belle-sœur Jen, le fantôme de sa femme Huay, décédée dix-neuf ans plus tôt, puis de son fils Boonsoon, disparu treize ans plus tôt, apparaissent

1899

Theodore Flournoy publie *Des Indes à la planète Mars, étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie* après plusieurs années de recherche sur les capacités médiumniques de Catherine-Élise Müller (1861-1929), appelée Hélène Smith. La publication marque aussi la fin de la collaboration entre le professeur et la spiritiste.

Sigmund Freud publie *L'interprétation des rêves (Die Traumdeutung)* où il décrit des méthodes constituant les piliers essentiels de la pratique psychanalytique.

1900

Paris est le siège de l'Exposition universelle.

1901

Théodore Flournoy et son cousin Édouard Claparède (1873-1940) fondent la revue *Archives de psychologie*. Première liaison radio transatlantique entre Les Cornouailles (comté britannique) et le Canada.

1902

Le réalisateur français Georges Méliès réalise le court-métrage de science-fiction *Le voyage dans la Lune*, d'après les livres *De la Terre à la Lune* (1865) de Jules Verne et *The First Men in the Moon* (1901) d'Herbert George Wells.

successivement lors du dîner et prennent pacifiquement place autour de la table, aussi naturellement que s'ils y avaient été conviés. La première apparition, une âme sans chair translucide comme un hologramme, renvoie aux trucages du cinéma des premiers temps des films de Méliès. La seconde apparition, une ombre noire aux yeux phosphorescents surgissant avec lenteur dans l'obscurité d'un escalier, révèle la stature majestueuse d'un homme-singe. Évocation d'un cinéma de genre qui rappellerait presque *La planète des singes*, *La guerre des étoiles* voire *La Belle et la Bête*. Car *L'oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures* est aussi un film sur le cinéma et sa mémoire: «Le film est sur la mémoire et la disparition de la mémoire. Je voulais donc qu'il soit aussi sur le cinéma, parce que la pellicule est en train de disparaître. Mon film est l'un des tout derniers en Thaïlande à être filmé sur pellicule. Je voulais repartir du cinéma qui m'a inspiré dans mon enfance»¹. L'image comme trace mémorielle d'une présence, ou comme reflet illusoire, est thématifiée à plusieurs reprises. Par le fils tout d'abord (devenu homme-singe fantôme), disparu mystérieusement dans la jungle avec son appareil photo, obsédé par

l'idée de retrouver l'origine d'une forme mystérieuse apparue sur une photographie. Puis par la légende de la princesse défigurée, qui, se mirant dans l'eau, croit retrouver un instant sa beauté perdue. Puis enfin par la séquence du rêve en roman-photo, hommage à *La jetée* de Chris Marker.

Hybridations temporelles

Sur le point de mourir, Boonmee entreprend une traversée initiatique nocturne de la jungle pour retrouver le lieu mystérieux de son origine. Accompagné de sa belle-sœur et de son fils cadet Tong, il atteint la grotte ayant abrité sa toute première incarnation dans une vie dont il ne se souvient pas. Dans la grotte, qu'il compare à une cavité utérine primitive, il raconte un rêve d'anticipation sur la mémoire du futur et la disparition d'un monde (le passé): «La nuit, j'ai rêvé du futur. J'arrivais dans une sorte de machine temporelle jusque dans la ville du futur, gouvernée par des autorités capables de faire disparaître n'importe qui. Si celles-ci trouvaient des gens du passé, elles braquaient une lumière sur eux. Cette lumière projetait des images d'eux sur l'écran de leur passé

1903

La mime et danseuse surnommée Magdeleine Guipet danse sous hypnose chez le sculpteur Auguste Rodin, dans les cercles spirites de Genève et dans les grands théâtres de Paris, Munich et Londres.

1905

Marie et Pierre Curie rencontrent le médium italien Eusapia Palladino dans le cadre d'expériences faites par l'Institut général de psychologie de Paris.

1906

Naissance officielle de la radio dans le monde. Reginald Fessenden (1866-1932), ancien collaborateur de Thomas Edison (1847-1941), fait la première radio-transmission publique en diffusant sans fil la voix et la musique.

1909

Le médecin, anthropologue et criminologiste italien Cesare Lombroso (1835-1909) publie *Ricerche sui fenomeni ipnotici e spiritici*, traduit en français comme *Hypnotisme et spiritisme*.



L'intrusion de l'érotisme et du merveilleux.

jusqu'à l'arrivée dans le futur. Quand ces images apparaissaient, les gens du passé disparaissaient...»

Le récit du rêve se déploie en voix-off sur des images fixes. On y voit un montage de photographies étranges. Un militaire trébuchant au bout d'une corde un homme-singe, de jeunes militaires endormis ou prenant la pose avec un homme-singe, de jeunes garçons habillés à l'occidentale lançant des cailloux. Le récit du rêve fait entrevoir des liens avec le cinéma, projection lumineuse donnant vie à

des photogrammes fantomatiques. Cette séquence touche aussi à la mémoire du pays et au passé politique. Allusion aux exactions de l'armée, à «la répression d'un état nationaliste qui contrôle, censure, pourchasse les immigrés clandestins (laotiens ou birmanes) et combat les insurgés communistes (l'armée combattait les "chemises rouges" pendant le festival de Cannes)»².

1914

Le médecin suisse Carl Gustav Jung (1875-1961) commence à écrire les *Livres noirs* après avoir eu la vision des flots de sang affluant sur l'Europe, image qu'il interpréta comme une prémonition de la Première Guerre mondiale (1914-1918).

1919

Fondation à Paris de l'Institut métapsychique international par des personnalités du monde scientifique. L'institut a encore aujourd'hui l'objectif d'étudier les phénomènes dits paranormaux (télépathie, clairvoyance, précognition, psychokinèse) à travers un approfondissement des connaissances en parapsychologie.

1920

André Breton (1896-1966) publie *Les champs magnétiques* où il met en pratique le principe de l'écriture automatique, technique empruntée aux médiums. Cet écrit fondateur du mouvement surréaliste sera suivi par des textes tels que *l'Entrée des médiums* (1922) et le *Manifeste du surréalisme* (1924).

1921

L'écrivain Norbert Jacques (1880-1954) publie *Dr. Mabuse, der Spieler*, traduit en français comme *Docteur Mabuse, le joueur*. L'histoire du docteur cherchant à exercer un total pouvoir sur le monde grâce à l'hypnose et à sa capacité de changer d'apparence sera adaptée au cinéma par Fritz Lang (1890-1976) et présentée au public en 1922.

Des vies antérieures aux vies parallèles

En quelles formes antérieures Boonmee s'est-il ré-incarné? A-t-il été ce buffle égaré dans la brume? Une de ces présences aux yeux rouges et affamées qui rôdent dans la forêt? Le poisson-chat qui s'accouple dans un lac avec la princesse au visage mutilé, celle-ci espérant retrouver l'illusion de sa beauté en faisant offrande de ses bijoux et de son corps? Le film déconstruit l'espace-temps, mélangeant les frontières entre le présent, le passé et le futur. Il décline des présences animales ordinaires ou fantastiques, dont il est permis d'imaginer qu'elles furent en un autre temps Boonmee.

Mais de ces vies antérieures et de l'inscription spirituelle d'une autre forme de temporalité dans le présent, la fin du film nous conduit à tout autre chose: à des vies parallèles, dénuées, elles, de toute spiritualité, où les corps et les désirs se dédoublent, dans un monde préoccupé par la propre consommation de ses désirs et le souci de posséder des outils de

communication modernes (radio, télévision, portable, ordinateur). C'est bien le regret formulé par l'apprenti bonze à sa tante, qui aurait bien voulu avoir plus de confort et disposer au moins d'une radio et d'un portable.

Après le récit d'anticipation du rêve, le spectateur est renvoyé à la banalité du quotidien qui fait suite aux funérailles de Boonmee. Dans la chambre d'hôtel, Tante Jen bavarde avec sa fille et compte l'argent qu'elle a reçu des proches et des amis de Boonmee. Tong, le fils cadet habillé en bonze, lassé d'être astreint à son devoir d'ascèse, vient prendre une douche dans la chambre de sa tante. La coutume funéraire prévoit que la personne la plus proche du défunt doit se faire bonze pendant une semaine pour accompagner le mort dans son voyage. Les trois personnages ainsi réunis dans la chambre finissent par regarder la télévision. Mais ce naturalisme du banal n'est qu'apparent, car s'il n'est alors plus question de vies antérieures ou d'apparitions de fantômes, le

1922
Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931) réalise le film *Nosferatu le Vampire* reprenant le récit de *Dracula*.

1923
Le spiritisme est classé au rang de pseudoscience à la suite du discrédit des expériences menées par Charles Richet (1905 et 1923), où les médiums étudiés sont accusés de fraude.

1929
Waldemar Deonna (1880-1959), directeur du Musée d'art et d'histoire de Genève, organise une exposition avec quinze tableaux à motif religieux exécutés par Hélène Smith (Catherine-Élise Müller) en état de transe. Il s'agissait de panneaux sur bois de très grandes dimensions peints à l'huile, dont la plupart sont aujourd'hui introuvables.

1930
Attiré par l'occultisme, le cinéaste danois Carl Theodor Dreyer (1889-1968) réalise *Vampyr* d'après Sheridan Le Fanu. Waldemar Deonna publie *De la planète Mars en Terre Sainte. Art et subconscient. Un médium peintre: Hélène Smith* (Paris: E. De Boccard), dans lequel il étudie l'œuvre picturale de Catherine-Élise Müller.

À écouter en parallèle

Jean Douchet à propos du film www.franceculture.fr/oncle-boonmee-celui-qui-se-souvient-de-ses-vies-anterieures-de-api-chatpong-weerasethakul

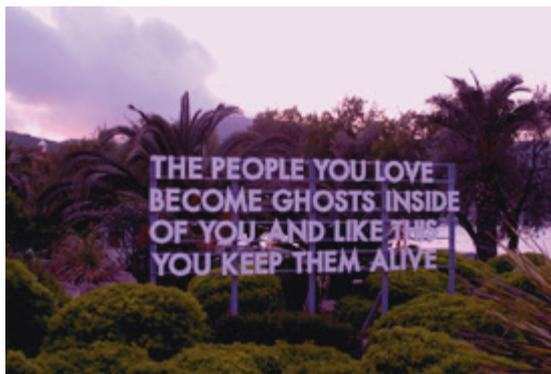
spectateur va assister à un véritable dédoublement: dédoublement physique des corps de Tante Jen et de Tong et dédoublement du désir des personnages qui préfèrent aller dîner dans un karaoké, s'amuser, voire flirter (allusions répétées à leur statut de célibataire).

Ciné-mémoire du monde

Apichatpong Weerasethakul pose ainsi dans ce film chargé de langueur hypnotique que la dimension spirituelle inscrite en parallèle dans notre présent est en train de disparaître. Et que par là même une certaine mémoire du cinéma est aussi en train de disparaître. À l'instar du rêve d'anticipation de Boonmee à l'orée de sa propre mort, qui «se souvient» que les jeunes du futur sont en train de décimer les hommes-singes (la culture du passé) et de maîtriser les projections de lumière (le cinéma?) pour faire disparaître sur les écrans le passé. Une façon aussi d'exprimer qu'une autre temporalité est en train de s'imposer, celle d'un monde matérialiste, dénué de la puissance de l'imaginaire, sans lenteur. Un monde en totale disharmonie avec la dimension atemporelle de l'univers, déconnecté de la circulation perpétuelle des cycles de vie, de la présence des morts dans la vie.

S'interrogeant sur sa puissance symbolique, la philosophe Marie-José Mondzain fait du cinéma de Weerasethakul une mémoire incarnée du monde, de l'histoire de la vie à celle des espèces, et le charge d'une dimension mystique: «Le cinéma viendrait-il dans la modernité de notre monde occuper la place

d'un rite, pour remplir la fonction chamanique et négocier dans l'ombre des salles obscures nos relations avec les divinités de l'amour et de la mort?»³ Car, à n'en pas douter, l'essence du cinéma pour Weerasethakul réside en cette faculté d'animer les spectres et d'en faire ressentir la présence dans l'obscurité de la salle de cinéma.



Richard Montgomery, installation avec néon, 2009.

«Les gens que vous aimez deviennent des fantômes à l'intérieur de vous et de cette façon vous les gardez en vie.»

1 Extrait d'un entretien avec Apichatpong Weerasethakul, *Cahiers du Cinéma*, n° 657, juin 2010, p 10.

2 Jean-Luc Douin, «Oncle Boonmee, un œil dans l'au-delà des rêves», *Le Monde*, 31 août 2010.

3 Marie-José Mondzain, *Images (à suivre). De la poursuite au cinéma et ailleurs*, Montrouge, Éditions Bayard, 2011, p. 214.

D'un monde à l'autre: la traversée du miroir

Au cinéma, la traversée d'une réalité à une autre est transcrite par certaines figures symboliques représentant l'idée de passage (la porte, le miroir, le passeur) ainsi que par différents procédés cinématographiques (opposition entre noir/blanc et couleur, zones d'ombre, flouté ou superposition des images). Du Magicien d'Oz au cinéma de Lynch, le septième art a ainsi développé sa propre imagerie et ses propres codes pour représenter cette mystérieuse traversée du miroir.

par Briana Berg

Depuis longtemps, nous sommes fascinés par l'idée qu'il existerait des univers parallèles au nôtre, d'autres mondes dans lesquels nous existerions peut-être, sous une identité différente. L'être humain est régi par des oppositions quotidiennes: jour et nuit, veille et sommeil, réalité et rêve. Dès que notre perception s'altère, nous voyons le monde autrement. Sous le coup de la drogue, d'un rêve, ou simplement de l'obscurité, ce qui était familier se transforme, un peu ou beaucoup. De là à imaginer que cette nouvelle réalité existe vraiment, même lorsque nous ne la percevons plus, le pas est vite franchi. Nous y sommes peut-être même ontologiquement préparés: au cours de notre gestation déjà, deux mondes coexistent. Chacun perçoit la présence de l'autre: le fœtus entend les sons assourdis du monde extérieur et ceux produits par le corps de la mère, des battements de cœur aux gargouillis digestifs. La mère sent les mouvements de l'enfant, apparaissant à la surface même de la peau comme autant de manifestations de cet autre monde. Chacun d'entre nous fait l'expérience du passage d'un

univers à l'autre en naissant, en passant d'un environnement aquatique à l'air libre. Ce vécu premier est sans cesse repris dans les récits que l'être humain crée, et en particulier dans ses mythes fondateurs.

De fait, l'univers de la fiction est rempli de mondes parallèles, de la tradition orale à la littérature et au cinéma, à travers toutes les cultures. Longtemps, les univers se sont principalement répartis entre celui de l'homme et celui des dieux. Avec l'évolution des savoirs liés à la science, les univers parallèles ont pris toutes sortes de formes: ils ne sont plus nécessairement superposés de manière verticale et hiérarchique, et peuvent être peuplés d'autres versions de nous-même au lieu de divinités. Un monde parallèle est ainsi défini comme un «univers séparé du nôtre qui possède ses propres dimensions d'espace et de temps» (Wikipedia). Ces autres mondes peuvent être physiques, concrets; ou plus abstraits, mentaux ou virtuels; ou encore décalés dans le temps ou dans l'espace.



