



HAL
open science

Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman

Marie Cattiaut

► To cite this version:

Marie Cattiaut. Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01561229

HAL Id: dumas-01561229

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01561229>

Submitted on 12 Jul 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

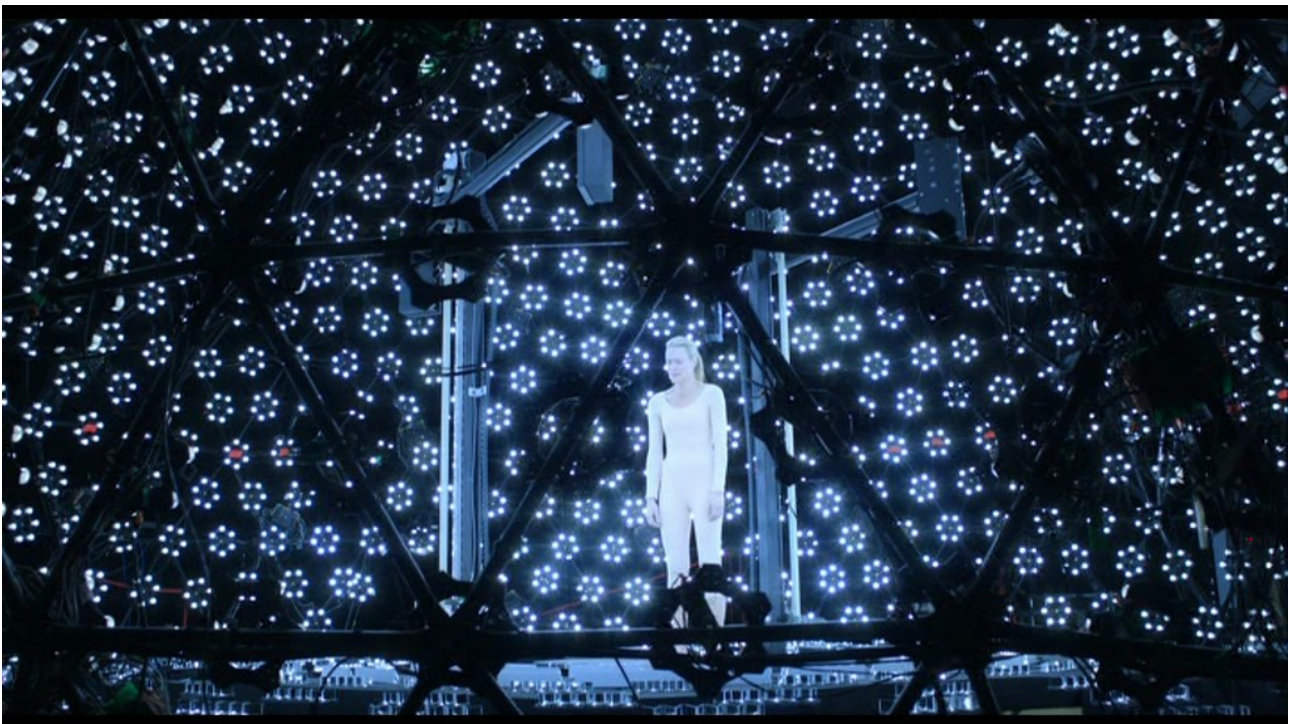
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Université Rennes 2 – Haute Bretagne
UFR Arts, Lettres, Communication

**Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques
pour une lecture théorique du *Congrès* d'Ari Folman**



Marie Cattiaut

Sous la direction de Jean-Baptiste Massuet

Master Arts - Études cinématographiques
2016-2017

Table des matières

Introduction.....	5
I. Vers un cinéma délesté du corps ?.....	16
Chapitre 1 :Le Congrès, une réflexion sur l'acteur à l'ère du numérique.....	17
1.1. Hollywood à l'arrivée du numérique. Restructurations et désolidarisations.....	18
1.2. La scanning room et le corps problématique de l'acteur	25
1.3. Les stars et leur performance : un « bras de fer » corps/machine ?.....	29
1.4. Une technique d'animation qui travaille la présence des corps.....	34
Chapitre 2 :Vers une dé-localisation des corps.....	41
2.1. L'utopie comme principe de dé-localisation totale.....	42
2.2. L'hétérotopie. Le corps comme lieu, permanence du doute.....	48
2.3. Le point de rencontre entre utopie et hétérotopie : le miroir.....	56
Chapitre 3 :La dé-localisation, une notion qui peut permettre une autre approche des travaux d'Ari Folman.....	59
3.1. Evacuation du corps et autre « réalité » de l'apparence.....	60
3.2. L'animation comme outil de métamorphose conceptuelle du cinéma et des corps.....	69
II. Un paradoxal retour au corps ?.....	75
Chapitre 4 :Le corps de Robin et les corps pour Robin.....	76
4.1. Robin Wright, centre de l'attention.....	76
4.2. Le corps signifiant à l'image.....	80
4.3. Présence/absence du corps comme centre de la tension.....	85
Chapitre 5 :Le corps de l'animateur.....	91
5.1. Dylan, un corps en lien étroit avec les images animées.....	93
5.2. La victoire du corps de l'Animateur dans Le Congrès.....	98
5.3. Dylan, celui qui contrôle les images.....	101
Chapitre 6 :Aaron, le corps le plus cinématographique.....	104
6.1. Construction d'un univers précis.....	104
6.2. La possibilité de modeler le monde à son image.....	108
6.3. L'image animée, prolongement de cette vision.....	113

III. Des nouvelles technologies qui engagent à transcender la question de corps.....	116
Chapitre 7 : Multiplicité et multiplication de l'actrice.....	117
7.1. Un personnage double d'entrée de jeu.....	117
7.2. Robin l'actrice : penser la multiplicité dans l'unité.....	120
7.3. L'identité de Robin, construite autour de sa multiplicité.....	126
7.4. Le numérique : destruction d'une multiplicité par multiplication.....	131
Chapitre 8 : Chamboulements identitaires des usagers du numérique dans notre société.....	136
8.1. Degré de représentativité de Robin concernant les questions identitaires dans notre société.....	138
8.2. L'idéologie identitaire de la substance-cinéma.....	150
8.3. Nouvelles modalités d'action.....	154
Chapitre 9 : Repenser la relation à autrui par les images.....	162
9.1. Repenser les modalités de présence auprès d'autrui.....	162
9.2. La sécurité de l'objet.....	168
9.3. Une société presque aveugle et sourde : l'abandon du politique.....	176
Conclusion : ce que peuvent les images.....	187
Bibliographie.....	192

Remerciements

Chercher à être toujours en mouvement, tourner, retourner, tout et en tout sens. S'il y a bien une chose que je sache faire de mieux en mieux depuis trois ans que je travaille à ce mémoire, c'est la toupie – que seule l'énergie de sa rotation fait tenir debout, pour le meilleur et pour le pire.

Tourner, ça a d'abord été tourner autour de la Terre. Expérience enrichissante qui en met plein la vue et plein la tête. Il me faut remercier pour cela le système d'échanges inter-universitaires qui offre cette chance de partir à ses étudiants.

Une toupie n'irait cependant pas bien loin si le terrain était lisse et vide. Au contraire, c'est la friction avec d'autres qui la pousse hors de ses circonvolutions habituelles, qui l'envoie valser en toutes directions. C'est donc avec beaucoup d'émotion que je remercie toutes celles et ceux qui ont façonné mon chemin pour le faire parvenir à ce mémoire, qui n'en est je l'espère qu'une ponctuation et pas le point final : les enseignants-chercheurs de Rennes ou d'ailleurs, ceux qui font plusieurs fois le « tour de la question » et n'hésitent pas à la poser quand même. Ceux qui ne mettent pas de limites stériles au mouvement intellectuel tout en lui conservant une rigueur. Vous m'avez propulsée à bien des égards, probablement sans le savoir. Merci.

Pourtant il faut bien, à un moment, se recentrer un peu et cesser de rebondir en tout sens pour tenter de former une pensée cohérente. Parce qu'il a su cadrer un travail qui s'est souvent éparpillé, m'incitant à faire l'effort de *revenir*, *repenser*, *étayer* (et souvent aussi *reformuler*) pour approfondir la réflexion sans tourner en rond, et ce toujours avec bienveillance, je remercie chaleureusement mon directeur de mémoire, Jean-Baptiste Massuet.

Enfin il me faut remercier tous mes proches, qui m'ont proposé leur aide parfois sans être ni disponibles ni trop au fait de mon travail, qui m'ont accordé leur soutien de près ou de loin et sans hésiter. Qui étaient là pour me relancer quand, fatalement, j'en venais à douter. Ma famille géniale ; le SQUAD et ses évasions à paillettes ; Julie et tous ceux avec qui on a tourné des films, des clips, des spots, et des flops ; Sharu, « mon manège à moi », c'est tout.

Ce mémoire est dédié à ceux à qui il apportera à son tour un brin de rotation, s'ils existent.

INTRODUCTION

La question du numérique est une question indissociable de notre société et de notre époque depuis que les outils permettant de manier des éléments virtuels ont pris leur place à tous niveaux dans notre quotidien. De la simple manipulation de données à l'élaboration de mondes virtuels complexes, l'encodé informatique et ses interfaces font désormais partie de notre paysage sensoriel, apportant leur lot de questionnements et d'inquiétudes, de solutions et de fantasmes. Ils sont source d'intrigue et d'inspiration aussi bien pour les créateurs que pour les penseurs.

Le cinéma, en tant qu'outil d'expression artistique et à l'instar de nombreux autres médias, rend compte des modifications vécues par notre société face à tous ces changements. Depuis la fin des années 1990 jusqu'à nos jours fleurissent sur nos écrans des *scenarii* mettant en images aussi bien des cas problématiques éthiquement que des situations alarmistes, et présentant divers outils salvateurs ou futuristes sur ces thèmes qui hantent nos cultures actuelles : des *biopics* basés sur la vie de grands hommes de l'informatique¹ ; des fictions dans lesquelles sont utilisées des hautes technologies numériques, soit actuelles, soit fantasmées à partir de celles-ci² ; ou bien encore des personnages plongés/plongeant dans des réalités virtuelles³, quand ils ne sont pas aux prises avec des intelligences artificielles qui les dépassent⁴... sans oublier les nombreux documentaires et reportages⁵ traitant directement de ces sujets⁶. Au vu de la multiplicité de ces exemples, force est de constater que les mutations présentes et à venir de notre société face aux nouveautés issues du numérique travaillent le cinéma de fond en comble. Un film peut donc *a fortiori* être envisagé

¹ *The Social Network* (David Fincher, 2010), *Jobs* (Michael Stern, 2013) et *Steve Jobs* (Danny Boyle, 2015), *Imitation Game* (Morten Tyldum, 2014) ou encore le documentaire *Citizenfour* (Laura Poitras, 2015).

² *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), la trilogie des *Iron man* (Jon Favreau, 2008 et 2010, Shane Black en 2013), *Disconnect* (Henry Alex Rubin, 2012) et *Transcendance* (*Transcendence*, Wally Pfister, 2014).

³ *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), la trilogie des *Matrix* (*The Matrix*, Andy et Larry Wachowski, 1999 et 2003), *Tron l'Héritage* (*Tron : Legacy*, Joseph Kosinski, 2011), *Les Mondes de Ralph* (*Wreck-It Ralph*, Rich Moore, 2012), *8th Wonderland* (Nicolas Albery et Jean Mach, 2012).

⁴ *A.I. Intelligence Artificielle* (*Artificial Intelligence : A.I.*, Steven Spielberg, 2001), *I, Robot* (Alex Proyas, 2004), *Her* (Spike Jonze, 2013) ou même *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), ainsi que la série *Real Humans : 100% humain* (*Äkta människor*, Lars Lundström, 2012).

⁵ On en trouve pléthore sur internet, et de toutes sortes. L'intelligence artificielle et les robots fascinent autant pour leurs possibilités actuelles qu'à venir : *L'immortalité, dernière frontière* (Sylvie Blum, 2014) ; *The Human Robot* (Rob Van Hattum, 2015) ; *Au cœur des robots* (*Roboter, nochmaschine oder schon mensch ?*, Bruno Victor-Pujebet, 2014) ; *Fukushima, des robots au cœur de l'enfer* (Marie Linton et Aurélien Biette, 2016) tandis que les nouvelles technologies sont souvent abordées de manière plutôt négative : *Cyber guérilla — Hackers, pirates et guerres secrètes* (Jean-Martial Lefranc, 2008) ; *Hyperconnectés : le cerveau en surcharge* (Laurence Serfaty, 2016) . Il est très intéressant de constater l'étroite corrélation entre les sujets abordés dans ces films documentaires, la manière dont ils sont abordés, et les fictions qui paraissent au même moment. A ce titre, le documentaire télévisuel intitulé *Quand la science dépasse la fiction* (*Science Fiction, Science Fact*, Colin Campbell, 2009) illustre très bien l'idée selon laquelle ces deux domaines sont constamment rapprochés l'un de l'autre.

⁶ Il faut ajouter à cela la série *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), qui se veut une critique de cette société en en présentant ses excès au travers de moyens métrages de fiction et qui aborde nombre de ces domaines.

comme une fenêtre ouverte par son auteur sur les affres que son monde quotidien traverse, comme un discours porté sur notre société et témoignant des discours qui lui sont contemporains.

Si ces films contemporains sont porteurs d'un discours témoignant des divers rapports que nous entretenons avec les nouvelles technologies, ce n'est parfois pas en toute « innocence » dans la mesure où le monde du cinéma fait face lui aussi à des reconfigurations majeures à l'heure du numérique. La possibilité de tourner sur fond vert pour incruster un décor en postproduction, l'arrivée des techniques de *motion capture*⁷ et de *performance capture*⁸ en sont des exemples parlants. Fruits du numérique, ils remodelent en effet tout un pan de la fabrication d'un film et ont un impact direct sur un certain nombre de métiers du cinéma. La question de l'avenir du travail d'acteur est d'ailleurs très fréquemment soulevée et concerne directement sa présence, sa corporéité : en viendra-t-on un jour à se passer de lui⁹ ? De la même manière que les scénarios de films évoqués plus haut se penchent sur notre rapport au numérique, le cinéma est un médium capable de réflexivité et peut aborder toutes ces questions. Il en est ainsi notamment dans *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), qui nous donne à voir un monde dans lequel les acteurs jouent leurs scènes pour les caméras invisibles postées un peu partout dans les espaces public et privé, tandis que le tournage ne consiste plus pour eux – semble-t-il – qu'à effectuer diverses actions en combinaison sur fond vert¹⁰. *Le Congrès* (*The Congress*, Ari Folman, 2013) est un film qui aborde lui aussi la situation actuelle du cinéma ainsi que la place instable des acteurs. Nous allons maintenant nous arrêter sur ce point.

Le film nous fait suivre le cheminement de Robin Wright, grande actrice américaine dont la carrière semble à présent compromise par une suite de mauvais choix, et par son comportement irresponsable sur les plateaux de tournage – elle est en effet tourmentée par l'état de santé de son fils Aaron, atteint d'une maladie dégénérative qui lui fait progressivement perdre la vue et l'ouïe, et elle ne songe qu'à s'occuper de lui au détriment de sa vie professionnelle. La Miramont, le studio qui l'avait prise pour vedette des années plus tôt, lui propose le dernier contrat de sa vie afin de profiter de sa renommée et de son talent sans plus avoir à subir les aléas de ses préoccupations

⁷ Cette technique consiste à capturer un mouvement en trois dimensions à partir d'un corps humain, par l'utilisation de capteurs et d'une caméra enregistrant la performance faciale de l'acteur, pour pouvoir ensuite le revêtir de l'apparence d'un personnage en images de synthèse. Voir Jean-Baptiste Massuet, « Les images de synthèse peuvent-elles avoir une âme ? La performance capture ou le "ghost in the shell" de l'animation numérique », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, automne 2013, note 1, en ligne : <http://id.erudit.org/iderudit/1024121ar>, consulté le 24 novembre 2016.

⁸ Le procédé est très similaire à la *motion capture*. Il ajoute seulement à la zone de captation numérique un certain nombre de capteurs sur le visage de l'acteur. *Ibid.* paragraphe 4.

⁹ Récemment, l'utilisation d'effets spéciaux pour remplacer à l'écran un acteur décédé au cours du tournage de *Fast & Furious 7* (*Furious 7*, James Wan, 2015) a relancé ces inquiétudes.

¹⁰ Ces combinaisons à marqueurs réfléchissants qui nous sont montrées correspondent globalement à ce que l'on utilise aujourd'hui pour la *motion capture*. Dans le film, il est difficile de déterminer si l'acteur joue ces scènes de *motion capture* pour qu'elles soient utilisées ensuite dans la production d'un film numérique, ou si ce n'est là encore qu'un rôle qu'on lui donne, celui d'un acteur qui va jouer une scène de *motion capture*. Bien que le film semble plutôt appuyer la première, l'hypothèse de la seconde reste plausible.

personnelles : ils souhaitent la scanner. Le processus consiste à enregistrer, sur 360°, le corps de l'actrice ainsi que ses diverses expressions et émotions pour pouvoir en faire un corps virtuel prêt à être inséré dans l'image, sans que l'œil du spectateur ne puisse déterminer s'il a affaire à Robin ou à ce clone virtuel (bien que les essais que l'on montre à l'intéressée pour la convaincre ne soient pas encore tout à fait concluants). Ainsi, elle continuera d'être payée pour son image mais n'aura plus à se rendre physiquement sur le lieu de tournage.