Les cinq éléments

Plusieurs éléments sont indispensables pour effectuer le passage entre des univers. Le cinéma s'est inspiré de la littérature, mais a également développé sa propre imagerie en utilisant la mise en scène de manière spécifique. À l'écran, cinq éléments constituent une sorte d'équation de la traversée des mondes: une convention des modalités du passage en quelque sorte. Ces conditions, états ou transformations, adviennent les uns après les autres ou simultanément, et sont indispensables pour que le héros puisse effectuer la transition entre différentes réalités. Pour passer d'un univers à un autre, le héros doit franchir un seuil symbolique – porte, trappe, miroir, écran – auquel s'associe un déplacement (chute, propulsion vers l'avant, le haut ou le bas,

déplacement dans le temps ou l'espace). Pour que ce seuil lui apparaisse ou afin de pouvoir le franchir, sa conscience doit d'abord s'altérer – par exemple à travers une baisse de la vigilance. Sans transformation de sa conscience, il ne peut pas percevoir le nouvel univers: il doit changer d'état pour changer de réalité. Une modification du monde physique s'opère également, brouillant les frontières des univers. Et finalement, la transition implique la présence d'un passeur entre les mondes. Ce passeur accompagne, guide ou montre le chemin, ou encore participe à faire changer l'état de conscience du héros.

Le passage initial d'un monde à l'autre n'est ainsi pas de l'ordre du momentané: il s'agit d'un processus en plusieurs étapes. Certains réalisateurs vont suivre

Videodrome (David Cronenberg, 1983) propose un écran de télévision comme portail vers l'univers parallèle.

Univers parallèles chez Lynch

«Le héros de chaque œuvre de Lynch habite un cadre, une totalité, un monde qui est sa bulle et son milieu de naissance, montré comme le comprenant et l'enserrant, l'emprisonnant. Ce monde est exposé au début du film. [...] C'est la seule constante dans tout

le cinéma de Lynch, son postulat: l'existence de plus d'un monde. [...] Le problème est qu'on ne peut jamais rester dans un seul des deux; il faut passer de l'un à l'autre, à ses risques et périls.» Michel Chion, *David Lynch*, 2001'



Le réveil de Dorothy, entourée des protagonistes de son rêve, dans *Le magicien d'Oz*.



Dans *Une question de vie ou de mort*, un escalier interminable et vertigineux relie notre monde à l'au-delà.



Le passeur revêt souvent une figure de sage, de guide, un détenteur du savoir, à l'instar de Morpheus dans *The Matrix*.

ce schéma à la lettre alors que d'autres le revisiteront à leur guise.

L'exemple par excellence de ce schéma se trouve dans le film *Le magicien d'Oz* (Victor Fleming, 1939). Une tornade emporte la maison dans laquelle Dorothy s'est réfugiée, brouillant les frontières du monde. Après un choc à la tête, Dorothy s'évanouit. Puis l'héroïne se réveille – des indices montrent cependant qu'il s'agit d'un réveil factice, en fait le moment de transition vers un autre univers: Dorothy voit à travers l'ouverture de la fenêtre devenue écran, des scènes et personnages de son quotidien qui se transforment en d'autres êtres. Le déplacement entre les univers est effectué par la maison, soulevée par la tornade, qui s'élève puis retombe. Dorothy va alors franchir le seuil de la maison, qui s'ouvre sur un monde en couleurs: c'est l'étape finale du passage.

Portails, mouvement et passeurs

Une des particularités du cinéma est de pouvoir marquer ainsi visuellement le passage d'un monde à l'autre ou les opposer à travers le noir et blanc et la couleur. Dans *Le magicien d'Oz*, la réalité se décline en tons sépia, alors que l'univers merveilleux est en couleurs. Dans *Une question de vie ou de mort* (Michael Powell et Emeric Pressburger, 1946), c'est la vie terrestre qui est dépeinte dans un Technicolor flamboyant; le passeur d'âmes apprécie tout particulièrement de s'y retrouver et d'échapper pour un instant au noir et blanc sévère de l'au-delà.

Dans *Dark City* (Alex Proyas, 1998), la ville entière est plongée dans la nuit tout au long du film. La Terre a été colonisée par les habitants d'un autre monde, appelés les «Étrangers». Les êtres humains sont ainsi

déjà passés dans un monde parallèle sans le savoir, et cherchent inconsciemment à retourner au monde d'origine. Les Étrangers ont plongé la Terre dans une nuit perpétuelle et créé un univers en vase clos, sans entrée ni sortie. Lorsque le héros se découvre des pouvoirs mentaux identiques à ceux des Étrangers, il acquiert la possibilité de créer l'univers dont il rêve. Pour aller à la rencontre de celui-ci, il franchit une porte donnant sur un nouveau monde en couleurs, dans lequel il fait jour.

Dans les films à la mise en scène classique, le portail entre les univers est très souvent représenté par une porte. Plus contemporain, *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) propose un écran de télévision comme portail vers l'univers parallèle, dans lequel le personnage principal va littéralement s'enfoncer. Une fois franchie, la porte donne sur un pont ou un escalier reliant les deux mondes. L'escalier symbolise en général le passage entre le monde des vivants et celui des morts. Dans notre culture, l'au-delà est lié aux notions de paradis et d'enfer, que l'imaginaire collectif a longtemps localisé au-dessus ou en dessous de nous. Dans *Heaven Can Wait* de Lubitsch (1943), Henry Van Cleve descend un bel escalier pour se présenter aux enfers, où on lui a si souvent dit de se rendre; dans *Une question de vie ou de mort*, un escalier interminable et vertigineux, automatique qui plus est, monte vers les cieux.

Concernant *The Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999), c'est dans un tunnel que débute la transition vers un nouvel univers: là, Neo attend la voiture qui va l'amener à son initiation au nouveau monde. Le passage se fait aussi à travers un tunnel dans *Un cas pour un bourreau débutant* (Pavel Juracek, 1970),

inspiré des «Voyages de Gulliver» de Jonathan Swift. Ce film cumule à lui seul presque tous les portails et modalités possibles de la traversée des mondes. Il débute par une série d'impossibilités d'avancer tout droit: route après route, des panneaux empêchent le protagoniste de passer. Il lui faut emprunter des chemins de traverse, de plus en plus écartés: d'une belle route goudronnée, Lemuel Gulliver finit par arriver sur des sentiers de forêt. Dès le départ, il n'a pas voix au chapitre concernant la route à prendre. Cet état de fait s'accroît lorsque sa voiture repart sans lui, suivant sans peine le sentier sinueux; puis, lorsqu'il arrive enfin à remonter dans le véhicule, il n'arrive pas à le maîtriser. La voiture s'engage à toute allure dans un tunnel, Gulliver perd le contrôle et dégringole dans un fossé après avoir percuté un lièvre en habits. Plus loin, il fait la traversée d'une maison des souvenirs: une série de portes, d'escaliers, de sauts et de chutes l'emmènent de son adolescence au monde de Balnibarbi. Un morceau de Balnibarbi s'est un jour détaché et flotte maintenant au-dessus de la Terre-mère, encore rattaché à elle. Selon le vent, les habitants des villes en dessous sont plongés dans l'obscurité pendant des semaines, ou des mois, pris dans l'ombre de Laputa. Le roi de cet univers parallèle utilise l'île flottante comme une menace pour écraser toute révolte provenant du bas. Pour accéder au monde supérieur, Gulliver doit gravir un escalier interminable dans une tour. Le chemin du retour sera identique: redescendre l'escalier pour rejoindre la terre ferme, et passer à nouveau à travers le tunnel pour se retrouver dans son propre univers.

La chute est un autre procédé par lequel on passe dans un univers parallèle; tout comme le symbole du

Le miroir est une porte vers soi, vers son être, ses zones conscientes et inconscientes, ses parts connues et inconnues.

tunnel, la chute évoque le moment de la naissance. Lorsque Neo est éjecté de la bien nommée Matrice, le procédé tient d'une naissance avortée dont le produit serait évacué des toilettes aux égouts. Le commandant Carter, lui, saute par une trappe dans le ventre de son avion. Pour accéder au Pays des Merveilles, Alice chute dans le terrier du lapin qu'elle suit. Gulliver tombe du haut d'une grange à travers une double porte posée sur le sol, et en rejaillit de l'autre côté à

l'horizontale dans un autre univers. Dans *Carnival of Souls* (Herk Harvey, 1962), la voiture dans laquelle se trouve l'héroïne sort de la route au moment où elle se trouve sur un pont, et plonge dans la rivière en contrebas. Elle n'en sortira que plus tard, miraculée et bien décidée à repartir à zéro, sans que sa conscience ait accepté le fait que cette chute l'a fait passer dans un autre univers. Elle passera ainsi le reste du film à refuser tout signe de cet autre monde et à fuir les émissaires qui sont envoyés pour l'y amener.

Indispensable, le guide entre les univers peut prendre toutes les formes. C'est la Mort qui mène les âmes vers l'au-delà, ou parfois un personnage historique; des revenants ou fantômes accompagnent un personnage à qui il s'agit de faire comprendre qu'il est en fait décédé. Le passeur revêt souvent une figure de sage, de guide, un détenteur du savoir: Morpheus dans *The Matrix*, le psychiatre dans *Carnival of Souls*, le faux magicien dans *Oz*, un aristocrate décapité pendant la Révolution française dans *Une question de vie ou de mort*.

La figure de passeur la plus emblématique reste le lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles*. Ce récit a tellement imprégné la littérature des mondes merveilleux que les univers parallèles cinématographiques y font régulièrement référence. On le retrouve tatoué sur l'épaule de la fille à suivre dans *The Matrix* ou véritable lièvre en habits dans *Un cas pour un bourreau débutant*. Dans ce dernier exemple, le passeur de retour diffère du lièvre de l'aller: c'est l'idiote du village qui ramène Gulliver à son point de départ, allongé à l'arrière de sa carriole comme un pestiféré que l'on évacue de la ville.

Le miroir, portail par excellence

Il est un autre portail, hautement symbolique, dans la traversée des mondes: le miroir, présent dans la mythologie, repris par les surréalistes ou dans l'univers non-sensique de Lewis Carroll. Dans *À travers le miroir*, Alice pénètre dans un monde absurde lorsqu'elle traverse le miroir de la cheminée. Tout comme le miroir, qui renvoie un reflet fidèle mais inversé, l'ordre des choses s'inverse dans le monde du miroir. Il faut courir pour rester sur place, s'éloigner de l'endroit où l'on veut se rendre, manger des biscuits pour éteindre sa soif, etc. Les studios Disney ont adapté les récits de Carroll à l'écran. Ce dessin animé de 1951 introduit d'emblée la notion d'univers multiples: alors que sa gouvernante la sermonne, Alice part dans une rêverie qui débute par: «Dans mon monde...». En plein échafaudage onirique, Alice quitte sa gouvernante pour aller parler aux fleurs, puis contemple son reflet dans l'eau. Lorsqu'elle relève les yeux, son reflet se transforme en l'illustre



Dans *À travers le miroir*, Alice pénètre dans un monde absurde lorsqu'elle traverse le miroir de la cheminée (illustration de John Tenniel).



«Les miroirs sont les portes par lesquelles la mort vient et va. Du reste, regardez-vous toute votre vie dans un miroir, et vous verrez la mort travailler, comme des abeilles dans une ruche de verre.» Jean Cocteau, *Orphée*, 1949

lapin à la poursuite duquel elle entrera dans un monde merveilleux.

Dans *l'Orphée* de Cocteau (1949), le protagoniste passe dans l'au-delà en traversant son propre reflet. Le cinéaste a obtenu l'effet voulu à l'image en substituant très poétiquement de l'eau à la surface réfléchissante en verre au moment de la traversée. Ici et dans le dessin animé de Walt Disney, le reflet dans l'eau se substitue à l'image du miroir. Cela renvoie au mythe de Narcisse, qui tombe amoureux de son propre reflet, jusqu'à en mourir. Cocteau utilise justement le symbole du miroir dans ce film pour signifier le passage dans l'au-delà.

Le miroir est lié à la conscience et à l'image de soi. Il fait partie d'une étape cruciale dans la formation de l'identité: entre dix-huit et vingt-quatre mois, l'enfant commence à comprendre que l'image qu'il voit dans le miroir est la sienne. En s'appuyant sur son image reflétée dans le miroir, et sur sa ressemblance avec les autres qu'il voit autour de lui, l'enfant se forge graduellement une image de lui-même en tant qu'être distinct des autres. Le miroir renvoie aussi une image dite objective de qui nous sommes, tout en nous montrant comment les autres nous voient. Opposé au sentiment que l'on peut avoir de soi, le miroir semble présenter une plus grande vérité. Il possède donc depuis longtemps une forte connotation symbolique.

Le miroir est ainsi une porte vers soi, vers son être, ses zones conscientes et inconscientes, ses parts connues et inconnues. Dans *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972), la planète entière fonctionne comme une sorte de miroir, un reflet de l'inconscient de ceux qui s'en approchent. Elle recrée les émanations qu'elle capte

L'au-delà est un monde
dont la frontière avec
le nôtre est poreuse.

de leur inconscient – peurs, désirs, souvenirs – et les reproduit concrètement, les incarnant en objets, en êtres, en paroles, en actions. Pour Neo, l'entrée dans la Matrice tourne autour du miroir mais ici, c'est le miroir qui plonge en lui, dans sa trachée, l'envahissant jusqu'à l'empêcher de respirer. Il devient miroir de lui-même, son identité se dissolvant en lui. Car la

notion de mondes multiples implique la possibilité de réalités multiples et donc de versions de soi-même multiples. Dans un monde parallèle, pourrais-je être un autre?

Si nous nous pensons autre, ou si nous désirons être autre, l'univers du miroir nous le permet. Souvent, les personnages acquièrent des pouvoirs dans des univers parallèles qu'ils n'ont pas dans le monde «réel». Alice, dans le monde du miroir, devient reine. Simple employé de bureau, pirate informatique à ses heures perdues, Neo devient The One, un sauveur aux capacités physiques et mentales illimitées. Dans *Videodrome*, le producteur de télévision Max Renn se transforme en machine à tuer. Le personnage joué par Naomi Watts dans *Mulholland Drive* (David Lynch, 2011) est une star adulée et une femme aimée dans la première partie du film, alors que dans la réalité, représentée par la deuxième partie du film, c'est l'inverse: profondément déprimée, c'est une actrice ratée et une amante dédaignée. On peut donc changer d'identité en traversant le miroir: une version sublimée de nous-même.

Altérations de la conscience

La condition sine qua non de la traversée des mondes, ou en tous cas du premier passage dans un autre univers, est une altération: celle de l'état de conscience du héros, de son environnement physique, ou des deux.

Que ce soit dans la littérature ou au cinéma, sans baisse de la vigilance, le basculement d'un univers à l'autre semble impossible, car un changement de réalité implique un changement d'état. Au départ, le voyageur n'est pas conscient de l'existence d'un autre univers; sa conscience doit être mise en veille pour être élargie, afin qu'elle puisse accepter cette nouvelle réalité. L'altération de la conscience peut être spontanée ou induite. Elle a en général lieu une seule fois, comme si l'expérience d'un autre univers transformait le sujet. Cela se traduit par l'évanouissement, le sommeil ou la somnolence, la perte de conscience. Dans *Dark City*, les Étrangers endorment systématiquement la ville entière avant de changer sa géographie et d'injecter de nouveaux souvenirs à certains habitants. Dans *Une question de vie ou de mort*, le commandant Carter ne peut voir et interagir avec son guide céleste que si le temps du monde des vivants s'arrête. Alice, dans les deux récits, s'endort, et rêve. Dans *The Matrix*, pour que Neo ait accès à la Matrice, c'est-à-dire à la connaissance de la réalité du monde derrière le monde, il lui faut ingérer une pilule rouge, qui va altérer sa perception tout en rendant sa trace électrique repérable.