Le réalisateur fait exister par la narration une nouvelle technologie qui renvoie à la question des mutations actuelles en agissant directement sur la présence du corps de l'acteur (ici actrice) à l'écran. Le pas y est franchi : il est possible de faire jouer une actrice dans un film tout en se passant de sa présence physique. Autrement dit, son corps n'est plus requis devant la caméra pour que l'image de ce corps apparaisse à l'écran. À la lecture des nombreux entretiens accordés par Ari Folman lors de la sortie de son film, il apparaît que le réalisateur envisage son œuvre comme une allégorie de ce qui se passe (et pourrait se passer ensuite) dans l'industrie du cinéma. Dès l'écriture de son projet en 2008, il en parle à Ariel Schweitzer en ces termes :

Actuellement, je commence à travailler sur une adaptation [...] du roman de science-fiction, *The Futurological Congress*¹¹ (le Congrès de Futurologie), de l'écrivain polonais Stanislaw Lem (auteur, entre autres, de *Solaris*, adapté au cinéma par Andreï Tarkovsky puis par Steven Soderbergh). [...] Dans mon adaptation, l'héroïne est une ancienne star de cinéma, et le film sera aussi une allégorie sur la chute de l'ancien monde du septième art.¹²

Cinq ans plus tard le terme d'allégorie est encore présent dans son discours, mais cette fois uniquement pour désigner l'allégorie politique du livre de Lem¹³. Là où le roman proposait une réflexion sur le régime communiste soviétique, Ari Folman aurait transposé le sujet vers quelque chose de plus actuel et qui le concerne directement : l'univers cinématographique. Ce discours réflexif de son film sur le cinéma est clairement visible, assumé, et systématiquement relevé par les critiques. Au cours des nombreuses interviews qu'il a accordées en 2013 au sujet de son film, Ari Folman répète souvent cette anecdote, ici reprise sur le site officiel du film :

Tandis que nous recherchions un lieu à Los Angeles pour tourner la scène du scan, j'ai été

¹¹ Stanislaw Lem, *Le Congrès de Futurologie (Kongres Futurologiczny)*, Paris, Calmann-Lévy, 1976.

¹² Ariel Schweitzer, *Le nouveau cinéma israélien*, Crisnée, Yellow Now, 2013, p. 144.

¹³ Manuel Haas, « [Dossier & ITW] Interview Ari Folman, » , *Le Passeur Critique*, juillet 2013, en ligne : <http://www.lepasseurcritique.com/dossier-itw/interview-ari-folman.html>, consulté le 17 décembre 2015 ; Yal Sadat, « Ari Folman : Rendez-vous dans le futur », *Chro*, juillet 2013, en ligne : <http://www.chronicart.com/cinema/ari-folman-rendez-vous-dans-le-futur/>, consulté le 17 décembre 2015 ; Alain Spira, « Interview – Ari Folman, valse avec l'avenir », *Paris Match*, juillet 2013, en ligne : <http://www.parismatch.com/Culture/Cinema/Ari-Folman-valse-avec-l-avenir-520532>, consulté le 18 décembre 2015 ; « The Congress - An Ari Folman Film », site officiel du *Congrès*, juin 2013, en ligne : <http://www.thecongress-movie.com/>, consulté le 7 octobre 2016. Le site a fermé fin décembre 2016.

sidéré d'apprendre qu'un tel scanner existait déjà bel et bien. Les acteurs sont scannés depuis quelques années maintenant – *la technologie est déjà là*. Les acteurs en chair et en os ne sont plus indispensables dans cette « ère post-*Avatar* ». Je suppose que c'est maintenant l'économie qui décidera pour les films à venir dans les prochaines décennies, s'ils seront réalisés avec des acteurs scannés ou avec une génération nouvelle d'acteurs « construits de toutes pièces ».¹⁴

Et il ajoute dans les *Cahiers du cinéma* :

La machine Light Stage 5, qui réalise des images numériques en imitant à l'identique la physiologie et les mouvements de personnes réelles, est tout simplement terrifiante. Elle permet, dès aujourd'hui, de produire des films sans acteurs en utilisant leur image numérisée avec un tel degré d'exactitude qu'il devient impossible de la distinguer de la présence réelle des acteurs. Pire, on peut actuellement déposséder un acteur de son image en lui inventant une biographie fictive, sans demander sa permission. Économiquement c'est très rentable, ce procédé devient vraiment dangereux. J'ai utilisé à l'écriture une phrase du producteur d'*Avatar* déplorant le fait que le film a pu être candidat aux Oscars mais pas ses acteurs virtuels. Concrètement, pour les acteurs du *Congrès*, c'était un vrai choc de découvrir qu'aujourd'hui « on n'a plus besoin d'eux », qu'on peut faire sans eux... Mon film est marqué par la douleur réelle de mes acteurs et par un sentiment d'effroi devant ce monde nouveau. Il pose la question de l'avenir du cinéma et des images.¹⁵

Le but ici est clairement de donner à voir un état réel de la situation, qui lie le métier d'acteur aux avancées technologiques permises par le numérique avant de partir dans des spéculations futuristes.

Il faut cependant remarquer qu'Ari Folman n'admet que très difficilement que l'on puisse envisager son discours à échelle sociétale. La réponse qu'il donne à une question de Yal Sadat est représentative de cette réticence présente dans de nombreuses autres interviews :

[Q] La scène du scanner, justement, laisse penser que la préoccupation du film *va au-delà du cinéma*, que le concept d'humanité est remis en question par la technologie... Comme une angoisse plus large sur le futur « singularisé » des sociétés...

[A] Vous y voyez de la *technophobie* ? Je me demande si, dans l'histoire, la technologie a déjà menacé l'humanité, la question est ouverte... Mais il y a bien une mélancolie dans le

¹⁴ Texte traduit de l'original : « *While searching for a suitable location in LA to shoot the scanning room scene, I was shocked to learn that such a room already exists. Actors have been scanned for a number of years now – this technology is already here. Flesh and blood actors are not really needed in this "post Avatar era". I guess its economics now that dictate whether the next generation of films will be with scanned actors, or with a completely new generation of actors "built from scratch"* ». « The Congress - An Ari Folman Film », site officiel du *Congrès*, *op. cit.*

¹⁵ Ariel Schweitzer, « Drogues aux images - Ari Folman », *Cahiers du cinéma*, n° 689, 2013, p. 17-18.

film, à l'égard de cette idée de scanner.¹⁶

Il est donc important pour lui de préciser que son film s'en tient au cinéma et aux images en ce qui concerne la société, et non à un constat global concernant les nouvelles technologies. Le réalisateur paraît plus préoccupé de la lecture technophobe que l'on peut faire de son film ; mais les critiques qui l'interrogent ne sont pas dupes, et nous pouvons également nous demander si le film, au lieu de se borner à parler du cinéma et de sa situation, ne déborderait pas au contraire ce sujet pour porter son discours jusqu'à la société elle-même. C'est notamment cette interrogation qui nous a poussé à entamer l'analyse de ce film dans le présent mémoire : ne serions-nous pas face à une œuvre qui évoque la façon dont l'arrivée du numérique remet en cause diverses pratiques en intervenant sur le corps, au cinéma comme dans la société tout entière ?

La progression du scénario pourrait en effet laisser penser qu'il n'est pas question que de cinéma dans *Le Congrès*. S'il est vrai que dans la première partie du film on suivait une actrice, durant toute la seconde Robin ne tient plus ce rôle ; et pour cause puisque le cinéma tel qu'on le connaît aujourd'hui a disparu. On retrouve en effet la protagoniste principale du film vingt ans après qu'elle se soit faite scanner, lorsque le contrat qui liait son clone virtuel à la Miramount est sur le point de prendre fin. Robin est invitée à un congrès organisé par la Miramount (devenue un empire économique) pour discuter des termes de reconduite de celui-ci. Ce congrès a pour but de présenter au public une nouvelle technologie biochimique tout juste mise au point : une substance qui permet à celui qui la respire non plus de *voir* passivement le monde tel qu'il est, mais bien de *se le donner à voir* selon un autre régime graphique, individuel et personnalisé – cet autre régime graphique étant représenté dans le film par l'utilisation du dessin animé. Les temps ont changé et on ne propose plus à Robin de la scanner : le nouveau contrat ferait d'elle une *substance*, qu'autrui pourrait consommer, boire, revêtir s'il le souhaite. Parle-t-on ici encore de l'avenir du cinéma ? Celui-ci nous paraît plus proche d'un « non-avenir » : plus d'écrans, ni d'acteurs, ni de décors ou de scénaristes... La suite du film nous propulse encore plus loin dans cette idée. Suite à une intervention militante, le congrès dégénère et même si un mystérieux personnage (nommé Dylan) la sauve de la catastrophe, Robin se retrouve cryogénisée pour les vingt ans à venir. Quand elle émergera de son état, elle découvrira aux côtés de Dylan un tout nouveau monde où le fonctionnement de la société aura été réorganisé en fonction de cette nouvelle drogue, devenue garante de paix et de bonheur pour chacun.

Nous sommes alors en droit de nous interroger sur cette étrangeté : comment Folman peut-il prétendre que son film parle principalement de l'avenir du cinéma, alors que la société nouvelle qu'il nous donne à voir se trouve manifestement dénuée de tout ce qui constitue le cinéma aujourd'hui ?

¹⁶ Yal Sadat, « Ari Folman : Rendez-vous dans le futur », *op. cit.* Nous soulignons.

Un début de réponse se trouve peut-être dans l'analyse qu'il fait au sein de son film à propos de la situation actuelle du cinéma :

L'idée était de dire, sans nostalgie, que *le rôle du réalisateur est en pleine mutation*. Avant, faire un film se résumait à cela : éprouver l'urgence de faire collaborer plusieurs personnes dans l'instant T du tournage. Aujourd'hui, ce moment n'est plus aussi décisif. Regardez *l'Odyssée de Pi*, que pouvait-on voir sur un tel tournage ? Des écrans bleus, des regards fixant du vide. Il n'y a plus cette idée de « relation humaine », on peut tout faire en postproduction. Le travail du cinéaste, désormais, c'est de construire une plateforme qui amène à une autre étape : l'endroit où l'on « fait » le film s'est déplacé avec les CGI, la *motion capture*, etc. [...] Le travail du cinéaste n'est plus d'être dans le présent mais de préparer la postproduction. Je ne suis pas technophobe, *ce sont juste des professions différentes*. [...] Je ne critique rien, je dis juste que s'il y a différents types de cinéastes, *il y a différents types de films*. *Iron man* devient la norme alors que les films de Kaurismäki, bientôt, seront montrés dans un musée. Ce n'est quasiment *plus la même forme d'art*.¹⁷

Ari Folman part ici d'un constat récurrent à notre époque, et que nous avançons déjà plus haut : à l'arrivée du numérique, les métiers du cinéma se transforment radicalement. Mais cela se fait parallèlement aux « anciennes » pratiques, de manière à ce qu'on puisse clairement distinguer les deux. Si, sur un certain nombre de tournages, on continue à filmer des décors réels et à utiliser le numérique pour les effets spéciaux, sur d'autres la logique tournage/postproduction est totalement chamboulée. Le réalisateur du *Congrès* semble y voir une distinction telle qu'il considère qu'on ne peut plus vraiment parler de « la même forme d'art ». Ce qui est intéressant ici, c'est que son discours tourne autour de l'idée d'un dédoublement du cinéma par *mutation* à l'arrivée du numérique. Aujourd'hui, ce nouvel art virtuel cohabiterait avec le cinéma (ce sont juste « différents types de films » qui se côtoient), mais la crainte d'Ari Folman réside dans le fait que la méthode « classique », poussée hors des salles de cinéma pour ne plus trouver sa place que comme antiquité dans un musée, ne se retrouve entièrement écrasée par la nouvelle. L'idée de mutation vers un art nouveau, mais qui continuerait à s'appeler « cinéma » et prendrait sa place, pose ici problème : il y aurait *deux* cinémas, qui diffèrent en de nombreux points et qui pourtant s'amalgament en une même notion, ceci ouvrant la possibilité de voir l'un remplacer l'autre.

Or, ce n'est pas la première fois qu'une telle ambivalence se pose dans l'histoire du cinéma. La peur de voir disparaître (ou « mourir ») le cinéma qu'ils chérissaient est bien souvent venue hanter professionnels et théoriciens au moment où une nouvelle technique (dans la plupart des cas)

¹⁷ Jean-Philippe Tessé et Vincent Malausa, « Une femme qui pleure – Entretien avec Ari Folman », *Cahiers du cinéma*, n° 690, 2013, p. 56. Nous soulignons.

venait le transformer. Ainsi, certains historiens ont pu dénombrer jusqu'à huit morts annoncées du cinéma depuis ses débuts¹⁸. Ce phénomène de dédoublement temporaire, qui correspond à une période de transition plus ou moins longue pendant laquelle une certaine (nouvelle) manière de faire du cinéma cohabite avec une autre (ancienne), avant que l'une ne vienne progressivement prendre le pas sur l'autre au risque de la faire disparaître à tout jamais, réapparaît de manière cyclique dans l'histoire du cinéma. Sans aller jusqu'à sonner le glas du Septième Art, l'existence du cinéma d'animation pose aussi cette question : animation et « prises de vues réelles¹⁹ » sont bien distincts et produisent des effets différents à l'écran, impliquant de grandes variations dans leur méthode de tournage. Ces deux versants du cinéma cohabitent sans s'annuler depuis les débuts (bien que la prise de vues réelles domine la production et la diffusion cinématographiques), leur point commun résidant dans le fait qu'ils découlent du même principe de succession d'images photographiques fixes pour créer l'illusion du mouvement. Ari Folman n'est pas étranger à cette question, puisqu'elle est présente au cœur même de son film dans la mesure où les deux techniques s'y côtoient. Le choix de montrer deux aspects du cinéma à l'écran, alors que le sujet du film concerne une nouvelle scission à l'heure du numérique, n'est peut-être pas anodin de la part du réalisateur.

Que ce soit pour analyser une « crise » du cinéma ou une cohabitation entre deux de ses versions, les théoriciens qui comme Ari Folman se sont interrogés sur ce phénomène parviennent en général au même constat : lorsqu'il y a dédoublement problématique du cinéma, ce n'est pas « Le Cinéma » dans son existence qui est remis en cause, mais bien l'identité du cinéma²⁰, c'est-à-dire la définition que nous lui prêtons. Car ce que nous appelons « cinéma » n'a toujours été qu'un concept, construit par les discours des professionnels, des critiques et du public en fonction de ce qui se faisait à une époque donnée, et sans cesse en redéfinition²¹. Cette idée éclaire sous un nouveau jour le problème soulevé précédemment par Ari Folman : si à l'heure actuelle nous voyons cohabiter deux formes d'art assez différentes mais qui se nomment toutes deux cinéma, c'est parce que *ce que*

¹⁸ André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 42-43.

¹⁹ Nous reprenons ici un terme couramment utilisé pour distinguer ces deux types de cinéma, en nous basant sur la distinction qu'il existe entre eux autour de la notion d'analogie des images produites. Les images cinématographiques issues de la technique de « prises de vues réelles » entretiennent une relation d'analogie plus étroite avec le monde réel, que les images animées. Nous garderons cependant à l'esprit que cette dénomination pose problème : comme le précise Georges Sifianos au moment de l'établir, la dimension analogique du cinéma « en prises de vues réelles » est critiquable dans une certaine mesure, ainsi que le rapport qu'il entretient au « réel ». Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Cerf-Corlet, 2012, p. 40-42.

²⁰ Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007, p. 10-12. André Gaudreault et Philippe Marion parlent eux aussi de « crise identitaire » du cinéma (*op. cit.* p. 19). La question est tout aussi complexe avec le cinéma d'animation, dans la mesure où il s'avère très délicat de s'arrêter sur des termes permettant de le distinguer d'avec la prise de vues réelles sans que ces termes posent en soi problème (c'est là le point de départ de la réflexion de Georges Sifianos, *op. cit.* p. 15-24).

²¹ Ce qui permet à certains auteurs d'avancer que si le cinéma « classique » est en crise, « le "vrai" cinéma n'est pas derrière nous : il ne cesse de se réinventer. » Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global*, *op. cit.* p. 12.

nous considérons comme étant du cinéma est en train de s'élargir, de changer. L'arrivée du numérique remet en question les pratiques au point de compromettre nos catégories habituelles, pour ouvrir la voie vers une nouvelle définition. Apparaît alors quelque chose de neuf, qui ne signifie pas la mort du cinéma (en tant qu'expression artistique, le « cinéma-en-tant-que-média²² »), mais qui pourrait être à l'origine d'une mort de plus du cinéma (d'une certaine *forme* de cinéma²³, d'une définition qui tend à devenir caduque), au grand regret du réalisateur du *Congrès*. Le discours que celui-ci tient dans son film se fait alors symptomatique, non seulement de notre époque qui voit son concept de cinéma vivre une véritable crise identitaire à l'arrivée du numérique, mais aussi d'un phénomène historique généralisé par plusieurs théoriciens dans l'évolution d'un média²⁴ face à toute nouvelle technologie – et a donc, en cela, une portée plus étendue. Nous comprenons que, suivant cette idée, parler de l'avenir du cinéma c'est parler de l'avènement d'autre chose, et, d'une certaine manière, de risquer la disparition du cinéma tel qu'on le connaît aujourd'hui tout en admettant que *quelque chose* du cinéma persisterait tout de même²⁵. En adoptant ce point de vue, nous parvenons mieux à saisir comment, dans *Le Congrès*, le réalisateur peut considérer décrire l'avenir du cinéma alors qu'il nous donne à voir une société qui en paraît totalement dénuée : il nous y montre en réalité une nouvelle définition du concept de cinéma, une nouvelle *forme* de cinéma qui n'a plus rien à voir avec notre définition actuelle – à tel point que nous doutons qu'elle soit encore cinéma.

Nous pouvons alors nous demander ce que serait cet « autre cinéma » selon Ari Folman. Dans la dernière partie du film, le monde se retrouve totalement recouvert par de l'image hallucinée dans l'esprit de chacun. C'est l'invention d'une ancienne Major hollywoodienne qui en est à l'origine, et l'idée était au départ de transformer le spectateur en réalisateur, scénariste et acteur de sa propre histoire. Dans cette société où le monde est devenu image foisonnante, le cinéma semble s'être étendu partout au point de n'être plus distinguable nulle part : il est sorti de sa salle, de son écran et de son système pour venir régir l'espace social lui-même. Cet « autre cinéma » que nous montre *Le Congrès* semble avoir fusionné avec ce qu'est la société. Cette vision d'un espace enseveli et modelé par le cinéma ne surgit pas de nulle part, et s'inscrit au contraire dans la continuité d'un certain nombre de discours contemporains²⁶ qui ne traitent pas spécifiquement du cinéma, mais plutôt de la société et de son rapport aux images, de plus en plus présentes. Ari Folman le dit lui-même :

²² André Gaudreault et Philippe Marion, *op. cit.* p. 7-9.