Parfois, ce qui altère la conscience ne se voit pas immédiatement. Dans *Videodrome*, c'est le signal de l'émission pirate qui produit petit à petit des modifications du cerveau. Dans *L'ancre de la folie* (John

Carpenter, 1994), c'est la lecture des romans de Sutter Cane. Les effets sont insidieux; les premiers signes sont des hallucinations visuelles, parfois interprétées comme un rêve par le personnage principal qui ne les prend donc pas au sérieux. Le temps que le héros comprenne qu'il ne doit plus regarder le programme ou lire le livre, il est trop tard: son cerveau est déjà altéré. Les nouvelles perceptions déformées remplacent petit à petit les perceptions «réelles», avec pour effet une contamination d'un monde par un autre. Dans *Videodrome*, les hallucinations sont créées par un signal vidéo. S'il y a bien un moment de transition d'un univers à l'autre à travers l'écran du téléviseur, les mondes se superposent pendant un certain laps de temps, jusqu'à ce que le nouveau remplace entièrement l'ancien. Il y a une circularité: atteint par le signal vidéo, Max Renn plonge dans son téléviseur; par la suite, ce sont les cassettes VHS du programme qui pénétreront en lui par l'ouverture apparue dans son abdomen. Le monde réel est de plus en plus parasité par les hallucinations créées par le programme *Videodrome*. Les deux mondes peuvent alors se superposer; une action dans un monde a réellement lieu dans l'autre. C'est alors l'altération de la conscience qui crée en quelque sorte le monde parallèle. La folie, la drogue, ou le rêve peuvent tous créer cette émergence d'un univers parallèle qui contamine notre réalité en altérant nos perceptions. Le monde n'est finalement fait que des signaux que nous renvoie notre cerveau. Si les mêmes signaux sont interprétés différemment, le monde sera perçu autrement. Pour citer le film lui-même: «Après tout, rien n'est réel en dehors de nos perceptions de la réalité, n'est-ce pas?»

Ainsi, des mondes parallèles affleurent à la surface et un rien peut nous y faire basculer. L'au-delà est un monde dont la frontière avec le nôtre est poreuse. Outre tous les films de fantômes, dans lesquels les morts côtoient les vivants (*Oncle Boonmee, Dona Flor et ses deux maris*), nombre de récits racontent le voyage d'un être vivant dans le royaume des morts. Cette traversée vers l'au-delà se fait en général pour y chercher l'être aimé, comme dans *Les trois lumières* (Fritz Lang, 1921) ou dans le mythe d'Orphée descendu aux Enfers chercher Eurydice, repris au cinéma par Jean Cocteau. Dans d'autres films, le protagoniste n'a pas conscience d'avoir changé d'univers et le déroulement du récit l'amène à ce constat: *Carnival of Souls* a été le précurseur de ce genre de narratif, qui a connu un grand succès dans les années 1990 avec par exemple *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990), *Dead Man* (Jim Jarmusch, 1995), ou *Le sixième sens* (M. Night Shyamalan, 1999).

Le monde onirique est un autre univers très proche de la réalité. *Mulholland Drive* tout entier repose sur l'opposition entre le rêve et la réalité. David Lynch met en scène deux mondes totalement différents, peuplés des mêmes individus mais dont les noms et les destins diffèrent. Chaque récit se tient complètement, de telle sorte que le spectateur se demande quel est le «vrai» monde, quelle est la «vraie» histoire, ou encore, pense qu'il y a quelque chose à l'intérieur de la boîte bleue faisant charnière entre les deux récits qui pourrait produire un tel basculement. Le réalisateur a cependant parsemé son film d'indices, signifiant que la première partie est en fait la construction onirique d'un personnage, Diane Selwyn, joué par l'actrice Naomi Watts, la seconde

partie du film étant sa vie réelle. L'ensemble du récit est construit de manière systématique et rigoureuse par Lynch; les éléments de la vie de la jeune femme sont repris dans son rêve et modifiés sur la base des processus secondaires décrits par Freud comme régressant la production onirique.

Le rêve est aussi une technique à laquelle les réalisateurs recourent pour donner un deuxième degré de lecture à l'univers parallèle: le voyage peut parfois être compris comme étant le produit du rêve du héros. *The Matrix*, par exemple, s'ouvre sur Neo endormi. Il dort malgré la musique jouant dans ses écouteurs, mais le bruit ténu électronique sur son ordinateur le réveille. Ces signes permettent d'interpréter ce «réveil» comme un faux signal du retour à la réalité: dans ce film, comme dans *Le magicien d'Oz*, il ne s'agit alors pas d'un retour à un état de conscience d'éveil, mais du début du rêve; tout le récit qui s'ensuit, de même que l'univers parallèle, peut ainsi n'être qu'un rêve fait par le héros.

la netteté des contours du monde se perd. Lors du passage entre les mondes, il n'est pas rare que la brume, des zones d'ombres ou de flou, l'obscurité, ou tout à la fois envahissent l'écran. C'est donc le brouillage des frontières du monde environnant qui signifie la modification de l'état du protagoniste. Dans *L'antre de la folie* (John Carpenter, 1994), la fatigue au volant, de nuit, ponctuée par les marques blanches sur la chaussée, suscitent des hallucinations. John Trent voit un être fantomatique à vélo le dépasser sur la ligne blanche discontinue et pense même l'avoir renversé. Peu après, il emprunte un pont couvert. C'est le moment du passage entre les mondes: il en ressort de l'autre côté, dans un autre univers, le matin.

Portrait of Jennie (William Dieterle, 1948) met en scène une atmosphère particulièrement subtile dans les scènes où deux espaces temps se superposent brièvement. La mise en scène communique l'impression d'une suspension du temps, d'étrangeté du réel. Les protagonistes, issus de deux temporalités différentes, se retrouvent, au sein de la ville de New York, dans des espaces soudain dépeuplés traversés par de nombreuses ombres. Plus franche, la nuit est un vecteur primordial de la traversée des mondes. Dans *Carnival of Souls*, les revenants se manifestent d'abord la nuit, lorsque Mary Henry conduit et que la fatigue la guette. Petit à petit, au fur et à mesure que son esprit se rapproche de la vérité, ces présences fantomatiques commencent à apparaître au crépuscule, puis de jour.

David Lynch a fait de cette obscurité sa spécialité: dans *Lost Highway* (1997), c'est la zone d'ombre, ce noir impénétrable, qui permet l'ouverture sur un autre monde, celui de la folie. «... la nuit est, comme

Lost Highway (1997) de David Lynch: l'obscurité, c'est la zone d'ombre, ce noir impénétrable, qui permet l'ouverture sur un autre monde, celui de la folie.

Atmosphères: brouillard, nuit, marquage

Parfois, l'altération de conscience du héros n'est pas indiquée, et c'est l'environnement qui se modifie,



on le sait, la région centrale du royaume de David Lynch, là où tout converge, se noue ou se disperse.»²

Dans *Lost Highway*, l'obscurité, le noir le plus total, fait partie intégrante du film. Au début du film, toutes les scènes s'achèvent sur un retour au noir abrupt, comme si un voile retombait sur des fragments de souvenirs remontés à la conscience. Le personnage principal surgit et s'enfonce dans une zone d'ombre si épaisse qu'elle semble absorber toute la lumière; quasi organique, cet espace occupe tout un pan de l'appartement, un couloir entre le séjour et la chambre à coucher où tout peut arriver. Elle est la cartographie de l'univers intérieur du protagoniste, l'obscurité étant la part de lui-même qu'il a reléguée dans l'oubli.

Lynch va marquer ailleurs cette conscience scindée au sein de sa mise en scène même. La ligne continue ou discontinue peinte sur la chaussée de l'autoroute (highway) qui ouvre le film devient la démarcation entre raison et folie. Elle balise la limite entre les univers, devenant solide et double lorsque les univers sont contenus et bien distincts l'un de l'autre. Lorsque la ligne se segmente, les mondes se superposent, indiquant que la folie a pris le pas sur la raison.

L'impact des mondes

Le cinéma a ainsi développé une imagerie propre, à travers la mise en scène, du passage d'un monde à l'autre, qui s'appuie et s'inspire des symboles courants de la littérature et de la mythologie. Sur le grand écran, la traversée des mondes présente plusieurs dénouements possibles. Dans le cas de figure le plus classique, le voyage dans un monde parallèle est une

expérience unique, souvent le fruit du hasard ou d'un accident. Le héros pénètre dans le monde parallèle et le quitte à la fin de l'aventure pour revenir dans son propre monde. L'entrée dans certains univers a pour conséquence directe l'impossibilité d'un retour: lorsqu'on cesse de croire à la réalité que l'on perçoit, celle-ci cesse d'exister. Dans *Videodrome* par exemple, la transformation qu'opère sur Max Renn la traversée des mondes atteint son intégrité physique et mentale de manière inaltérable. Dans *The Matrix* aussi, il n'y a pas de retour en arrière une fois le passage entre les mondes effectué. Pour être sorti du rêve de la Matrice, Neo sera en retour proprement éjecté de son système. Dans ce cas, lorsque le sujet a éprouvé l'existence du monde parallèle, il a le pouvoir d'y retourner de manière consciente, par des moyens plus simples, mais sans plus jamais en faire partie. Après une étape de formation à sa nouvelle réalité, Neo va apprendre à passer d'un univers à l'autre lorsqu'il le désire, à travers les signaux téléphoniques. Finalement, dans les cas où le protagoniste principal a effectué le passage sans l'avoir accepté ou sans en avoir conscience, il n'y a souvent pas de retour vers le monde d'origine. C'est le cas lorsque le héros meurt sans le savoir. Un des éléments déterminants dans le dénouement de la traversée des mondes est ainsi l'acceptation par le héros de ce qu'il vit. Au-delà de la fiction, ceci renvoie à des considérations philosophiques que l'on peut appliquer à l'existence: une vie qui n'est pas vécue en conscience est-elle réellement vécue? Ainsi, même lorsque l'être humain a besoin de fuir sa réalité en s'inventant des mondes parallèles meilleurs, l'essentiel demeure d'agir en conscience.

1 Michel Chion, *David Lynch*, Paris, Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 2001, pp. 195-196.

2 *Ibidem*, p. 221.



Quand une intelligence artificielle
contrôle le monde (virtuel et réel)...
(*Summer Wars* de Mamoru Hosoda)

De l'internauta à l'avatar, ou la puissance des mondes virtuels

Depuis une trentaine d'années, grâce à la démocratisation toujours plus grande de l'informatique et d'internet, se créent de nouveaux mondes virtuels. Derrière l'anonymat des avatars se cachent des êtres humains qui cherchent à transcender leur existence. Le cinéma offre un reflet du fonctionnement de ces mondes avec les immenses espoirs qu'ils suscitent et les risques qu'ils peuvent faire courir à l'humanité.

par Gilliane Kern

Du numérique au cinéma, et vice-versa...

Origines des mondes virtuels

Rejetons d'internet, du cyberspace et de la nouvelle génération des loisirs numériques de masse, les mondes virtuels sont surtout le fruit de la rencontre entre l'informatique, l'image et le mythe pluriséculaire de la reproduction du monde à l'identique¹. C'est pourquoi, dès les années nonante, cinéma, informatique et jeux vidéo s'inspirent mutuellement.

Au cinéma, l'homme entre pour la première fois dans un univers numérique en 1982, dans le film *Tron* réalisé par Steven Lisberger pour Walt Disney. Le cinéma hollywoodien va alors poser les bases d'une mythologie naissante des mondes virtuels et des jeux vidéos: «Il en ressort une promesse de réalité alternative censée guérir du monde, remplacer le monde, supplanter le monde, et en outre perturber

la frontière entre le réel et l'imaginaire. Un retour de ces vieux démons qui depuis l'Antiquité questionnent les limites parfois troubles entre le rêve et la réalité, l'au-delà et le vivant, l'espace et le terrestre, l'image produite par la technique tout simplement et la conscience.»²

Le questionnement sur ces limites entre monde réel et réalité virtuelle est le prétexte de deux films sortis en 1999: *eXistenZ* et *Matrix*.

Dans *eXistenZ* de David Cronenberg, une conceptrice géniale de jeux vidéo est pourchassée par des fanatiques anti-technologie, tant dans le monde réel que dans sa réalité parallèle (le jeu vidéo *eXistenZ*), au point que le spectateur ne sait plus dans quel univers il évolue avec les personnages.

La trilogie *Matrix*, écrite et réalisée par les frères Andy et Larry Wachowski, nous raconte l'histoire d'un programmeur timide et renfermé, Thomas Anderson, alias Neo de l'autre côté de l'écran, l'un des pirates les plus recherchés du cyberspace. Convaincu de percer

«Bienvenue dans le monde d'OZ: la plateforme communautaire d'internet. En se connectant depuis un ordinateur, une télévision ou un téléphone, des millions d'avatars alimentent le plus grand réseau social en ligne pour une nouvelle vie, hors des limites de la réalité.»

Summer Wars de Mamoru Hosoda

métavers) créés dès les années nonante empruntent à l'univers de la littérature cyberpunk³ et aux codes cinématographiques de l'heroic fantasy et de la science-fiction. Ainsi, l'épopée de *Star Wars* par George Lucas ou *Le seigneur des anneaux* de Peter Jackson d'après l'univers de Tolkien ont influencé des univers aussi divers que Meridian 59, EverQuest, World of WarCraft, Star Wars Galaxies, RuneScape,

le mystère de la Matrice, il se rend compte que celle-ci est un univers numérique et que l'être humain n'est qu'une source d'énergie servant à alimenter ce système. Neo aura donc pour mission de libérer l'homme du programme informatique duquel il est prisonnier.

En contrepartie, de nombreux jeux de rôle en ligne et autres méta-univers (ou

EVE Online, Second Life, etc. Fréquentés par des millions de personnes autour de la terre, ces environnements graphiques sur internet sont conçus comme de nouveaux «mondes virtuels» ou comme des «univers persistants» dans lesquels il est notamment possible d'avoir des amis, de s'adonner à des activités culturelles, de travailler et de faire fortune. Ce sont des lieux de pratiques sociales pas très différentes de celles que l'on peut retrouver dans des réseaux sociaux comme Facebook ou Twitter. Certains offrent même des prestations de services à l'instar de plateformes sur Second Life par exemple.

Un film, à mon sens, reflète parfaitement ces méta-univers, à la fois systèmes de communication et de divertissement d'un nouveau type: il s'agit du dessin animé *Summer Wars* de Mamoru Hosoda (Japon, 2009) qui raconte l'été mouvementé de Kenji, jeune lycéen japonais passionné de mathématiques. Alors que Kenji travaille au service informatique d'OZ, une communauté virtuelle mondiale dans laquelle plusieurs entreprises et institutions possèdent des



enseignes, ce garçon timide est invité par Natsuki, la jeune fille dont il rêve secrètement, à venir fêter l'anniversaire de sa grand-mère dans la maison familiale des Jinnouchi.

Le monde d'OZ, à la fois jeu pour certains de ses membres, réseau social pour d'autres ou encore shopping en ligne, propose également une interface de partage entre individus et institutions, permettant à ces dernières d'offrir des possibilités de guichet en ligne (de type cyberadministration). Dans *Summer Wars*, le système de sécurité de ce monde virtuel va être piraté par une intelligence artificielle pendant les vacances du jeune Kenji dans le clan Jinnouchi, allant jusqu'à menacer la paisible vie de la grand-mère de Natsuki.

Toutefois, à la différence de *Tron*, *eXistenZ* ou *Matrix* où des êtres humains, génies de la programmation informatique, sont emprisonnés physiquement dans un monde numérique, les héros de *Summer Wars* vivent dans le monde réel tout en fréquentant simultanément le monde virtuel d'OZ. Quelques

exemples tirés de ce dessin animé pourront expliquer les principes et les risques d'un monde virtuel et son interaction avec le monde réel.

Pour entrer dans le jeu, l'identité numérique

À l'inverse d'Alice qui se retrouve subitement de l'autre côté du miroir ou de Thomas Anderson/Neo qui suit le lapin blanc pour entrer dans un monde parallèle (en fait sortir de la Matrice où il était prisonnier), l'internaute vit parallèlement dans deux mondes, de part et d'autre de son écran d'ordinateur.