²³ *Ibid.* p. 7-9.

²⁴ Le phénomène n'est en effet pas propre au cinéma, mais est généralisable à l'ensemble des médias. *Ibid.* p. 9-12.

²⁵ C'est ce que Gilles Lipovetsky et Jean Serroy appellent « l'esprit cinéma ». Si les écrans se sont multipliés, obligeant le cinéma à devenir autre chose, cet esprit cinéma continue d'être présent au sein de tous ces nouveaux supports. *L'écran global*, *Op. cit.* p. 25.

²⁶ L'idée d'envisager la réalité en fonction du cinéma et de ses images est en effet partagée par plusieurs théoriciens, qu'ils s'intéressent à des systèmes globaux (Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981) ou plus spécifiquement à l'art (Susan Sontag, *Sur la photographie*, Paris, C. Bourgois, 2008).

Je traite donc de la *société des images*, du simulacre, et de la manière dont elle contrôle le peuple à travers cette nouvelle drogue : notre *fascination absolue pour les images*. C'est un film sur la « dictature du divertissement », pas si éloigné au fond de celle des sociétés totalitaires communistes : de nos jours, les enfants sont « drogués aux images » ; comme chez Lem, le peuple est contrôlé par des visions paradisiaques qui masquent la brutalité du monde réel.²⁷

Comme ses contemporains, le réalisateur nous décrit une société avide et demandeuse d'images²⁸ qui entretient un rapport problématique au réel. Dans son film, il ne fait finalement que tirer ces conclusions actuelles un peu plus loin : de plus en plus d'images envahissent notre espace jusqu'à l'ensevelir. Petit à petit, de manière presque logique, l'image enfle, sort des salles pour répondre à une demande. C'est donc bien d'une analyse de notre société et de son rapport aux images que le réalisateur part ici pour la construction d'une nouvelle définition du cinéma.

Or, certains auteurs considèrent que si aujourd'hui notre société fait face à un tel déferlement d'images, c'est parce que le numérique en a démultiplié les supports tout autour de nous²⁹. On assiste en effet à la prolifération des écrans hors des salles de cinéma, permettant aux images mouvantes de s'intégrer progressivement dans notre espace quotidien. Les théoriciens qui émettent cette hypothèse supposent que c'est cela, à plus juste titre que les changements de pratiques, qui met en crise notre définition du cinéma : il n'est plus le seul support des images³⁰. Dès l'invention de la télévision, cette hégémonie est remise en question³¹ ; elle prend toujours plus d'ampleur au fur et à mesure que les écrans se multiplient. Et aujourd'hui, tandis que « le siècle qui s'annonce est celui de l'écran omniprésent et multiforme, planétaire et multimédiatique »³², il semble que cinéma et image mouvante doivent dès lors être pensés séparément, dans la mesure où l'image mouvante n'est plus *seulement* cinéma. Le numérique permet dorénavant de fabriquer des images qui ne sont plus réservées à un support précis, qui donc peuvent surgir à tout endroit pour peu qu'un écran s'y trouve, et qui remettent en cause l'identité « classique » du cinéma. Et si l'image peut être pensée sans le cinéma, le film nous pousse à nous demander si, à l'inverse, le cinéma ne pourrait pas être pensé sans les images : le monde lui-même serait devenu cinéma³³. Cette analyse théorique qui met en lien

²⁷ Ariel Schweitzer, « Drogués aux images – Ari Folman », *op. cit.* Nous soulignons.

²⁸ Susan Sontag considère par exemple que prendre et collectionner des images est devenu un véritable besoin à notre époque. *Sur la photographie*, *op. cit.* p. 43-44 et 220-222.

²⁹ André Gaudreault et Philippe Marion, *op. cit.* p. 180-189.

³⁰ C'est le constat des auteurs de *L'écran Global* : « Longtemps, l'écran-cinéma a été l'unique et l'incomparable ; il se fond maintenant dans une galaxie dont les dimensions sont infinies : voici l'époque de l'écran global. » Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *op. cit.* p. 10.

³¹ André Gaudreault et Philippe Marion, *op. cit.* p. 180-183.

³² Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *op. cit.* p. 10.

³³ Rejoignant ici les arguments déjà évoqués plus haut : envisager le réel à la manière des images, et non plus l'inverse. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op. cit.* et Susan Sontag, *Sur la photographie*, *op. cit.*

crise du cinéma, numérique et société des images par le biais de l'écran ne serait-elle pas le point de départ de l'imaginaire d'Ari Folman, lorsqu'il nous donne à voir un « autre cinéma » à la fois omniprésent (le monde n'est plus qu'image) et totalement absent (plus rien ne correspond à notre cinéma « classique »), à savoir, indéfini – au même titre que la société qui l'a créé ? Affirmer, comme le fait Ari Folman, que le discours porté par son film ne concerne que le cinéma et l'avenir des images sans passer par l'analyse de notre société et du rapport de l'homme à la politique et au réel nous paraît dès lors assez contestable, puisque ces sujets semblent aussi fortement intriqués et tout autant concernés par l'arrivée du numérique.

Suite à cette première approche du film et à partir des propos de son réalisateur et scénariste, nous pouvons donc affirmer que *Le Congrès* s'inscrit dans la veine de ces films qui portent un discours *sur* l'arrivée du numérique, aussi bien parce que celui-ci impacte directement la manière de faire du cinéma, appelant à une redéfinition du média lui-même, que parce que ses implications atteignent la société tout entière. Cette réflexion, dont la portée est extrêmement large, n'a cependant pas lieu tous azimuts dans le film : elle découle de son axe narratif principal, qui suit le cheminement de sa protagoniste, Robin Wright. Et c'est d'abord de son corps qu'il est question : un corps d'actrice qui joue son propre rôle dans la diégèse, et dont la profession est mise à mal par une nouvelle technologie, un corps de mère qui doit veiller sur son fils, un corps de femme qui se retrouve propulsé à travers les époques et les hallucinations. Comme nous le verrons au cours de ce mémoire, il est question dans *Le Congrès* de réfléchir à la place du corps aujourd'hui au cinéma et dans la société, alors que le numérique y chamboule nombre de conceptions et de pratiques. Nous chercherons donc à comprendre comment Ari Folman, par le déploiement de procédés proprement cinématographiques (la narration, la mise en scène, mais aussi la technique), parvient à élaborer un discours sur l'impact du numérique au cinéma et dans la société en général, à partir d'une réflexion sur les rapports entretenus avec le corps à une époque où ces nouvelles technologies semblent remettre sa présence en cause. Notre travail se structurera pour cela en trois parties.

Afin de pouvoir saisir au mieux la manière dont Ari Folman travaille la question du corps pour produire un discours concernant le numérique aujourd'hui, il nous faudra consolider les présupposés de notre problématique au cours d'une première partie. Car en effet, s'interroger sur la portée discursive d'un film n'est pas une démarche évidente : un discours est avant tout verbal tandis qu'une œuvre cinématographique articule la parole à une production visuelle et auditive différente du mot. L'image n'est pas vraiment langage bien qu'elle véhicule, comme lui, des informations³⁴. Comment rendre compte des effets qu'elle produit ? Sans entrer dans les détails d'un débat qui

³⁴ Si l'approche sémiologique l'envisage en s'en référant au verbal, les modalités selon lesquelles elle se rapproche du langage n'en restent pas moins problématiques et des différences fondamentales comme des similitudes ont pu être relevées. Voir Jacques Aumont, « Les pouvoirs de l'image », *L'image*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 233-280.

dépasse largement le cadre de ce travail, il nous faut tout de même ici préciser les modalités selon lesquelles nous nous permettrons, au cours de notre analyse du *Congrès*, de parler d'un « discours » du réalisateur, *par* et *sur* les images cinématographiques à l'arrivée du numérique.

Nous le ferons en gardant à l'esprit qu'un film n'est pas le fruit d'une seule et unique volonté. Il ne fait aucun doute qu'Ari Folman est le point de départ et de cohérence du projet (d'autant plus qu'en passant par sa société de production, Bridgit Folman Film Gang, son objectif est ouvertement de s'accorder une plus grande mainmise sur son travail), et c'est pour cela que nous considérerons qu'il est à l'origine de la matière cinématographique étudiée ; mais nous n'oublions pas que ses collaborateurs ont aussi pu être force de proposition (un film est avant tout une œuvre collective), et que l'artiste a probablement effectué certains choix sans prendre pleine conscience leurs conséquences théoriques. Nous considérerons simplement qu'Ari Folman a en partie réalisé son film en réaction à certains phénomènes qu'il a pu observer et que son œuvre en porte la trace. Nous pouvons *a posteriori* le reconstituer comme discours par l'analyse parce que le réalisateur s'est inscrit dans une telle démarche – et il l'affirme à travers ses interviews, comme nous l'avons vu. *Par* l'utilisation des procédés propres à l'image cinématographique, il nous transmet son point de vue *sur* les transformations qu'apporte le numérique, en mettant à mal un certain nombre de concepts.