Le passage dans un monde virtuel se franchit grâce à la création d'une clé (un mot de passe) et d'un double numérique de l'internaute (à savoir un pseudo ou nom d'utilisateur, souvent représenté par un avatar). L'avatar, ou «marionnette de pixel»⁴ selon Serge Tisseron, est une incarnation des joueurs dans les mondes virtuels. Dans *Second Life* par exemple, l'avatar permet au participant de vivre une «seconde vie»: il peut librement se distraire, faire des rencontres, apprendre, acheter, vendre, construire, s'enrichir, etc.

Le lapin blanc King Kazma, avatar du jeune Kazuma, combattant Love Machine créé par une intelligence artificielle dans le monde d'OZ. (*Summer Wars* de Mamoru Hosoda)



partagée de mondes, de décors, de villes, de rites, de codes sociaux, de typologies de personnages...»⁵, ce qui renforce le sentiment d'appartenance à une communauté.

Les communautés virtuelles peuvent être très variées: ainsi, celles des contributeurs de l'encyclopédie Wikipédia ou des développeurs des logiciels libres regroupent des gens aux quatre coins de la terre autour d'un intérêt ou d'une passion commune, développant de nouveaux langages ou de nouvelles idéologies. Ces personnes ne se seraient pas rencontrées sans un espace virtuel et cela peut même mener à la création d'une communauté dans le monde réel, à l'instar du Parti pirate créé en Suède en 2006 comme une émanation d'une communauté d'intérêts virtuelle qui s'est regroupé politiquement pour pouvoir agir dans le monde réel⁶.

Dans *Summer Wars*, le clan Jinnouchi est une famille traditionnelle japonaise soudée autour de ses mythes et histoires. Toutefois, quand le monde d'OZ est piraté par une intelligence artificielle qui a pris le pouvoir, c'est la communauté des avatars du monde d'OZ qui se retrouve soudée autour de Kenji pour finalement combattre Love Machine à l'aide d'un jeu de cartes traditionnel.

... ou économies parallèles?

Mais surtout, les jeux sont devenus eux-mêmes une société virtuelle, à l'instar du monde d'OZ dans lequel il est possible de tout faire: jouer bien sûr, mais aussi communiquer, se détendre, apprendre, acheter, travailler et remplir des formalités administratives. La construction de ces territoires virtuels a donc entraîné des vagues d'e-immigrants venus conquérir

ces nouveaux mondes et participer à leur ruée vers l'or virtuel, engrangeant par là même l'ébauche d'une économie parallèle.

Dans le film *Summer Wars* comme dans *Second Life* ou Facebook, plusieurs entreprises et institutions s'y sont installées avec un objectif marketing, utilisant ces espaces virtuels comme des vitrines du monde réel. Certaines font du commerce ou offrent des services en ligne, d'autres font simplement acte de présence dans ce nouveau monde.

Certaines entreprises en revanche ont développé une économie directement par et pour le monde virtuel. Ainsi, plusieurs éditeurs de jeux proposent dans leurs espaces virtuels des monnaies virtuelles convertibles en argent réel (les dollars Linden de *Second Life*, les pièces d'or de *World of Warcraft* par exemple). L'économie surpuissante des jeux vidéo, industrie dont le chiffre d'affaires dépasse celui du cinéma, se permet donc de contrer dans ces nouveaux

Des génies de l'informatique, timides et asociaux dans le monde réel, avec leur interface, l'écran d'ordinateur pour accéder au monde virtuel d'OZ. (*Summer Wars* de Mamoru Hosoda)



espaces ce qui a toujours été le privilège de l'État, à savoir le droit de battre monnaie.

Mais ces interactions entre vie réelle et vie virtuelle, avec la possibilité d'accroître son pouvoir réel ou virtuel, impliquent également certains risques ou dangers pour l'utilisateur de ces espaces.

Risques et dangers

Comme dans le monde réel, des criminels ont investi ces nouveaux espaces pour y commettre leurs méfaits: vols de données personnelles, détournement ou blanchiment d'argent, escroqueries en ligne, accès à du contenu illicite (pédopornographie), incitation au terrorisme ou à la haine raciale, etc.

La cybercriminalité concerne donc des infractions commises à l'aide des technologies de l'informa-

tion et de la communication. Par exemple, l'usurpation de l'identité de plusieurs avatars (par hameçonnage ou *phishing*) dans le film *Summer Wars* permet à Love Machine de prendre le pouvoir dans le monde d'OZ et de contrôler la quasi-intégralité des transac-

tions qui s'y font. Comme ces transactions virtuelles sont liées à des activités du monde réel, l'intelligence artificielle maléfique réussit à perturber de nombreux services réels tels que la gestion du trafic, l'organisation des hôpitaux ou l'accès à l'information, jusqu'à programmer la chute d'un satellite sur la Terre!

À côté de ces dangers criminels, l'utilisateur des mondes virtuels peut être confronté à d'autres risques plus psychologiques. Le psychiatre français

Serge Tisseron s'est ainsi intéressé à «la façon dont le numérique bouleverse notre rapport à nous-même, aux autres, aux images, au temps, à l'espace et à la connaissance»⁷ et à la manière qu'a un avatar de nous fournir une autre identité qui nous plaît peut-être plus que notre moi réel⁸.

Pour certains internautes habitués à la toute-puissance de leur avatar dans les mondes virtuels, le corps réel – la «viande»⁹ – peut devenir un poids et une contrainte, au point d'entraîner une cyberdépendance. La joueuse du film *Avalon* de Mamoru Oshii (Japon/Pologne, 2001), dont le quotidien est morne, témoigne de cette addiction possible aux jeux vidéo. Drogés aux jeux, les «nolife» sont des personnes qui peuvent rester plusieurs heures et jours devant leur écran, au point – cas extrême – d'entraîner la mort par épuisement du joueur dépendant¹⁰.

Dans sa scène finale, le film *Demonlover* d'Olivier Assayas (France, 2002) montre un autre aspect de la possible confusion entre réel et virtuel chez certaines personnes. En participant à des jeux violents, un internaute adolescent oublie le sens de la réalité et la valeur de l'humain: dans son cas, la femme qu'il visionne en ligne n'est plus qu'une marionnette pixellisée avec laquelle il peut faire ce qu'il veut.

Ceci dit, la plupart des internautes et joueurs savent faire la part des choses entre leur vie réelle et leur existence virtuelle et utilisent les espaces virtuels comme échappatoire à leur quotidien.

Vers une «Jérusalem céleste numérique»?

Dans un monde virtuel idéalisé, il y a chez certains le désir de construire une «Jérusalem céleste

«Le numérique bouleverse notre rapport à nous-même, aux autres, aux images, au temps, à l'espace et à la connaissance.»

Serge Tisseron

numérique»¹¹, un monde supérieur dégagé des limitations de la matière.

Issues de la science-fiction, la technologie de l'imaginaire et les visions du futur agissent toutefois comme un moteur puissant suscitant les espoirs les plus fous en matière d'avancées scientifiques pour le bien de l'humain. L'utilisation de créatures automatisées (comme des robots ou des intelligences artificielles) permet la modélisation de comportements et la compréhension de plusieurs phénomènes. Certains chercheurs imaginent même de ressusciter les morts à partir de leur simulation¹².

«Un nouveau média qui, bien plus qu'une simple technologie, est en passe de devenir l'outil philosophique par excellence. D'une simple reproduction du réel, il devient une manière d'interroger ce dernier, posant en de nouveaux termes les éternelles questions sur notre identité, notre mort, la relation entre vérité et illusion, et la nature du cosmos elle-même.»¹³

Mais est-ce vraiment propre aux mondes virtuels? Les souvenirs des héros de *La jetée* de Chris Marker (France, 1962) ou de *Total Recall* de Paul Verhoeven (États-Unis, 1990) ne nous interrogent-ils pas autant que nos rêves? Des films comme *Videodrome*, *La rose pourpre du Caire*, *Last Action Hero* ou *Pleasantville* ne nous questionnent-ils pas déjà sur les limites entre la fiction et la réalité? Invincibles ou vulnérables suivant de quel côté de l'écran ils se trouvent, ces héros cathodiques ne sont-ils pas finalement des versions technologiques d'*Alice au Pays des merveilles*, du *Magicien d'Oz* ou encore de *Mary Poppins*?

Un lecteur ou un spectateur qui s'immerge dans le récit d'un livre, d'un film, d'un conteur, au point de faire corps avec l'histoire racontée vit une expérience

comparable à celle de l'internaute qui joue en ligne avec son avatar: il existe à la fois dans son existence de chair et dans une vie rêvée ou fantasmée. Plus qu'un sentiment d'immortalité ou d'éternité, c'est donc le partage et l'échange, la mise en réseau planétaire, qui donne aux utilisateurs des mondes virtuels la force de peuples élus capables de soulever des montagnes.

1 Irvin Bearcat, «Les trois âges du virtuel dans la société numérique», in Frank Beau (dir.), *Culture d'univers: jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP, 2^e éd. rev. et augm., 2008, pp. 14-19.

2 *Ibidem*, p. 16.

3 William Gibson, *Neuromancien* (1983) et Neal Stephenson, *Le samouraï virtuel* (*Snow Crash*, 1992).

4 Serge Tisseron, *Rêver, fantasmer, virtualiser – Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Paris, Dunod, 2012, p. 123.

5 François-Gabriel Roussel, *Les mondes virtuels: panorama et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 13.

6 Jean-Marc Manach (@manhack) et Julien Goetz (@juliengoetz), *Une contre-histoire de l'internet*, documentaire réalisé par Sylvain Bergère, co-production ARTE et Premières Lignes Télévision, 2013.

7 voir: www.sergetisseron.com

8 Serge Tisseron et Philippe Gutton (dir.), *Avatars et mondes virtuels*, Le Bouscat, L'Esprit du temps, 2009.

9 Rémi Sussan, *Demain, les mondes virtuels*, Limoges, Fyp, coll. «La fabrique des possibles», 2009, p. 24.

10 Frédéric Brunquell et Olivier Rousseaux, *La vraie vie des mondes virtuels*, un reportage de *Temps présent*, Genève, TSR, 2007.

11 Rémi Sussan, *op. cit.*, p. 11.

12 *Ibidem*, p. 76.

13 *Ibidem*, p. 78.



Illustration par Michael Komarck pour la
couverture du livre *The Art of H. P. Lovecraft's
Cthulhu Mythos* (Fantasy Flight, 2006).

Adapter l'indicible

Sur quelques tentatives d'adaptation de H. P. Lovecraft au cinéma

L'œuvre de H. P. Lovecraft est aujourd'hui reconnue et réhabilitée comme l'une des plus influentes dans la littérature fantastique américaine, et l'univers de l'écrivain n'a pas manqué d'inspirer de nombreux réalisateurs dès les années 1960. Ces adaptations, majoritairement décevantes, posent la question de la capacité du cinéma à rendre compte d'une horreur ineffable, marque de fabrique de cet auteur atypique.

par Julien Dumoulin

«*That is not dead which can eternal lie.*

And with strange aeons even death may die.»¹

La cité sans nom, 1921

Il y a chez Lovecraft un paradoxe: celui de distiller une horreur indicible qui apparaît peu à peu aux héros de ses nouvelles, et la volonté d'associer à l'indescriptible une imagerie puissante. De nombreuses adaptations ont fait le choix d'exploiter cette imagerie riche pour des films dont peu parviennent à s'émanciper des clichés de l'épouvante éroticogore qui caractérisent les séries B des années 1970 et 1980. Parallèle étonnant: les écrits de Lovecraft, longtemps considérés comme une littérature de second rang, marginalisée dans des revues spécialisées, ont gagné une reconnaissance et une légitimité que ses adaptations cinématographiques peinent à égaler. La mythologie de Lovecraft serait-elle trop subtile pour être portée à l'écran?

Quelques films, par l'originalité de leur mise en scène, semblent pouvoir relever (en partie) le défi.

The Haunted Palace (1963) de Roger Corman, porte le titre d'un poème d'Edgar Allan Poe dont il ne cite que quelques vers. Le film est en réalité adapté de l'*Affaire Charles Dexter Ward*, écrite par Lovecraft en 1927, avec Vincent Price dans le rôle principal. La rencontre des univers de Poe et Lovecraft confère au film une retenue qui, loin de rendre compte de la menace cosmique, parvient néanmoins à créer une atmosphère viciée qui appuie la lente possession de Charles Dexter Ward par son arrière-grand-père, Joseph Curwen, dont il vient d'hériter le palais. Si la mythologie lovecraftienne est clairement évoquée, c'est sur la prise de contrôle de Charles Dexter Ward par son aïeul que Corman fait montre d'une grande habileté en privilégiant la sobriété. Revenu d'entre les morts pour se venger des descendants des villageois qui l'ont brûlé cent ans plus tôt, Joseph Curwen entreprend de compléter un rituel permettant de libérer Yog-Sothoth, un dieu pandimensionnel.

La libération de cette même entité est également l'enjeu de *The Dunwich Horror*, réalisé par Daniel Haller en 1970, également produit par Roger Corman

et inspiré par la nouvelle du même nom. L'invocation du dieu enfin libéré et de l'altérité qu'il provoque sur le monde alentour est traduite par une colorisation de la pellicule par flashes dont la répétition devient vite lassante.

The Call of Cthulhu (Andrew Leman, 2005) se distingue par un choix esthétique drastique: celui de réaliser une adaptation avec des moyens contemporains à la parution de la nouvelle de 1926. Il en résulte un moyen-métrage muet étonnant et honorable, aux accents expressionnistes, qui use de toutes les possibilités de la mise en scène pour exprimer les aspects fondamentaux de l'horreur lovecraftienne. Les truquages permettent par des jeux d'échelles et des illusions d'optique de rendre compte d'une cité cyclopéenne perdue en mer et de sa configuration inhumaine. Le film, très fidèle à la nouvelle, retranscrit la montée progressive de l'horreur qui éclate avec

la libération de Cthulhu, entité titanesque à tête de pieuvre dont la simple vue fait mourir de peur. Le monstre, animé avec la technique du *stop motion*, n'apparaît que de manière fragmentaire pour appuyer l'idée de sa démesure et de son essence impossible à décrire.

The Call of Cthulhu est dû à la H. P. Lovecraft Historical Society, qui produira également en 2011 une adaptation de *The Whisperer in Darkness* sur le modèle des films de science-fiction des années 1930.

On compte aujourd'hui plusieurs dizaines d'adaptations directes de Lovecraft au cinéma. Citons quelques exemples de films tirés de nouvelles comme *The Colour Out of Space* (*Die, Monster, Die!*, Daniel Haller, 1965) et *The Curse*, David Keith, 1986), *Herbert West – Reanimator* (*Re-animator*, Stuart Gordon, 1985, qui réalisera également une adaptation de

H. P. Lovecraft

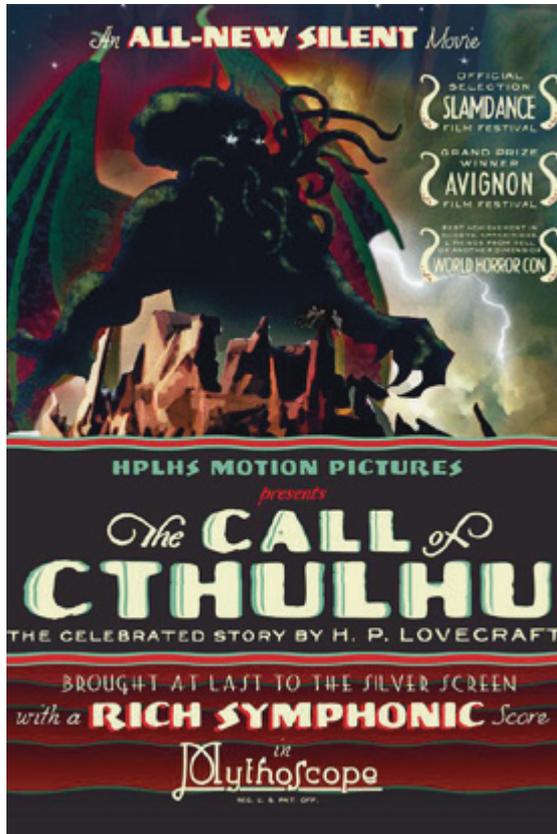
Écrivain atypique longtemps mésestimé, Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) est aujourd'hui considéré comme une des figures les plus influentes de la littérature fantastique américaine du 20^e siècle. Son style et ses thèmes ont donné naissance à un mouvement littéraire appelé *cosmicisme*. Toute son œuvre repose sur une horreur cosmique: l'idée que l'homme est une créature insignifiante à la merci de races supérieures venues des confins de l'univers pour l'asservir. L'humanité, peu à peu contaminée par des extraterrestres ayant élu domicile dans les profondeurs des océans ou en d'autres lieux inaccessibles, serait ainsi sous la menace constante de dieux maléfiques dont le réveil marquerait l'annihilation de notre espèce. Le relativisme anthropologique de Lovecraft accorde à l'homme une place désespérante à l'échelle du cosmos. C'est dans ce cadre oppressant et pessimiste que toutes les nouvelles de Lovecraft prennent leurs racines. Lovecraft a peu à peu construit des légendes dévoilant un



monde matérialiste vicié, infiltré par le mal, sans aucune présence divine salvatrice. Sa mythologie est d'autant plus inquiétante qu'elle est distillée en petites doses au sein de ses nouvelles: seule une connaissance exhaustive de ses écrits permet de l'apprécier comme un ensemble cohérent. L'horreur décrite par l'auteur est rarement tangible, elle repose sur un malaise global indescriptible qui dépasse les protagonistes de ses récits. La découverte de cette horreur conduit ses héros aux portes de la folie en les confrontant à une réalité qui va au-delà de la compréhension humaine.

Ces nouvelles, images des inquiétudes et du dégoût de l'auteur pour son époque, font à présent partie intégrante de la culture américaine; et des inventions comme le Necronomicon, le démon Cthulhu, la cité perdue de R'lyeh, la ville d'Arkham et l'université de Miskatonic ont été largement reprises depuis.

À l'instar du film, l'affiche de *The Call of Cthulhu* (2005) a été élaborée sur le modèle des affiches des années 1920.



From Beyond en 1986) et *The Shadow Over Innsmouth* (*Cthulhu*, Daniel Gildark, 2007).

Comme l'a analysé Philippe Rouyer², le récit lovecraftien pose d'emblée des problèmes d'adaptation. Tout d'abord le format des nouvelles, souvent trop courtes pour donner lieu à un long-métrage. La plupart des œuvres de Lovecraft sont également des récits à la première personne, trop linéaires. De plus, la rareté des figures féminines, totalement absente des nouvelles de Lovecraft, s'accorde mal avec le cinéma fantastique qui fait la part belle aux femmes

et à l'érotisme. Certains films n'hésitent ainsi pas à ajouter des personnages féminins (comme le personnage de Meg, dans *Re-animator* de Stuart Gordon) pour complexifier leur narration. Enfin, la vision pessimiste de Lovecraft s'éloigne des happy-endings hollywoodiens: c'est soit fous, soit désespérés par la menace qui pèse sur notre monde que ses héros émergent de leur expérience horrifique.

Mais ces quelques restrictions formelles ne doivent pas occulter la réelle difficulté d'adaptation qui repose sur la suggestion de l'horreur plutôt que sur sa matérialisation. Les récits de Lovecraft jouent sur la peur de l'inconnu, de ce qui n'est pas montré. Car bien que le style de Lovecraft mêle prétéritons et hyperboles pour décrire avec une certaine grandiloquence ce qu'il prétend ne pas pouvoir décrire, les créatures qui hantent ses récits n'apparaissent que de façon elliptique. Lovecraft laisse

souvent au lecteur la liberté d'imaginer. Au cinéma, les procédés pour appuyer un malaise sans en révéler physiquement la cause sont nombreux, mais les adaptations cèdent bien trop souvent à la tentation du gore, substituant le dégoût à la peur, au détriment de cette «présence toute-puissante»³ qui devrait envelopper les films.

L'héritage de Lovecraft ne se limite heureusement pas à des adaptations cinématographiques décevantes. Pour leur cosmicisme et leurs emprunts à l'univers de l'auteur, certains films peuvent être, à

«Une grande œuvre de genre ne doit être jugée que par l'émotion produite, son intensité. Peu importe la façon et la manière dont cette émotion est amenée»

H. P. Lovecraft, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1971, p. 16



Le gigantisme de *Prometheus* et la confrontation avec des extraterrestres belliqueux ayant créé la race humaine sont des marques lovecraftiennes, la science-fiction remplaçant le fantastique.

divers degrés, qualifiés de «lovecraftiens», proches qu'ils sont de la mythologie et de l'atmosphère particulière de ses nouvelles. Son univers et l'imagerie qui en découle font désormais partie de la culture américaine. On la retrouve chez des auteurs comme Stephen King, des dessinateurs comme Philippe Druillet, ou des réalisateurs comme Guillermo del Toro, Sam Raimi et John Carpenter. Les illustrations du *Necronomicon* (livre maudit censé contenir les secrets des Anciens) par le peintre H. R. Giger attireront même l'attention de Ridley Scott pour la création des décors et de la créature d'*Alien* (1979). Les similitudes

entre le prequel d'*Alien*, *Prometheus*, et le roman *Les montagnes hallucinées* (1931), ont d'ailleurs découragé Guillermo del Toro qui projetait d'adapter le livre.

Avec *The Fog* (1980), John Carpenter porte à l'écran la crainte qui vient de l'océan. Un village de pêcheurs se retrouve peu à peu submergé par un brouillard maléfique qui abrite des fantômes venus prendre leur revanche pour un crime vieux de cent ans. L'idée que le monde est sous la menace d'une autre réalité qui interfère avec la nôtre est très répandue chez Lovecraft, et Carpenter exploite efficacement l'angoisse qui se dégage de cette porte vers l'inconnu.

In the Mouth of Madness (John Carpenter, 1994) est plus explicitement influencé par Lovecraft. Le récit raconte l'enquête de John Trent (interprété par Sam Neil) pour retrouver l'auteur de best-sellers horrifiques dont les écrits semblent avoir un impact particulier sur les lecteurs. La montée d'une horreur progressive menant le héros incroyablement jusqu'à la folie, l'altération physique des humains, l'influence de forces démoniaques anciennes et oubliées, prêtes à déchaîner le chaos sur Terre, de nombreux éléments dans le film de Carpenter portent la marque de l'auteur de *Providence*. Carpenter déclarait lui-même qu'imiter le style de Lovecraft était suicidaire. Si la figure de l'écrivain de best-sellers horrifiques, Sutter Cane, fait référence à Stephen King, l'imagerie globale, semblable en cela aux créatures présentes sur les couvertures de ses livres, ont les traits des monstres de la mythologie de Lovecraft. La contamination progressive de notre monde par une autre réalité à laquelle Sutter Cane donne corps, mais dont il n'est lui-même que l'instrument, débouche sur un cataclysme planétaire voulu par des divinités qui attendaient leur libération et que le héros ne pourra empêcher.

C'est en jouant sur la dualité entre la folie et la réalité que les films d'inspiration lovecraftienne rendent le mieux compte des problématiques de l'écrivain: l'horreur de la réalité vécue par les héros ne permet que d'être fous dans un monde sain, ou sains dans un monde terrible. Dès lors que l'on admet leur vision, il faut également admettre le fantastique et l'horreur qui s'y rattachent. Un savoir qui révèle les menaces indicibles tapies dans les entrailles de notre monde et que le cinéma, malgré son pouvoir de mise en scène, peine à transcrire efficacement.



La couverture du livre de l'écrivain Sutter Cane, *The Hobbs End Horror* est une référence à la nouvelle «The Dunwich Horror» de Lovecraft, parue en 1928.

¹ «N'est pas mort ce qui jamais ne dort. Et au long de ces ères étranges, la mort même peut mourir.»

² Philippe Rouyer, «Hommages et pillages, sur quelques adaptations récentes de Lovecraft au cinéma», in collectif, *H. P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, Devry, 2002.

³ Jean-Louis Leurat, «Lovecraft et le cinéma», in collectif, *H. P. Lovecraft: Fantastique, mythe et modernité*, Devry, 2002.

Vampyr de Dreyer: voyage au pays des ombres

Vampyr occupe une place à part dans la filmographie du cinéaste danois: à travers le mythe du vampirisme, Dreyer y explore des mondes parallèles à notre réalité. Ce ciné-poème labyrinthique, dont le pouvoir de fascination demeure intact, entraîne le spectateur dans une quête initiatique où toutes les certitudes volent en éclat.

par Marco Sabbatini

Encore échaudé par les vicissitudes productives de *La passion de Jeanne d'Arc* (1928), Carl Theodor Dreyer rencontre en 1929 le baron Nicolas de Gunzburg, qui lui propose de financer son prochain film à condition que le cinéaste danois lui confie le rôle principal. «Dreyer voulait une histoire qui lui permette de faire un film sur le surnaturel» se souvient en 1964 le mécène d'origine russe, devenu par la suite rédacteur de mode pour le magazine *Vogue*¹. Leur choix se porte sur deux récits de Joseph Sheridan Le Fanu, dont le célèbre *Carmilla*, version

féminine de *Dracula*. Le tournage a lieu l'année suivante en France, d'avril à octobre, avec deux acteurs professionnels et une majorité d'amateurs, le baron incarnant le protagoniste sous le pseudonyme de Julian West. Présenté en avant-première à Berlin le 6 mai 1932, le film est un échec commercial. Un an plus tard, juste au moment où *Vampyr* sort sur les écrans danois, Dreyer est interné en clinique psychiatrique pendant quelques mois, en raison de l'investissement physique et moral exigé par la production, la réalisation et la promotion de ce film indépendant.

Le recueil de Sheridan Le Fanu dont s'inspire *Vampyr* porte un titre dont la valeur symbolique n'a certainement pas échappé à Dreyer: *In a Glass Darkly* (1872). Littéralement, «comme dans un miroir / à travers la vitre, obscurément / confusément». Il s'agit d'une citation de la *Première épître aux Corinthiens* de Paul (XIII, 9-10 et 12): «partielle est notre science, partielle notre prophétie. Mais quand viendra le parfait, le partiel sera aboli. [...] À présent nous voyons *confusément dans un miroir*, mais nous verrons alors face à face. À présent, partielle est ma science, mais je connaîtrai alors comme je suis connu.»² L'apôtre parle ici de la connaissance par la foi, qui est forcément indirecte et confuse comme la vision que l'on peut avoir dans un miroir de métal. Dreyer ne développera pas dans son film le thème du miroir, pourtant si courant – et pour cause! – dans les récits vampiriques, mais déclinera en revanche dans toutes ses acceptions l'adverbe *darkly*.

Il suffit de lire l'intertitre qui ouvre *Vampyr*: «Il y a des êtres prédestinés dont la vie semble reliée par des fils invisibles aux mondes surnaturels. Ils aiment la solitude... leur imagination se développe à tel point qu'ils voient vraiment plus loin que la plupart des autres humains. La personnalité de David Gray est ainsi mystérieuse...»³. (Comme dans le cinéma muet, plusieurs didascalies émanant d'une instance narrative extérieure à l'action ponctuent le film, avant d'être supplantées par les pages d'un ancien livre décrivant les agissements des vampires.) L'intertitre situe d'emblée le cadre dans lequel se déroulera l'histoire: les mondes parallèles dont seul le héros, caractérisé par son amour de la solitude, sa personnalité mystérieuse et ses dons de clairvoyance, est

capable de percevoir les invisibles connexions avec notre réalité.

Dans le labyrinthe

Parcours spatial au même titre que psychique, *Vampyr* ressemble à un rêve éveillé. Le sous-titre du film dans sa version allemande est d'ailleurs *Der Traum des Allan Gray* (alors qu'il est question dans la version française, plus génériquement, d'une «étrange aventure»). Le spectateur est entraîné dans une sorte de labyrinthe où un héros aux allures somnambuliennes ne cesse de buter contre des portes, des fenêtres et autres cadres, qui ouvrent sur des lieux géographiquement improbables, alternant sans solution de continuité le dedans et le dehors. Ce phénomène est d'autant plus frappant qu'aucune séquence du film n'a été tournée en studio: «Dreyer ne voulait se servir que de décors naturels», se souvient Eliane

Tayar, assistante à la réalisation⁴; «tous les effets étaient complètement naturels» renchérit le baron de Gunzburg⁵. Et pourtant, le cinéaste avait fait appel à un talentueux décorateur («conseiller artistique», selon le générique), Hermann Warm, qui avait déjà collaboré à *La passion de Jeanne d'Arc*, mais qui comptait également à son palmarès *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene, *Der müde Tod* (1921) de Fritz Lang, *Schloss Vogelöd* (1921) et *Phantom* (1922) de Murnau! Dreyer réussit donc à faire jaillir de décors authentiques une impression d'étrangeté et de mystère, comme s'il souhaitait révéler au spectateur

Dreyer réussit à faire jaillir de décors authentiques une impression d'étrangeté et de mystère.

Le temps est distordu, imprécis, flottant entre plusieurs dimensions, traversé d'étranges ellipses.

la dimension métaphysique, voire magique, de notre monde.

Le caractère labyrinthique de l'espace est paradoxalement accentué par l'unité de lieu et de temps que Dreyer applique ici scrupuleusement, avant de la théoriser dans un article de 1933: «En faisant le scénario, on doit chercher une unité de temps et de lieu qui permette de condenser toute la tension

contenue dans le sujet autour de l'idée centrale»⁶. L'action de *Vampyr* se déroule effectivement dans une même localité, pendant une seule nuit, même si un phénomène analogue à celui qui touche l'espace semble affecter le temps. Celui-ci est en effet distordu, imprécis, flottant entre plusieurs dimensions, traversé d'étranges ellipses, comme par exemple celles qui concernent la captivité de Gisèle, rêvée ou plutôt révélée au protagoniste par un rêve, et sa successive libération, bien réelle (deux événements impossibles à situer temporellement parce que relatés de façon fragmentaire).

Capable de franchir inconsciemment les points d'intersection entre notre réalité et les mystérieux mondes parallèles qui cohabitent avec celle-ci, le héros conduit constamment le spectateur dans un entre-deux qui se décline selon différents paramètres, au seuil du

visible et de l'invisible: jour/nuit, ombre/lumière, vie/mort, rêve/réalité, dedans/dehors, etc. Ce passage d'un univers à l'autre est souvent signalé dans le film par l'inversion ou le renversement: la lumière a tendance à provenir du bas, contrairement à notre expérience, comme par exemple dans l'épisode où le héros reçoit la visite du châtelain dans la chambre d'auberge; les personnages sont souvent précédés par leurs ombres au lieu d'en être suivis; les gestes sont parfois exécutés à l'envers, comme dans les plans qui montrent un fossoyeur maniant sa pelle en sens contraire. Sans oublier la figure centrale du vampire, qui évoque le maintien de la vie dans un corps mort.

Pour illustrer ce dernier thème, le cinéaste puise à pleines mains dans le répertoire iconographique traditionnel, donnant à voir la Mort dans ses principales représentations (crânes, squelettes, cercueils, tombes, symbole de la faux, etc.) La vampire, Marguerite Chopin, règne sur un au-delà hanté par des silhouettes fantomatiques et des ombres détachées de leur corps, qui n'hésitent pas à se lancer dans une joyeuse «danse des morts» stoppée nette par le cri de leur maîtresse («*Ruhe!*», dans la version allemande). Cet aspect du film trouve son accomplissement dans la fameuse séquence du rêve au cours duquel le protagoniste assiste à sa propre mise en bière avant de contempler le monde depuis l'intérieur du cercueil. Le cinéaste a puisé l'idée dans l'autre récit de Sheridan Le Fanu dont il s'est inspiré, *The Room in the Dragon Volant*, où le héros, victime d'une machination diabolique, est réduit à un état cataleptique afin d'être enterré vivant, sort auquel il échappe de justesse. Cette séquence capitale, où s'entremêlent les principaux thèmes du film, met aussi en évidence l'une de

Un faucheur symbolisant la Mort sonne la cloche pour appeler le bac, au début de *Vampyr*.