Nous analyserons donc durant cette première partie les éléments qui ouvrent vers une conception discursive du film *par* et *sur* le cinéma en effectuant (et en nous permettant d'effectuer) un véritable travail de réflexion, tout en montrant qu'il s'articule autour de la problématique du corps de cinéma et de la remise en cause de sa présence à notre époque par l'arrivée du numérique. Nous verrons que c'est en travaillant la question des genres que le réalisateur parvient à produire cette réflexion sur un cinéma qui progressivement se déleste des corps.

La deuxième partie sera pour nous l'occasion de comprendre comment ce discours *sur* le cinéma est mis en place par le réalisateur en plaçant au contraire les corps cinématographiques et leur construction au cœur de sa structure, affirmant paradoxalement leur présence. Car c'est bien de trois corps dont il est question : Robin, Dylan, Aaron et nous verrons que chacun d'entre eux est élaboré de manière différente, et possède une puissance propre qui s'exprime sur les images.

Le nouveau type de corps dont le personnage d'Aaron est annonciateur nous laissera penser qu'il est moins question dans *Le Congrès* d'une *présence* menacée des corps que d'une nouvelle *nature* que leur confère l'image par la technique, en les faisant *muter*. Nous nous proposerons, en troisième partie, d'analyser ce que le film nous dit de l'avènement d'une telle nature corporelle par le cinéma, en dépassant ce seul domaine pour étendre la réflexion à l'échelle de la société entière.



I. VERS UN CINÉMA DÉLESTÉ DU CORPS ?

Au cours de cette première partie, nous verrons qu'Ari Folman construit son film autour d'un discours *sur* le cinéma. Il y parvient en mettant à mal la question du genre : l'aspect métafilmique allié à la science-fiction lui permet de donner à voir une situation actuelle tout en l'agrémentant d'éléments fictifs et prospectifs qui mettent en exergue la manière dont la technique numérique repousse les corps des acteurs du tournage, séparent les stars de leur image, c'est ce que nous verrons au Chapitre 1 ; la superposition du genre utopique avec celui de la dystopie pour décrire une société future amène quant à elle un concept nouveau, la « dé-localisation », qui interroge cette fois la présence des corps en termes de lieu, nous l'aborderons au Chapitre 2 ; et cette notion nous permettra d'envisager la pratique du réalisateur de manière plus générale en prenant notamment en compte la question du genre documentaire telle qu'abordée dans un film antérieur au *Congrès*, comme témoignant d'un glissement du concept de réalité par son travail des corps à l'image, ce sera le sujet du Chapitre 3.

CHAPITRE 1 : LE CONGRÈS, UNE RÉFLEXION SUR L'ACTEUR À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Au cours de ce premier chapitre, nous allons voir que c'est la dimension métafilmique de l'œuvre que nous analysons qui lui confère en grande partie son aspect discursif et que celle-ci lui permet d'évoquer la manière dont le numérique questionne la présence de l'acteur à l'écran aujourd'hui.

On pourrait penser qu'en inscrivant *Le Congrès* dans le genre de la science-fiction, la narration déconnecte son propos des enjeux cinématographiques actuels : la première partie du film s'axe sur la découverte d'une nouvelle technologie capable de prouesses jamais atteintes (la *scanning room*) et la seconde nous projette dans un futur lointain où toute la société se verra radicalement transformée. Cependant, la définition même de la science-fiction telle que la construit Alain Boillat à partir de la pensée d'Elie During dans son ouvrage *Cinéma, machine à mondes* contredit cette idée :

la science-fiction formule des hypothèses narratives à partir de l'état actuel des sciences et des technologies [...]. Elie During souligne cette dimension mondaine de toute œuvre de science-fiction en disant qu'il est essentiel à ce genre de « produire des fictions de monde qui soient moins des mondes fictifs que des *conjectures*. », dont l'effet « est de remettre en jeu des visions du monde, en testant la consistance des univers qu'elles produisent ». « Notre » monde tel qu'il existe sur un plan politique, social, culturel ou éthique constitue le point de départ de ces spéculations où se réfléchissent ses devenirs possibles [...].³⁵

Cette définition nous permet d'envisager le film d'Ari Folman comme une *conjecture*, dont les éléments fictifs et prospectifs découlent d'un travail d'analyse de notre monde contemporain et construisent un discours à son propos.

Il paraît dès lors moins contradictoire d'avancer l'hypothèse que le film se fait témoin de la manière dont le numérique transforme aujourd'hui l'industrie cinématographique, par la mobilisation des codes habituels du *métafilm hollywoodien*³⁶. L'histoire prend en effet la vie d'une actrice pour point de départ et si le film s'attarde sur son aspect familial, il s'attache également à nous décrire sa relation avec les autres professionnels du cinéma ou à nous faire entrer avec elle dans leurs locaux.

Dans son approche du métafilm hollywoodien, Marc Cerisuelo nous démontre bien de quelle

³⁵ Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, Genève, Georg, 2014, p. 45.

³⁶ Nous reprenons ici le terme tel qu'employé par Marc Cerisuelo dans son livre *Hollywood à l'écran*, Paris, Presse de la Sorbonne Nouvelle, 2000.

manière la réappropriation d'un genre « classique » par un auteur étranger³⁷ ne consiste pas en une simple *translatio*, en une imitation plate du modèle américain, mais plutôt en un processus créatif qui peut permettre de le reconfigurer à sa manière³⁸. Nous nous proposons donc au cours de ce chapitre, d'envisager la première partie du *Congrès* (qui se déroule, contrairement aux autres, à notre époque) comme une *reconfiguration créative* du genre métafilmique, qui permet à Ari Folman de produire un discours percutant sur l'arrivée du numérique dans le système hollywoodien contemporain, et en particulier concernant les acteurs, tout en asseyant les bases prospectives nécessaires à la suite du film.

1.1. Hollywood à l'arrivée du numérique. Restructurations et désolidarisations

Dans *Le Congrès*, le système hollywoodien est donné à voir au spectateur par le biais d'un studio fictif. Mais résultant d'une haplologie qui fait fusionner deux grandes sociétés de production bien réelles, la Paramount³⁹ et la Miramax⁴⁰, Ari Folman affirme d'office la Miramount comme étant similaire aux grandes *majors* américaines de notre monde. Quelques éléments de mise en scène indiquent clairement au spectateur qu'il se trouve au cœur de cet empire économique du cinéma : la protagoniste principale est toujours élégamment apprêtée lorsqu'elle s'y rend, l'entrée du lieu est gardée par un agent qui en contrôle l'accès. Ils sont de l'ordre du détail mais correspondent à l'image que l'on se fait des *majors* : imposantes, prestigieuses. Et bien que l'on se situe en pleine fiction, construire le personnage principal en s'inspirant d'une actrice bien réelle jouant son propre rôle au sein du film (Robin Wright), et montrer sur un mur une affiche de *Princess Bride* (Rob Reiner, 1973) dans lequel elle a vraiment joué (bien que cette affiche ne corresponde pas à l'originale), appuient l'effort d'ancrage de l'action dans un contexte hollywoodien contemporain.

Ce nom donné au studio dans *Le Congrès* se trouve d'ailleurs déjà porteur de sens puisqu'il assimile en un seul, le représentant d'un Hollywood tout-puissant depuis les débuts (la Paramount) avec la tentative d'échappatoire qui a été réenglobée par un studio d'animation monumental (la

³⁷ En l'occurrence, les jeunes auteurs de la Nouvelle Vague et plus particulièrement Jean-Luc Godard avec *Le Mépris* (1963).

³⁸ *Ibid.* p. 325-326.

³⁹ Fondée dès les années 20, la Paramount fait partie des plus grands empires cinématographiques hollywoodiens dont la naissance coïncide avec l'institutionnalisation du cinéma, et qui ont perduré jusqu'à aujourd'hui. Elle incarne comme les autres studios de cette époque, l'*American Dream* que leurs dirigeants (pour la plupart des émigrés juifs d'Europe) ont pu contribuer à façonner grâce à elles. Neal Gabler, *Le Royaume de leurs rêves. La saga des Juifs qui ont fondé Hollywood*, Paris, Calmann-Lévy, 2005 [1988].

⁴⁰ Fondée au moment de l'effondrement du *studio system*, la Miramax fut au départ le symbole de l'indépendance comme nouveau genre cinématographique aux Etats-Unis (en produisant par exemple les films de Steven Soderbergh) mais sa transformation progressive, jusqu'à son rachat en 1992 par les studios Disney, en fait plutôt aujourd'hui celui de l'échec de ce cinéma indépendant, et de sa récupération par Hollywood. André Roy, « Le cinéma indépendant : Montée et chute », *24 images*, n° 128, 2006, p. 14-16.