Allan Gray, le héros de *Vampyr*, assiste en rêve à sa propre mise en bière.

ses caractéristiques les plus troublantes: le caractère fantomatique du héros de *Vampyr*.

Le principe d'incertitude

Le prénom du personnage change d'une version à l'autre du film: David dans la française et l'anglaise, Allan dans l'allemande et la danoise, et Nikolas dans le scénario (comme son interprète et mécène). Trois variantes, à l'instar des trois Gray qui coexistent dans la séquence du rêve (le premier endormi sur un banc, le deuxième déambulant dans son rêve, le troisième enfermé dans un cercueil). Il n'en va pas de même pour son nom de famille – Gray – qui ne subit aucune variation. Comme les critiques l'ont bien montré, Gray désigne le gris dans la langue de Shakespeare, tout en étant proche dans celle de Goethe de *Grau*, «horreur», le genre auquel appartient le film⁷. Or, le gris se situe à la frontière du noir et du blanc, les deux couleurs entre lesquelles *Vampyr* ne cesse d'osciller: il exprime le principe d'incertitude qui domine l'énonciation même du récit.

Rappelons que si la couleur dominante du film est le gris, c'est à cause d'un problème technique intervenu en début de tournage: «Nous avons commencé à tourner le film – à partir du début – et, lors d'une des premières projections des rushes, nous nous sommes aperçus qu'une des prises était grise. Nous nous sommes demandés pourquoi, jusqu'au moment où nous nous sommes aperçus que cela provenait d'une

lumière fausse qui avait été projetée sur l'objectif.»⁸ Dreyer et Rudolf Maté, son directeur de la photographie, appliquent dès lors cet effet à tout le film, lui donnant cette couleur si particulière dont le nom du protagoniste se fait étrangement l'écho.

Ses grands yeux presque constamment écarquillés, Gray promène tout au long de *Vampyr* un regard hypnotisé, somnambulique, donnant l'impression de subir les événements même lorsqu'il prend des initiatives. Comme Jaques Aumont l'écrit très justement, «il est aussi proche que peut l'être un personnage de l'instance narratrice, et comme elle il passe son temps à s'auto-effacer»⁹. Ce jeu de cache-cache avec le spectateur est constant dans le film, notamment dans la gestion volontairement déstabilisante des plans subjectifs. Le même plan, en effet, nous est d'abord donné comme subjectif, c'est-à-dire comme reflétant la vision directe du personnage, avant de perdre brusquement cette valeur par l'incursion intempestive du personnage lui-même dans le cadre. Dans *Vampyr*, les cadrages épousent des points de vue vacillants, qui plongent le spectateur dans un relatif inconfort: la réalité est fuyante, changeante, réversible, amphibologique. Chaque chose représentée n'est pas tout à fait égale à elle-même et semble renvoyer à une dimension cachée. Un phénomène accentué par les inlassables mouvements de caméra et par les nombreux faux-raccords.

Parfois, ce sont les personnages eux-mêmes qui déjouent l'analyse du spectateur, l'obligeant à la reconsidérer. On peut citer la séquence où le Docteur croise Gray dans les escaliers sans paraître le voir, comme s'ils appartenait tous deux à des univers différents, avant de nous révéler par son

comportement qu'il ne s'agissait que d'une feinte de sa part et non pas de la superposition fantastique de deux niveaux de réalité. On observe le phénomène contraire dans l'étrange dialogue qu'échangent ces deux mêmes personnages après l'épisode de la transfusion sanguine: à Gray qui appelle le Docteur et s'écrie avec angoisse «Je perds mon sang», ce dernier répond «Votre sang... il est ici... votre sang!», semant le doute sur la réalité de la situation.

La parole – rare et concise – contribue elle-même à ce climat d'indécision, dans un film où le son et la musique jouent pourtant un rôle très actif. Proférées avec un ton parfois étrange, les répliques ouvrent plus d'énigmes qu'elles n'en résolvent. Les discordances entre le nom et la chose glissent parfois vers l'ironie: comme le note un critique allemand de l'époque, «le vampire s'appelle Madame Chopin, mais ressemble à Franz Liszt»¹⁰. Les trois versions du film, de par les impératifs techniques de l'époque, participent de cette ambiguïté générale, puisque toutes les séquences de

dialogue ont dû être tournées trois fois de façon à ce que la postsynchronisation puisse refléter le mouvement des lèvres. Et chaque version, suite aux interventions du censeur (version allemande) et/ou au

remontage voulu par le cinéaste lui-même, constitue au fond un film différent.

Du gris à la lumière

Si le principe d'incertitude qui domine *Vampyr* trouve sa meilleure illustration dans le gris, l'image du film sera progressivement envahie par la couleur

blanche, qui se décline sous deux formes hautement symboliques: la poussière et la lumière aurorale. «Tu es poussière, tu retomberas poussière»: c'est la formule inscrite sur le couvercle du cercueil dans lequel Gray est enfermé dans son rêve. Et c'est justement dans cette matière que se transmue le corps de Marguerite Chopin lorsque son cœur est transpercé par un pieu à la fin de la nuit. Parallèlement, le complice de celle-ci (le Docteur) meurt étouffé par la farine que les engrenages du moulin déversent sur lui – clair substitut de la poussière.

Le héros, quant à lui, perd in extremis son statut d'homme solitaire et forme un couple aux allures romantiques avec Gisèle, l'une des deux filles du châtelain. Les deux jeunes gens quittent ce lieu de cauchemar et montent sur une barque, mais ils se retrouvent bien vite entourés d'une brume épaisse et risquent donc de ne pas pouvoir rejoindre l'autre rive. Il s'agit là de la dernière péripétie d'un récit qui se fait ici clairement initiatique: pendant que le diabolique docteur étouffe sous la farine, le couple d'humains vertueux échappe à la brume grisâtre dans laquelle est emprisonné ce monde fantomatique, pour se diriger vers la blancheur irradiante de l'aube. Conformément aux thèses occultistes, la lumière de la connaissance se substitue aux ténèbres du mal¹¹. Éliane Tayar commente ainsi cette conclusion positive, voulue par le cinéaste: «Le film de Carl Dreyer se termine par un symbole. Le brouillard, obstacle insaisissable, ennemi-fantôme, s'élève au-dessus de la rivière; voile opaque, il sépare du bonheur le couple réuni, il lui barre la route. Le couple vaincra.»¹²

Le plan du couple traversant de gauche à droite l'étendue boisée et se dirigeant vers la lumière de

Dans *Vampyr* chaque chose représentée semble renvoyer à une dimension cachée.



Séquence finale de *Vampyr*:
Allan Gray et Gisèle traversent
une rangée de troncs d'arbres
noyés dans la brume de l'aube.

l'aube rappelle dans sa composition un tableau de Jean-Baptiste Camille Corot représentant *Orphée ramenant Eurydice des Enfers* (1861). Tel le chantre de Thrace conduisant sa bien-aimée vers la vie, Gray accompagne Gisèle sur le chemin de la conscience retrouvée. *Vampyr* ne se conclut pas sur cette image apaisante, mais sur celle des engrenages du moulin qui s'immobilisent, semblables aux mécanismes du projecteur dans une salle de cinéma, alors même qu'il s'ouvrirait sur les lettres blanches et tremblotantes du titre se détachant progressivement de l'ombre d'un crâne: naissance et mort de la lumière. Comme cela a été souvent remarqué, au-delà même de ses contenus fantastiques et ésotériques le film comporte de «saisissantes métaphores du dispositif cinématographique ou de dispositifs voisins»¹³. Le cinéma naît de la lumière et retourne dans les ténèbres, telle une Eurydice fugitivement et inlassablement arrachée par Orphée au règne des ombres: ultime clin d'œil de Dreyer au spectateur dans un film qui ne cesse de rappeler à celui-ci qu'il est devant un écran de cinéma.

- 1 Carl Theodor Dreyer, *Réflexions sur mon métier*, Paris, Cahiers du cinéma, 1983, p. 151.
- 2 *La Bible. Nouveau Testament*, Paris, Gallimard, coll. «Bibliothèque de la Pléiade», 1976, pp. 557-558 (c'est nous qui soulignons).
- 3 Découpage de la version française du film publié dans *L'Avant-scène Cinéma*, n° 228, 15 mai 1979, p. 35.
- 4 «Souvenirs du tournage», in Jacques Aumont, «*Vampyr*» de Carl Th. Dreyer, Crisnée, Yellow Now, 1993, p. 153.
- 5 Dreyer, *op. cit.*, p. 153.
- 6 *Ibidem*, p. 39.
- 7 Il faut aussi noter que Gray a une consonne en commun avec Dreyer et Vampyr... Concernant l'introduction arbitraire du «y» dans le titre du film, Nicolas de Gunzburg rappelle qu'il s'agissait de rendre celui-ci plus mystérieux et «effrayant» (*ibidem*, p. 154).
- 8 *Ibidem*, p. 134.
- 9 Aumont, *op. cit.*, p. 45.
- 10 Article de la *Weltbühne* (*ibidem*, p. 145).
- 11 À propos de l'intérêt de Dreyer pour l'occultisme, voir l'étude de Luciano Berriatúa parue sous le titre de «Dreyer e l'occultismo» dans *Per Dreyer. Incarnazione del cinema*, a cura di Sergio Grmek Germani e Giorgio Placereani, Milano, Il Castoro, 2004, pp. 97-106.
- 12 Dreyer, *op. cit.*, p. 150.
- 13 Aumont, *op. cit.*, p. 66.

Les mondes parallèles et la physique contemporaine

En regard de la physique classique déterministe, la physique contemporaine ouvre de nouveaux champs de réflexions qui ont de grandes incidences idéologiques sur notre perception du monde. En particulier, la mécanique quantique et la théorie des cordes laissent entrevoir la possibilité de l'existence d'univers parallèles, voire de multivers cosmologiques, qui remettent en question les fondements de la science.

par **Marcos Mariño**

Le 17 février 1600, Giordano Bruno, un philosophe et astronome italien, fut brûlé vif dans le Campo dei Fiori, à Rome, en raison de ses opinions hérétiques. Ce qui a particulièrement irrité le cardinal Bellarmino, président du Tribunal qui le condamna, fut qu'il affirma l'existence d'autres systèmes solaires dans l'Univers, constitués chacun d'une étoile, comme notre soleil, autour de laquelle des planètes tournent¹.

On pourrait considérer Bruno comme un précurseur des «mondes parallèles», bien qu'aujourd'hui, en pleine recherche d'exo-planètes dans d'autres

systèmes solaires, ses idées nous semblent parfaitement communes. Mais l'hypothèse de l'existence de mondes parallèles a été radicalisée de nos jours avec l'arrivée de la mécanique quantique et de la cosmologie moderne. Les mondes parallèles conçus par la science spéculative contemporaine ne renvoient plus à des systèmes solaires appartenant à notre univers, mais à des univers indépendants qui peuvent par exemple contenir des copies de vous et de moi, ou encore à des univers très différents du nôtre où seraient absentes les conditions nécessaires à l'apparition de la vie.



On pourrait dire, en simplifiant un peu, que la physique contemporaine accepte deux grands courants d'idées tournant autour des mondes parallèles: les univers multiples (ou «multivers») dus à la révolution quantique, et le multivers inspiré par la combinaison de la cosmologie et de la théorie des cordes. Toutes les deux répondent à une crise conceptuelle: dans le premier cas, il s'agit de la crise du déterminisme classique, et dans le deuxième, de la crise des fondements de la science.

Le multivers quantique

La physique classique est complètement déterministe: le futur est la conséquence inéluctable du passé. Si on jette une pièce de monnaie dans l'air, on obtiendra soit pile, soit face. En fait, si on observait en détail la position de la pièce avant d'être lancée, le mouvement précis de la main au moment de la jeter, la résistance de l'air, et d'autres circonstances pertinentes, on pourrait sans problème prédire de quel côté la pièce retombera. Quand on dit qu'il y a 50% de probabilité d'obtenir pile et 50% de probabilité d'obtenir face, on ne fait que quantifier notre



ignorance face à ces détails pertinents. Si on était bien informé, il n'y aurait pas de probabilités, seulement des certitudes. Ainsi, le problème (qui peut être assez sérieux) est non de principe, mais bien pratique devant la difficulté d'obtenir ces informations.

La mécanique quantique – peut-être le développement le plus radical de la pensée humaine du 20^e siècle – montre qu'en réalité, au niveau le plus fondamental, les choses ne se passent pas ainsi. Le déterminisme classique est seulement valable quand les objets que l'on analyse sont suffisamment «grands», alors qu'à l'échelle microscopique le hasard est inévitable. Pour comprendre ce point important, il est utile de considérer une version quantique du jeu de pile ou face. Les particules élémentaires possèdent une propriété appelée «spin» qui, dans certains cas, comme par exemple avec les électrons, ne peut prendre que deux valeurs, que l'on appelle «en haut» et «en bas» (c'est l'analogie quantique des valeurs «pile» et «face»).

On peut maintenant faire l'expérience suivante: on prépare un électron de telle sorte à ce que son spin soit orienté vers le «haut», et on le plonge dans un champ magnétique. Si l'on ajuste le champ de façon appropriée, on peut préparer l'électron dans un état où la valeur du spin n'est plus déterminée, et l'on a 50% de probabilité de trouver le spin dirigé «en haut» et 50% de le trouver «en bas», comme dans le jeu de pile ou face. Cela signifie que si l'on répète l'expérience plusieurs fois en mesurant à chaque fois le spin, le spin sera orienté «en haut» la moitié du temps, et l'autre moitié «en bas». Si le spin de l'électron était une propriété classique, on en déduirait que, avant de le mesurer, il avait déjà une valeur déterminée

que l'on pourrait connaître si l'on avait plus d'informations. Or, grâce aux travaux de John Bell, d'Alain Aspect et d'autres, on sait que ce n'est pas le cas: on ne peut pas éliminer la probabilité. Elle est irréductible et intrinsèque à l'objet quantique. Paradoxalement, cela implique aussi que, avant de mesurer le spin, on ne peut pas dire qu'il ait déjà une valeur concrète: il faut admettre que l'électron est *simultanément* dans l'état de spin «haut» et dans l'état de spin «bas». Ce type d'états n'a pas de contrepartie classique, et on ne le voit jamais dans notre quotidien. Il est nommé *superpositions quantiques*.

Les superpositions quantiques sont à l'origine du paradoxe célèbre du chat de Schrödinger. Imaginons que l'on crée un dispositif tel que la vie ou la mort d'un chat dépend de la valeur mesurée du spin d'un électron (par exemple, on pourrait créer un dispositif qui propulserait un poison dans une boîte où l'on a enfermé un chat quand le spin de l'électron est orienté «en haut», mais non quand il l'est «en bas»). Cela voudrait dire que, tant que la mesure n'est pas faite, le chat est lui-même dans l'état superposé de «mort» et de «vivant».

La superposition quantique est un vrai phénomène physique, vérifiée par d'innombrables expériences, ce qui n'empêche en rien les débats sur son interprétation. Dans les années 1950, Hugh Everett III, un physicien américain, proposa une interprétation radicale. Selon Everett, les superpositions quantiques ne supposent non pas l'existence d'un objet se trouvant simultanément dans deux états différents, mais plutôt l'existence de *deux univers différents*, qui contiennent chacun une copie de l'objet, mais dans un état différent de l'autre. Par exemple,



dans l'expérience que l'on a décrite plus haut, on part d'un électron dans un état quantique où son spin est orienté vers le «haut» et on crée une situation expérimentale où il se trouve dans une superposition quantique. Selon Everett, ce qui se passe dans ce processus physique est que l'univers se *divise* littéralement en deux univers différents. Dans l'un de ces univers, le spin de l'électron est «en haut», tandis que dans l'autre il est «en bas». Cette division de l'univers a lieu dans chaque évolution quantique qui génère une superposition, dans un processus de ramification à l'infini. Il y a donc plusieurs «histoires d'univers», ou d'univers parallèles, qui réalisent toutes les possibilités quantiques, de telle façon à ce que chaque univers soit complètement déterministe et sans que soient mises en jeu de superpositions quantiques. Le prix à payer pour maintenir le déterminisme dans chaque monde est, précisément, la multiplication des mondes.

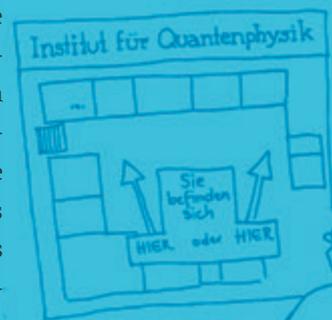
Cette interprétation de la mécanique quantique, connue comme l'interprétation de «plusieurs mondes», n'est pas universellement acceptée, surtout dans sa version la plus radicale – celle qui affirme la réalité physique des univers parallèles. En plus, comme ces univers ne peuvent pas communiquer entre eux, ou très difficilement, il n'est pas encore possible de décider expérimentalement s'ils sont effectivement là, ou s'il s'agit tout simplement d'une métaphore pour décrypter les mystères de la mécanique quantique.

Le multivers cosmologique

L'univers que l'on habite est caractérisé, du point de vue physique, par plusieurs propriétés

fondamentales qui en même temps paraissent arbitraires. Par exemple, on sait qu'il existe trois familles différentes de particules élémentaires. Mais pourquoi trois, alors qu'il serait tout à fait possible qu'il y en ait seulement une? Ces particules ont des propriétés très concrètes: leurs masses, leurs charges électriques... qui pour le moment ne peuvent pas être déduites de principes fondamentaux. En dépit des énormes progrès de la physique moderne, on ne sait pas encore pourquoi la masse de l'électron a la valeur précise qu'elle a, ou pourquoi existent précisément tels types de particules élémentaires que l'on connaît, et non tels autres. Il s'agit donc du problème des fondements: dans quelle mesure peut-on fixer toutes les propriétés de notre univers? Peut-on tout déduire d'un seul principe, ou d'un ensemble très réduit de principes, ou doit-on admettre une multiplicité irréductible dans les ingrédients basiques de la nature?

Dans l'histoire de la science, certaines questions ont été finalement résolues à partir de principes plus fondamentaux. Par exemple, la découverte de la structure de l'atome a permis d'expliquer la table périodique des éléments chimiques. Mais il y a aussi des propriétés ou des questions qui sont d'ordre plutôt «environnemental», comme par exemple la taille des orbites des planètes dans notre système solaire. Alors que Kepler pensait qu'un principe mathématique sous-jacent expliquait leurs tailles, on sait maintenant qu'elles sont le fruit d'accidents historiques survenus lors de la formation du système solaire. Dans d'autres systèmes solaires, la taille des orbites est différente. Il se pourrait donc que certains éléments de notre univers, comme la valeur particulière des masses des particules élémentaires, soient



des propriétés environnementales, c'est-à-dire, des propriétés qui n'ont pas une explication fondamentale et qui sont le résultat d'un hasard historique. Une façon de démontrer ceci serait de trouver d'autres «réalisations» de ces particules, ayant des propriétés distinctes, comme dans l'exemple des systèmes solaires. Mais, comment peut-on faire varier les propriétés fondamentales des particules élémentaires, alors qu'elles sont les constituants basiques de notre univers? Une «réalisation» différente donnerait en fait un univers différent.

Certains développements spéculatifs de la physique contemporaine, et notamment de la théorie des cordes², suggèrent que les lois de la physique rendent possible un nombre énorme d'univers différents. Dans chacun de ces univers, on trouve des valeurs différentes pour toutes les propriétés que l'on vient de mentionner (par exemple, le nombre de particules élémentaires et leurs caractéristiques). Cet énorme catalogue d'univers possibles s'appelle le *paysage (landscape)* de la théorie des cordes. Une fois que l'on accepte l'existence de ce catalogue, deux possibilités s'offrent à nous: soit, de tous ces univers, seul le nôtre est réalisé; soit plusieurs de ces univers (voire tous) existent physiquement. Dans le premier cas, doit préexister un principe physique, encore inconnu, qui sélectionne notre univers parmi toutes les possibilités du catalogue. En revanche, le second cas, qui suppose que tous les univers se réalisent, porte à conclure que plusieurs propriétés que l'on avait considérées comme des propriétés fondamentales – comme les masses des particules – sont en fait environnementales: elles changent d'univers à

univers, tout comme les tailles des orbites des planètes changent d'un système solaire à l'autre.

Quelques physiciens affirment que si l'on combine le paysage de la théorie des cordes avec la mécanique quantique et la cosmologie contemporaine, on arrive nécessairement à la conclusion que tous les univers possibles du paysage ne constituent plus des possibilités abstraites mais se réalisent physiquement. La raison en est que, du point de vue de la mécanique quantique, si quelque chose est possible, cela finira par se réaliser, pourvu que l'on attende suffisamment longtemps. Le mécanisme d'apparition des univers possibles correspond à ce que l'on appelle la nucléation quantique d'une boule: dans un univers préexistant, une petite boule apparaît spontanément, contenant un univers différent en miniature. La boule commence à grandir très rapidement, avec une vitesse proche de celle de la lumière, avalant les parties de l'univers ancien qu'elle trouve sur son chemin, et créant ainsi un nouvel univers³.

Il se pourrait, donc, que notre univers ne soit qu'une de ces boules à l'intérieur d'un *multivers cosmologique* où plusieurs univers différents coexistent. En principe, ces univers sont très loin du nôtre, mais il est aussi possible qu'ils entrent en contact avec nous par une grande collision cosmologique. Comparée à cette collision de deux univers, la collision des planètes du film *Melancholia*, de Lars von Trier, ne constituerait qu'un petit accident.

L'hypothèse du multivers cosmologique, comme celle de Giordano Bruno au 16^e siècle, a aussi des conséquences idéologiques majeures. La science moderne, depuis Copernic, a imposé le principe de

Pour en savoir plus

Leonard Susskind, *Le paysage cosmique: notre univers en cache-t-il des millions d'autres?*, Folio Essais, 2008.

John Gribbin, *In Search of the Multiverse*, Penguin, 2010.

médiocrité: nous ne sommes pas spéciaux, nous ne sommes pas au centre du cosmos. En plus, et à la différence de ce que racontent les récits religieux, cet univers ne semble pas avoir été prévu pour les êtres humains: il est en expansion accélérée et il est probablement condamné à la mort thermique, dans des conditions extrêmement difficiles pour la préservation de la vie intelligente⁴. Mais notre univers a rendu aussi possible l'apparition de cette vie, et les propriétés en apparence arbitraires des particules élémentaires sont cruciales pour qu'elle surgisse: si l'on changeait les valeurs des masses et des autres propriétés des particules, la vie telle qu'on la connaît ne se serait jamais développée. Certains pourraient donc croire que ces propriétés ont été choisies de façon consciente par un créateur qui a voulu rendre la vie possible. Notre univers serait ainsi doublement spécial: parce qu'il serait le seul à exister, et parce qu'il est compatible avec l'apparition de la vie intelligente.

Or, si l'hypothèse du multivers cosmologique est vraie, notre dernier espoir de constituer des êtres spéciaux s'évanouit: tous les univers possibles se réalisent, la plupart d'entre eux sont létaux, et il est fort probable que notre propre univers soit dévoré, dans quelques billions d'années, par une boule remplie d'un autre univers froid et sans vie.

1 Il faut rappeler que Bellarmino, l'inquisiteur qui brûla Bruno avant de s'acharner sur Galilée, est un saint de l'Église catholique.

En 2000, le cardinal Solano regretta la condamnation à mort de Bruno mais ajouta que les inquisiteurs qui le condamnèrent «voulaient servir la liberté et promouvoir le bien commun» (voir Ch. Saife, «Vatican regrets burning cosmologist», *Science*, 2000, <http://news.sciencemag.org/sciencenow/2000/03/01-04.html>).

2 La théorie des cordes a été proposée dans les années 1970-1980 pour unifier les particules élémentaires et leurs interactions. Dans la théorie des cordes, toutes ces particules deviennent des vibrations différentes provenant d'une seule corde fondamentale. Cette théorie est mathématiquement fascinante et très riche, mais elle n'a pas été vérifiée expérimentalement.

3 Ce processus de «nucléation d'une boule d'univers» a été fictionnalisé dans le roman de Greg Egan *Schild's ladder*, London, Orion Books, 2001.

4 L'article classique de Freeman Dyson, «Time without end: physics and biology in an open universe», *Reviews of Modern Physics*, vol. 51, Issue 3 (July 1979), pp. 447-460, reste une référence passionnante.

Des Indes à la planète Mars, un voyage dans les voix

Auteure d'une pièce de théâtre sur Ferdinand de Saussure¹, Marie Gaulis analyse le film de Christian Merlhiot et Matthieu Orléan inspiré des recherches menées par Théodore Flournoy, ami et collègue du grand linguiste genevois, sur la médium Hélène Smith et sur les phénomènes spirites.

par Marie Gaulis

Du livre au film

Comment porter à l'écran le récit étonnant consigné par le psychologue genevois Théodore Flournoy dans son livre *Des Indes à la planète Mars*, paru à Genève en 1900? Les deux réalisateurs français Christian Merlhiot et Matthieu Orléan s'y sont exercé dans un film portant le titre éponyme du livre, sorti en 2008. Et pourtant, différence notable qu'il serait aisé de passer sous silence, les réalisateurs ne se sont pas basés sur le texte de Flournoy mais sur les notes de séances prises par l'un des participants, Auguste Lemaître, qui n'ont jamais été publiées. Sans masquer leur méfiance – à mon avis injustifiée – vis-à-vis de Théodore Flournoy², les réalisateurs conservent cependant à la fois le titre de son ouvrage, évocateur et mystérieux, et le rôle essentiel joué par le professeur de psychologie: car sans Flournoy et l'intérêt qu'il prit non seulement aux séances de spiritisme mais aussi à la jeune médium elle-même (de son vrai nom Élise Müller, de

son nom de médium Hélène Smith), ce récit ne nous serait jamais parvenu, en tout cas pas sous une forme aussi élaborée, riche en informations, subtile et pour tout dire, passionnante.

Car si le livre de Flournoy se lit véritablement comme un roman, le roman d'Élise/Hélène, il reste aussi le témoignage d'une époque qui voit savants, professeurs et même amateurs se pencher sur le psychisme, cette délicate machine, sur ses limites et ses codes, ses délires et ses névroses, au moment même où Freud «découvre» l'inconscient. La grande force, j'allais dire, la grande vertu de Flournoy est de ne jamais juger Élise – nous l'appellerons ainsi, par commodité et parce que c'est le nom qui a été retenu dans le film. Il ne la considère jamais comme une malade – il le répète à plusieurs reprises –, mais l'observe, la suit, la manipule peut-être un peu (bien qu'elle reste maîtresse du jeu), et surtout, l'écoute avec une extrême attention en notant avec finesse et empathie ses faits et gestes, ses inventions langagières, ses réactions physiologiques, ses forces et ses faiblesses.

Dans *Des Indes à la planète Mars*, Hélène Smith, jouée par Mireille Perrier, nous transporte aux Indes où, sous l'aspect d'une princesse hindoue, elle vit une mélancolique vie de palais.



Sur les ondes

De ces notations fines, les réalisateurs ont fait un film également sismographique, suivant, avec les outils qui sont les leurs, les méandres de séances souvent complexes, ne serait-ce que par les déplacements géographiques et langagiers qui s'y opèrent.

Et quels sont justement les outils employés par les réalisateurs? Ils ont fait des choix qui ont le mérite de la clarté, dont le premier est donc de se référer principalement aux notes prises par un autre participant aux séances de spiritisme, tout en conservant le livre fondateur de Flournoy comme référence ultime. Ensuite, rejetant tout spectaculaire, ils décident de présenter les séances sous forme de lecture radiophonique contemporaine³, actualisant l'époque pourtant très spécifique de la fin d'un 19^e siècle fasciné par les

médiums et les tables tournantes, qui confronte la science aux points de limite de ses pratiques (Flournoy représente la science, il y croit avec conviction mais sans dogmatisme, tout en acceptant la possibilité d'un état «subliminal» de la conscience). Assis autour d'une table ronde bardée de micros, jolie métaphore de la table du médium, les acteurs en vêtements de tous les jours lisent des extraits des comptes-rendus d'Auguste Lemaître, tandis qu'un autre lecteur qu'on pourrait appeler le «narrateur», incarné par Jacques Bonnaffé, debout à un lutrin derrière la vitre d'enregistrement, commente l'action et les réactions des différents participants et rythme le temps en indiquant les dates des séances.



Mireille Perrier fait parler Élise Müller, alias Hélène Smith, dans *Des Indes à la planète Mars* de Christian Merlhiot et Matthieu Orléan (2008).

Voyages dans l'imaginaire

Ce qui peut désarçonner le spectateur en se présentant comme un exercice austère devient au fil des séances, qui commencent en février 1895 et s'achèvent en juillet 1900, de plus en plus prenant: les corps et surtout les voix des lecteurs s'incarnent sous nos yeux, en particulier la belle voix chaude, un peu rauque, de Mireille Perrier qui fait parler Élise Müller. Eux-mêmes en quelque sorte médiums, les acteurs entrent dans le jeu troublant, un peu cruel, d'une mise en scène moins innocente qu'il n'y paraît: car ce qui se déroule devant nous, c'est l'extraordinaire imagination d'Élise Müller, sa capacité de théâtraliser des séances qui auraient pu, au début, n'être que de misérables rappels des morts (quelques tentatives sont faites, ici ou là, pour entrer en communication avec le fils mort de Madame Mégevand, l'une des participantes, mais elles ne sont pas convaincantes: ce n'est pas là qu'Élise veut aller). En effet, Élise voyage et nous fait voyager, au gré de visions, de

déplacements, de glossolalies; elle nous transporte aux Indes où, sous l'aspect (j'allais dire l'avatar) d'une princesse hindoue, elle vit une mélancolique vie de palais avec un prince qui présente de troublantes ressemblances avec Théodore Flournoy, et parle des bribes de sanscrit qui intrigueront le psychologue au point qu'il appellera son cousin et collègue Ferdinand de Saussure à la rescousse; elle s'envole pour la planète Mars, avant Ray Bradbury mais à l'époque du très populaire ouvrage de Camille Flammarion *Les mondes imaginaires et les mondes réels*, où son sens de l'observation fait merveille: habitations, créatures étranges, couleurs, rien ne lui échappe, et c'est encore par son inventivité langagière qu'elle surprend, allant jusqu'à créer un glossaire du martien et même des interprètes!

India Song

Le dispositif sobre et efficace de la lecture radiophonique est interrompu de temps en temps par des scènes en Inde – voyages à la fois oniriques et réels, puisque les réalisateurs ont tourné dans la région de Pondichéry – dans lesquelles Mireille Perrier apparaît seule, vêtue de couleurs claires, environnée des sons de la vie quotidienne, cloches de temples, klaxons de voitures, bruissement d'un ventilateur, voix de passants. Ces ruptures de style opèrent comme des pauses, interrompant des séances qui pourraient devenir un peu répétitives ou même obsessionnelles, Élise Müller semblant prise au piège des mondes qu'elle a créés et de la soif de curiosité des participants, en particulier de Théodore Flournoy, dont la fascination ne cesse de croître.