Miramax, d'abord construite comme société indépendante avant d'être rachetée par les studios Disney, élargissant d'emblée son propos en incluant l'industrie de l'animation aux studios hollywoodiens dont il est question). Cette idée rappelle qu'effectivement les grandes firmes hollywoodiennes sont connues depuis les années 1960 pour leur capacité à repenser leur propre structure lorsqu'une nouveauté risquant de les fragiliser fait son apparition. En effet dans ces années, le *studio system* connaît une crise majeure causée notamment par la montée du cinéma indépendant ainsi que par l'arrivée de la télévision⁴¹. Face à l'un comme à l'autre, la stratégie de défense est la même : si d'un côté les studios parviennent à tirer parti du goût que le public aura développé pour les auteurs-réalisateurs en s'emparant d'artistes au style affirmé⁴², poussant même le vice jusqu'à faire du « cinéma indépendant » un label vendeur⁴³, de l'autre c'est la structure générale du système qui est repensée⁴⁴ à l'arrivée de la nouvelle technologie télévisuelle pour récupérer à son profit ses modes inédits de consommation et inventer de nouveaux moyens (esthétiques, économiques) pour les exploiter au mieux. Avec ce nouveau média comme avec ceux qui suivront⁴⁵, les dirigeants des *majors* comprennent qu'il est à leur avantage d'établir une logique économique commune pour être présents sur tous les tableaux, quitte à revoir leur logique de fonctionnement⁴⁶.

Le Congrès expose ces attitudes face à la technologie, par exemple en faisant prononcer à Al cette remarque : « Au fond on sait que ça ne change rien. Ils utilisent l'image des gens pour créer une série de merde qui soit rentable. Et comme ça depuis les années 40⁴⁷ ». La ligne de dialogue

⁴¹ Charlotte Garson, *Le cinéma hollywoodien*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Les Petits Cahiers », 2008, p. 57-58.

⁴² Comme Steven Spielberg ou George Lucas par exemple, *ibid.* p. 57-65.

⁴³ Avec un réalisateur comme Quentin Tarantino, *ibid.* p. 67.

⁴⁴ Leurs profits se basent dès lors sur les marchés annexes qui fonctionnent de pair avec un nouveau genre cinématographique à part entière, le *blockbuster*, véritable « bombe » économique, très coûteux, destiné à un public de masse et chamboulant les images (Laura Odello (dir.), *Blockbuster, Philosophie et cinéma*, Paris, Les prairies ordinaires, coll. « Essais », 2013, p. 7-9 et 20). À la recherche d'une *synergie* rentable, les *majors* opèrent alors un certain nombre de fusions avec d'autres entreprises, afin de former des conglomerats qui leur permettent d'abord de promouvoir les films qui sortent avec plus d'envergure (grâce à la *cross promotion*) puis d'assurer la pérennité d'un film bien après sa sortie en salles. Bärbel Sill, *Le star system : du cinéma hollywoodien classique (1930-1960) à sa renaissance dans les années 80*, Frankfurt am Main, Berlin, Bruxelles, P. Lang, 2005, p. 100. À partir de Stephen Prince, « A New Pot of Gold : Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989 », *History of the American Cinema*, vol. 10, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2002. L'auteur ajoute que le passage d'une industrie concentrée uniquement sur la production cinématographique à une industrie multimédiatique, transforme l'œuvre filmique ainsi commercialisée en *divertissement* (Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 101).

⁴⁵ Joël Augros parle de « graves crises cycliques de l'industrie du film » qui voient succéder à la télévision nombre de nouveaux appareils. Joël Augros, *Économie du cinéma américain*, Paris, Médiathèque Ediling, 1985, p. 59.

⁴⁶ L'arrivée d'un nouveau média au potentiel économique colossal qu'est le jeu vidéo pourrait aussi nous servir d'exemple et aurait mérité que l'on s'y arrête. Nous nous contenterons de signaler ici que les *majors* se sont très tôt emparées de ce nouveau média pour l'intégrer à leurs conglomerats, en faisant une industrie de masse de la même manière que pouvait l'être le cinéma (dans un lien de réciprocité qui fait aussi du cinéma un média capable d'adapter certains jeux vidéo en films). La Paramount et la Walt Disney Company possèdent ou ont été en lien avec au moins cinq entreprises liées au domaine vidéoludique, depuis les années 60 mais surtout à partir des années 80-90. Voir Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010, en particulier p. 88-91.

⁴⁷ « *It's not like anything has changed. They came, they took, they created a crappy romcom, just like they've been doing since the 40s.* » Passage à 0'21'17.

renvoie directement à cette capacité de faire toujours la même chose, en s'adaptant sans cesse aux nouveaux moyens à disposition. Mais plus évidemment, toute l'idéologie hollywoodienne s'incarne à l'écran dans le personnage de Jeff, le seul producteur à apparaître dans le film. Celui-ci correspond parfaitement à l'archétype qu'il représente : le choix d'un acteur bien en chair, aux cheveux gominés et trônant dans son fauteuil annonce déjà la couleur. Prompt à rire, il semble s'amuser de ses propres tournures de phrases et accompagne son offre contractuelle d'un large sourire à la fois confiant et carnassier, faussement bienveillant. Parler chiffres semble être le seul moyen de l'énerver : évoquer les millions perdus à cause du comportement de Robin le met hors de lui ; penser au prix qu'aurait valu son contrat si elle avait accepté de jouer dans un film de science-fiction, où à ce livre si ennuyeux qu'un pourcentage insignifiant des spectateurs du film l'ont lu, lui font hausser le ton ; tout comme quand, à un degré un peu moindre, il s'insurge contre les négociations « avides » de l'avocat (concernant l'âge de Robin, le nombre d'années du contrat – cette discussion entre les deux hommes illustre d'ailleurs à merveille l'implacabilité dont peuvent faire preuve les producteurs concernant le moindre détail sur un contrat, et la nécessité pour les acteurs de faire valoir leurs droits par un juriste spécialisé⁴⁸). De l'apparence au caractère, Jeff est un personnage construit de manière à correspondre au producteur cupide et calculateur tel qu'on peut se l'imaginer. Et il est bâti à l'image d'Hollywood : rendu souple par l'appât du gain, ayant une formidable intuition de ce qu'est son époque et une compréhension assez fine des attentes de son public. De ce fait, les décisions qu'il prend dans le film sont cohérentes et permettent à Ari Folman de rendre compte d'une mentalité bien actuelle, même si elle s'exprime face à une nouveauté imaginaire. C'est à travers ce personnage que le réalisateur parvient à « montrer » la structure hollywoodienne et à décrire son fonctionnement, sa mentalité générale.

L'ambiguïté qui place le contexte narratif du *Congrès* dans un réel proche mais distinct du nôtre par l'association du genre métafilmique et de la fiction permet donc à Ari Folman de rendre compte, par la création d'un nom de société (la Miramount) mais surtout d'un personnage, d'une logique hollywoodienne selon laquelle l'efficacité et le profit prédominent et relèguent la question de l'artisticité du produit au rang d'argument de vente parmi d'autres⁴⁹, et capable de tout récupérer en sa faveur par adaptation, y compris les nouvelles technologies. C'est suivant ce schéma que la Miramount s'allie plus tard dans le film avec un laboratoire pharmaceutique pour devenir la

⁴⁸ Au cours de son analyse du « phénomène » Tom Cruise, Joël Augros décrit en effet la fonction de ces spécialistes incontournables que les acteurs sollicitent notamment lors de la signature de leur contrat. Joël Augros, « La star comme entreprise », in Vincent Amiel, Jacqueline Nacache, Geneviève Sellier et Christian Viviani, *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 133-157.

⁴⁹ Ce paradoxe fondamental entre art et industrie, qui est aussi celui du cinéma, est relevé par tous ceux qui se sont penchés sur la question hollywoodienne. Charlotte Garson s'interroge par exemple sur les conditions de possibilité de ce « miracle » qui parvient à faire de l'art avant tout une industrie très rentable depuis près d'un siècle. Charlotte Garson, *Le cinéma hollywoodien*, op. cit. p. 3.

Miramount-Nagasaki, travaillant à une nouvelle forme de cinéma qui prolonge cette vision naissante du divertissement (en témoigne notamment l'aspect de parc d'attraction que revêt l'hôtel Abrahama). La liberté que s'octroie le réalisateur par la fiction lui permet de décrire le système et son attitude face aux nouvelles technologies comme le ferait un métafilm hollywoodien classique, tout en inventant une situation de l'ordre de la science-fiction puisque cette description est indépendante de l'existence effective des technologies dont il est question dans le film (qui lui servent d'exemple, d'illustration). Nous verrons au cours du chapitre suivant que ces bases posées par un contexte de science-fiction ouvrent le chemin qu'emprunte le film vers un autre genre, celui de l'utopie, qui constitue une autre manière d'évoquer le présent par la fiction.