En cinq séquences indiennes, le corps d'Élise/ Mireille Perrier, devenu personnage durassien dans sa douce solitude et peut-être sa folie, se déploie, se libère du carcan de la parole: assise contre les colonnes d'un temple, esquissant des gestes de danse, transcrivant à la table d'un hôtel ce qui semble être un exercice de sanscrit, marchant à la fin sur le sable au bord d'une mer libératrice, la jeune femme peut enfin vivre et respirer, loin de l'attention scrutatrice des autres. Ces scènes sont bien évidemment fictives, offrant à celle qui fut une modeste vendeuse de Genève la possibilité enfin de s'évader, non plus par le fantasme et les visions, mais par la pure joie physique des sensations, chaleur, couleurs, musique et même les bruits du dehors, les voix, la circulation: tout concourt à donner non seulement à l'actrice et au personnage qu'elle incarne mais aussi au film sa respiration, scandée par une musique aérienne et des noirs fondus, comme un apaisement.

On ne sait si Élise trouva jamais la paix, les séances se raréfièrent, le livre de Théodore Flournoy connut un grand succès qu'Élise ressentit comme un vol de son histoire, leur relation se dégrada. Puis Élise Müller alias Hélène Smith se réfugia dans le dessin et la peinture, dont les réalisateurs nous montrent quelques exemplaires, en vignettes étranges et colorées, signes de l'invention brute et raffinée à la fois qui animait cette jeune femme étrange, douée et ordinaire. Le spectateur quant à lui ressort ému de ce voyage sidéral et sidérant, troublé mais aussi apaisé, comme si ces explorations somme toute assez mouvementées et parfois douloureuses l'avaient conduit à un point de connaissance affranchi des normes et des dogmes.

- 1 *Vénus vagabonde*, pièce donnée en représentation en ouverture de l'année académique 2013-14, dans le cadre des commémorations du centenaire de la mort de De Saussure.
- 2 «C'est le livre de Théodore Flournoy, *Des Indes à la planète Mars*, publié en 1900, qui nous a fourni les informations les plus complètes sur Élise Müller. Mais sous la plume de ce médecin, titulaire de la chaire de Psychologie à l'Université de Genève, c'est un personnage de fiction qui prend corps et qu'il invente sous le nom d'Hélène Smith. Flournoy considère son personnage comme un sujet d'analyse et tente de donner corps à quelques concepts prépsychanalytiques dans son récit. Ce qu'il ne voit pas, c'est qu'il est lui-même, dans cette rencontre avec Élise Müller, un formidable amplificateur des facultés créatives du médium.» Entretien avec Christian Merlhiot et Matthieu Orléan par Olivier Pierre pour le journal du FID, Marseille, 2007.
- 3 Le film s'est d'ailleurs fait en collaboration avec l'Atelier de création radiophonique de France Culture et a été tourné à la Maison de Radio France.

Bibliographie

Hélène Smith et le spiritisme

CUCHET Guillaume, *Les voix d'outre-tombe. Tables tournantes, spiritisme et société au 19^e siècle*, Paris, Seuil, coll. «L'univers historique», 2012.

Entrée des médiums. Spiritisme et Art de Hugo à Breton, Maison de Victor Hugo, 18 octobre 2012-20 janvier 2013, Paris, Paris-Musées, 2012.

FLOURNOY Olivier, *Théodore et Léopold. De Théodore Flournoy à la psychanalyse*, Neuchâtel, À la Baconnière, coll. «Fantasme et vérité», 1986.

FLOURNOY Théodore, *Étude sur un cas de somnambulisme. Des Indes à la planète Mars. Le cas Hélène Smith*, Paris, L'Harmattan, coll. «Encyclopédie psychologique», 2006.

GIACOMELLI Roberto, *Lo strano caso della signora Hélène Smith. Spiritismo, glossolalia e lingue immaginarie*, Milano, Libri Scheiwiller, 2006.

POLIDORO Massimo, *Nel mondo degli spiriti. Viaggio illustrato tra medium, spiriti, fantasmi, ectoplasmii... e altre illusioni*, Padova, CICIP, 1999.

POLIDORO Massimo, *Viaggio tra gli spiriti. Indagine sui «fenomeni» dello spiritismo*, Carnago, Sugarco Edizioni, 1995.

Le troisième œil. La photographie et l'occulte, Paris, Gallimard, 2004.

Les mondes virtuels

BEAU Frank (dir.), *Culture d'univers: jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP, 2^e éd. rev. et augm., 2008.

BRUNQUELL Frédéric et **ROUSSEAU** Olivier, *La vraie vie des mondes virtuels, un reportage de Temps présent*, Genève, TSR, 2007.

ROUSSEL François-Gabriel, *Les mondes virtuels: panorama et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2012.

SUSSAN Rémi, *Demain, les mondes virtuels*, Limoges, Fyp, coll. «La fabrique des possibles», 2009.

TISSERON Serge et **GUTTON** Philippe (dir.), *Avatars et mondes virtuels*, Le Bouscat, L'esprit du temps, 2009.

La science et les univers parallèles

BOURRE Jean-Paul, *Mondes et univers parallèles. À travers l'imaginaire et les sciences*, Levallois-Perret, Filipacchi, 1996.

GREENE Brian, *La réalité cachée. Les univers parallèles et les lois du cosmos*, traduite de l'anglais par Céline Laroche, Paris, Robert Laffont, 2011.

GRIBBIN John, *In Search of the Multiverse*, London, Penguin, 2010.

LEPELTIER Thomas, *Univers parallèles*, Paris, Seuil, coll. «Science ouverte», 2010.

SUSSKIND Leonard, *Le paysage cosmique: notre univers en cachera-t-il des millions d'autres?*, Paris, Gallimard, coll. «Folio Essais», 2008.



Dona Flor et ses deux maris,
Bruno Barreto, 1976.

LUNDI 30 SEPT. À 20H 1616

Videodrome

CA, 1983, Coul., DVD, 87', vo st fr
■ David Cronenberg INT James Woods,
Deborah Harry, Sonja Smits, Peter Dvorsky

Max Renn est sans cesse à la recherche de programmes toujours plus extrêmes pour sa chaîne de télévision hardcore. Il découvre une émission pirate appelée *Videodrome*, composée uniquement d'images de meurtres et de torture, qui le fascine. Alors qu'il commence à souffrir d'hallucinations, la réalité se met à changer autour de lui.

Plus radical et audacieux que jamais, Cronenberg propose une réflexion sur la violence dans les nouveaux médias et le pouvoir de l'image. Un film original qui passe du thriller au fantastique gore.

► p. 21

LUNDI 11 NOV. À 20H 1616

Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures

TH, 2010, Coul., 35 mm, 114', vo st de fr
■ Apichatpong Weerasethakul
INT Thanapat Saisaymar, Jenjira Pongpas,
Sakda Kaewbuadee, Natthakarn Aphaiwong

Palme d'or au festival de Cannes 2010

Boonmee reçoit la visite des fantômes de sa femme et de son fils défunts. Le vieil homme, sur le point de mourir, part alors dans la jungle pour atteindre la grotte qui fut le berceau de sa première existence.

Dans ce film où le surnaturel rejoint le réalisme, Weerasethakul donne à voir l'entrelacement de différentes réalités comme le passé et le présent, les vivants et les morts, le rêve et la réalité, l'humain et l'animal...

► pp. 8-13

LUNDI 7 OCT. À 20H 710

Des Indes à la planète Mars

FR, 2008, Coul., BETA SP, 80'
■ Christian Merlihot, Matthieu Orléan
INT Mireille Perrier, Jacques Bonnaffé, Edith Scob, Boris Alestchenkoff

En présence des réalisateurs

Des acteurs réunis dans un studio d'enregistrement radiophonique lisent un texte constitué à partir d'un compte-rendu de séances de spiritisme menées à la fin du 19^e siècle par la médium genevoise Élise Müller (alias Hélène Smith)...

S'appuyant sur un dispositif minimaliste et sur l'interprétation inspirée de Mireille Perrier, Christian Merlihot et Matthieu Orléan explorent la rencontre entre le psychologue Théodore Flournoy et cette femme hantée à la fois par l'Inde et par la planète Mars.

► pp. 50-53

LUNDI 18 NOV. À 20H 1616

Dona Flor e Seus Dois Maridos Dona Flor et ses deux maris

BR, 1976, Coul., 35mm, 110', vo st de fr
■ Bruno Barreto INT Sonia Braga, José Wilker,
Mauro Mendonça, Dinorah Brillanti

En partenariat avec le festival Filmar en América Latina (15 nov-1^{er} déc 2013)

Vadinho, le mari volage et dépensier de Dona Flor, meurt en plein carnaval. Remariée avec un terne pharmacien, la jeune femme mène une vie bien moins passionnante qu'avec son premier mari. Mais voici que ce dernier revient à elle, nu et invisible à tous sauf à sa charmante veuve...

Adapté d'un roman de Jorge Amado, le film de Bruno Barreto, immense succès au Brésil à sa sortie, ose mêler la comédie érotique au film de fantômes, faisant allègrement sauter les verrous de la morale bourgeoise.

LUNDI 14 OCT. À 20H 1214

Carnival of Souls

Le carnaval des âmes

US, 1962, NB, DVD, 83', vo st fr
■ Herk Harvey INT Candace Hilligoss, Frances Feist, Sidney Berger, Art Ellison

Seule rescapée d'un terrible accident, une jeune femme décide de changer de vie. Ses voyages et ses rencontres, ponctués de visages fantomatiques, l'amènent dans une fête foraine abandonnée, où son parcours initiatique prend tout son sens.

Inédit en France, *Carnival of Souls* est sans doute le film culte qui inspira le plus grand nombre de réalisateurs ayant œuvré dans le fantastique, tels Tim Burton, David Lynch, George A. Romero, Claude Chabrol ou M. Night Shyamalan.

LUNDI 25 NOV. À 20H 1214

No te mueras sin decirme adónde vas Ne meurs pas sans me dire où tu vas

AR, 1995, Coul., 35mm, 130', vo st de fr
■ Eliseo Subiela INT Mariana Arias, Darío Grandinetti, Oscar Martínez, Mónica Galán

En partenariat avec le festival Filmar en América Latina (15 nov-1^{er} déc 2013)

Projectionniste et inventeur à ses heures, Leopoldo est visité par une magnifique créature venue de ses rêves qui lui révèle avoir été sa femme dans ses vies antérieures.

Dans son cinquième long-métrage, Subiela nous propose de touchantes réflexions sur l'essence du cinéma et du monde des rêves en associant éloge de l'amour fou et défense d'un cinéma de poésie considéré comme le lieu sacré de toutes les réincarnations. Un voyage poétique aux limites de la réalité et du fantastique...

LUNDI 21 OCT. À 20H 1214

Případ pro zacínajícího kata Un cas pour un boureau débutant

CZ, 1969, NB, DVD, 105', vo st fr
■ Pavel Juráček INT Lubomír Kostelka,
Pavel Landovský, Klára Jerneková, Milena Zahrynsková

Lemuel Gulliver, voyageur égaré, se retrouve dans un pays mystérieux où la logique des événements et des gens lui est incompréhensible. À l'Académie des inventeurs, il devient un sujet d'étude... controversé!

Adapté des *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift mais également proche des univers de Lewis Carroll et de Franz Kafka, le film de Pavel Juráček – l'un des pères de la Nouvelle Vague tchèque – fut rapidement interdit. Un tableau à la fois onirique et humoristique de la société «socialisée».

► p. 17

LUNDI 2 DÉC. À 20H 1616

Dark City

US/AU, 1998, Coul., 35mm, 100', vo st de fr
■ Alex Proyas INT Rufus Sewell, William Hurt,
Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly

Amnésique, John Murdoch est recherché pour une série de meurtres dont il n'a aucun souvenir. En cherchant à retrouver la mémoire, il découvre que la ville entière s'endort périodiquement d'un sommeil de plomb. C'est alors qu'apparaissent les «Étrangers», qui réorganisent l'agencement de la cité et la vie des habitants.

Renvoyant à l'esthétique du film noir, dans son versant fantastique, *Dark City* fourmille de références cinématographiques, mais aussi d'innovations narratives qui en font le véritable précurseur de *The Matrix*.

► p. 16

LUNDI 28 OCT. À 20H 12 14

Solaris

URSS, 1972, NB/Coul., 35mm, 165', vo st fr

■ Andreï Tarkovski

INT Natalya Bondarchuk, Donatas Banionis, Jüri Järvet, Vladislav Dvorzhetsky

Grand Prix et Prix Fipresci au festival de Cannes 1972

Kris Kelvin doit enquêter sur les événements étranges qui se sont produits sur la planète Solaris. À la station orbitale d'observation, il découvre qu'un des scientifiques s'est suicidé et que les autres sont atteints de paranoïa. Lorsque Kelvin y retrouve sa compagne décédée, il réalise que la planète génère l'apparition de visions du passé... À travers ce film envoûtant, métaphore de la prise de conscience de la soumission de l'homme à une entité qui le dépasse, Tarkovski entraîne le spectateur au-delà des lois de la physique pour le conduire à une quête ontologique de l'être.

► p. 19

LUNDI 9 DÉC. À 20H 12 14

Vampyr

FR/DE, 1932, NB, 35mm, 80', DE st fr

■ Carl Theodor Dreyer INT Nicolas de

Gunzburg (alias Julian West), Maurice Schutz, Sybille Schmitz, Rena Mandel, Jan Hieronimko

Allan Gray, un jeune homme fasciné par le surnaturel, arrive un soir à l'auberge de Courtempierre. Il reçoit la visite d'un vieillard implorant son aide. En l'espace d'une seule nuit, Allan devra affronter une femme vampire...

Premier film parlant de Dreyer, ce ciné-poème tourné en dehors des studios s'inspire librement du célèbre *Carmilla* de Sheridan Le Fanu. Se hissant au niveau du *Nosferatu* de Murnau et du *Dracula* de Browning, *Vampyr* est l'un des grands classiques du cinéma fantastique.

► pp. 38-43

LUNDI 4 NOV. À 20H 12 14

A Matter of Life and Death Une question de vie ou de mort

UK, 1946, NB/Coul., 35mm, 104', vo st fr

■ Michael Powell et Emeric Pressburger

INT David Niven, Kim Hunter, Marius Goring, Roger Livesey

Entrée gratuite, en partenariat avec le festival Tous Ecrans (31 oct-7 nov 2013)

Juste avant de s'écraser, Carter, un pilote anglais, envoie à la tour de contrôle un message d'adieu qui est reçu par June, une jeune Américaine. Mais Carter ne meurt pas. Lorsque son passeur céleste le retrouve, le pilote refuse de le suivre, étant entretemps tombé amoureux de June...

Commande du gouvernement britannique destinée à promouvoir la fraternité anglo-américaine, *A Matter of Life and Death* est un véritable hymne à l'amour réalisé par deux maîtres du cinéma britannique.

LUNDI 16 DÉC. À 20H 12 12

Podwójne życie Weroniki La double vie de Véronique

FR/PL/NO, 1991, Coul., 98', 35mm

■ Krzysztof Kieślowski INT Irène Jacob, Philippe Volter, Guillaume de Tonquédec, Władysław Kowalski

Prix d'interprétation féminine pour Irène Jacob au festival de Cannes 1991

Weronika vit à Cracovie, Véronique à Clermont-Ferrand. Alors que ni l'une ni l'autre ne se connaissent, leurs vies vont étrangement entrer en résonance.

Dans ce film lyrique porté par les puissances prémonitoires du rêve et les signes impalpables qui peuplent nos existences, Kieślowski interroge la communication parallèle et suprasensible qui peut exister entre les êtres.

Auditorium Ardit
Place du Cirque | Genève

Tous les lundis à 20h
du 30 septembre au 16 décembre 2013

Ouvert aux étudiant-e-s et non-étudiant-e-s
Ouverture des portes à 19h30
Bar à l'entrée

Tarifs:
8.- (1 séance)
18.- (3 séances)
50.- (abonnement)

a-c.ch/paralleles
Ciné-club universitaire
Activités culturelles
Université de Genève