Si l'idéologie hollywoodienne se fait discours au sein de la narration en étant portée par un corps à l'image, elle fait également l'objet du discours du *Congrès*. En prenant le personnage de Robin pour protagoniste principale, le réalisateur montre que la capacité d'adaptation d'Hollywood et de ses producteurs face aux mutations que vit la société à l'heure du numérique n'est pas aussi évidente pour les professionnels du cinéma ; la situation de crise qu'elle traverse dans le récit en tant qu'actrice le démontre. La narration fait coïncider la signature de son premier, puis de son second contrat avec ces moments clés où le système hollywoodien prend un tournant décisif et souligne en cela les conséquences directes qu'une restructuration implique dans les différents corps de métiers du cinéma. Elle est ponctuée par la récurrence d'un dialogue entre Jeff et Robin, d'une époque à l'autre : le producteur explique que « Bientôt, toute cette structure à laquelle nous sommes tant attachés... disparaîtra.⁵⁰ », ce à quoi Robin demande immanquablement : « Tu parles de Miramount ?⁵¹ », la question faisant rire Jeff : la structure-mère n'est pas en danger, elle n'effectue que des remaniements internes ; c'est le système construit autour des acteurs⁵² puis, vingt ans plus tard, celui des pré-producteurs et animateurs⁵³ qui sont en cause. La protagoniste semble faire l'erreur de confondre la Miramount (comme système capitaliste, comme *fin*) et la machine hollywoodienne qui fonctionne à son compte (en tant que *moyen* plus ou moins pertinent et modulable). Le point de vue choisi pour aborder la question de l'adaptabilité d'Hollywood face au

⁵⁰ « *Very soon, this whole structure we all love so much... will be gone* ». Passage à 00'08'42 dans le film. Le second dialogue réemploie peu ou prou les mêmes termes : « Essaie de comprendre Robin. Bientôt toute cette structure n'existera plus [You see, Robin, that pretty soon this whole structure will stop existing]. » Passage à 00'58'13.

⁵¹ « *What's that ? Miramount ?* » Passage à 00'08'47. Ou alors : « De quoi est-ce que tu parles ? De l'hôtel Miramount, ou du Miramount Classic ? [Structure? What do you mean, Jeff ? This, the Maramount Classic, the Maramount Hotel ?] » Passage à 00'58'18.

⁵² « Je parle de tout ce qui entoure les acteurs : les agents, les managers et tout ce qui s'ensuit... [I mean the structure around the actor : the agents, the managers, all that trappings of the trailer...] » etc. Passage à 00'08'52.

⁵³ « Non, non, je te parle pas de ça, je te parle de la structure tout entière. Le scénariste qui a besoin de ses antidépresseurs, le storyboarder russe qui n'a pas résolu son problème d'alcool, les animateurs constamment en retard sur les délais, les idiots qui trouvent le moyen de tomber amoureux de leur personnage numérique. [No, no, no. Not Miramount Hotel. I mean, this whole structure won't exist. The script writer, who needs his antidepressants, the ex-Russian story-board artist with the drinking problem, animators always behind deadline, and those idiots who fall in love with their computer characters]. » Passage à 00'58'22 dans le film.

numérique nous incite donc à penser que si les *majors* parviennent toujours à leurs *fins* (le profit), cela se fait sans tenir compte des conséquences que peuvent avoir leurs remodelages du système sur le monde du cinéma ou sur ses professionnels, dont elles génèrent ou réforment les emplois selon leur besoin sans s'en préoccuper outre mesure – puisqu'elles ne les envisagent que comme des *moyens*. Avec l'arrivée de la *scanning room*, c'est la manière de réaliser un film qui se voit transfigurée ; que les métiers qui y sont liés disparaissent (plus d'acteurs une fois les contrats signés) et que les compétences artistiques s'en voient rabaissées (Chris, ancien chef opérateur, se console de la tâche de simple exécutant qu'on lui a offerte dans la salle de *scanning* en se disant que les autres sont chez eux, sans travail), ce n'est pas le problème de Jeff dans la mesure où l'industrie du cinéma s'en portera « mieux », justifiant cette désolidarisation que chaque nouvelle technologie semble venir accentuer de façon cyclique. Le personnage de Jeff méprise ceux qui ne parviennent pas à s'adapter aux nouvelles technologies (il se moque d'Al en le rattachant à l'époque des caméras au fuel⁵⁴). Ainsi y a-t-il portée discursive de la narration sur ce fonctionnement décrit *via* sa personnification, puisqu'elle permet à Ari Folman de mettre l'accent sur ceux qui, au sein d'une structure presque inatteignable, subissent les conséquences de l'arrivée du numérique au cinéma.

Offrir à Robin Wright un rôle qui fait de sa personne une protagoniste en difficultés concernant sa carrière est déjà, de la part du réalisateur, une manière d'exprimer la complexité que revêt à notre époque la gestion d'un statut de star au vu de son propre parcours⁵⁵. Le scénario en rend principalement compte à travers les insinuations permanentes de ses collègues, qui lui renvoient sans cesse la responsabilité de sa situation puisqu'elle a fait « de mauvais choix ». Nous ne pouvons comprendre toute l'importance de cette question de la responsabilité qu'en nous interrogeant sur les conséquences de la désolidarisation des studios d'avec leurs travailleurs, car le remaniement d'Hollywood a contraint les stars à repenser à sa suite leur propre organisation dès les années 1970, fragilisant ainsi leur position. Ce qui a changé ne se situe pas dans l'existence même de la star : dans *Le Congrès*, le personnage de Jeff indique bien que même si la carrière de Robin en est à son point mort, elle *fut* la grande star d'une époque et en conséquence son image représente encore un potentiel de rentabilité très intéressant pour lui. Le film confirme en cela que l'intérêt d'une star repose, aujourd'hui comme auparavant, sur une construction habile de son image qui lui permet d'obtenir les faveurs du public, faisant d'elle une star-marchandise⁵⁶ prisée par les *majors* pour son intérêt lucratif⁵⁷. Mais alors qu'auparavant le *studio system* gérait la production

⁵⁴ Passage à 00'11'10 dans le film.

⁵⁵ La carrière de l'actrice (dans la réalité comme dans le film), démontre en effet qu'il est possible de commencer une carrière avec grand fracas, puis de ne plus se faire remarquer pendant des années avant de revenir sur le devant de la scène.

⁵⁶ Edgar Morin, *Les stars*, Bourges, Tardy, 1957, p. 134-139.

⁵⁷ La présence de Tom Cruise au casting peut par exemple permettre à un « mauvais » film d'assurer un nombre

cinématographique des *majors* de A à Z, façonnant avec soin l'image de ses stars entre ses murs et prenant intégralement en charge leur carrière⁵⁸, aujourd'hui il n'endosse plus ce rôle⁵⁹. C'est le *processus de fabrication* de la star qui a changé, les studios hollywoodiens s'en sont délestés : c'est maintenant à la future star de créer sa propre image⁶⁰, à l'aide d'un certain nombre de professionnels⁶¹. La logique intermédiatique propose un système poreux dont elle devra se servir pour assurer son ascension⁶². Cette porosité est également le signe, pour Jean-Pierre Esquenazi, que le *star system* s'est muté en autre chose, élaborant un principe de star (qu'il nomme plutôt *people*) qui désormais n'est plus le privilège d'Hollywood⁶³. Celles qui parviennent à se fabriquer un statut apte à déplacer les foules jusqu'à la salle de cinéma peuvent en conséquence négocier fermement avec les studios hollywoodiens comme avec n'importe quelle autre industrie qui saura tirer avantage d'elles⁶⁴. En contrepartie, ce n'est plus le problème d'Hollywood lorsqu'une carrière sombre et cela signifie pour les acteurs une plus grande instabilité, qui implique de rester compétitif⁶⁵.

Pour analyser le phénomène qu'est la star aujourd'hui, il faut donc la considérer comme une personne dont le talent réside à la fois dans des qualités artistiques et dans un travail permanent de

minimum de spectateurs à sa sortie en salles. Joël Augros, « La star comme entreprise », *op. cit.* p. 142-143.

⁵⁸ Le système hollywoodien dit « classique » a fait dès les années 1950 l'objet d'investigations sociologiques. Hortense Powdermaker figure parmi les premiers auteurs et met en évidence dès 1950, les différents éléments qui fondent la stratégie économique hollywoodienne en comparant la star à un produit construit de toutes pièces dans une logique de rentabilité. Hortense Powdermaker, *Hollywood, the Dream Factory - An Anthropologist Looks at the Movie-Makers*, Boston, Little, Brown, 1950. A sa suite, Edgar Morin avance l'idée d'une star « manufacturée », une « marchandise totale » dont absolument tous les aspects sont exploitables. Edgar Morin, *Les stars*, *op. cit.* p. 134-135. Ces travaux serviront de base pour de nombreux autres.

⁵⁹ À partir des années 1960 et 1970 les mécanismes du *star system* ne sont plus institutionnalisés sous forme de système, au sein d'un studio qui servirait de « pôle » pour les gérer. Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 105 et 133.

⁶⁰ Joël Augros montre d'ailleurs très bien la manière dont Tom Cruise, immense star des années 1990 et 2000 (peut-être la plus grande, au vu des éléments que l'auteur relève), parvient à forger son image en se faisant son propre entrepreneur, dont le capital résiderait dans sa propre personne. « La star comme entreprise », *op. cit.* p. 142-143. La carrière de l'homme est très particulière en ce qu'elle est hautement problématique et invoque à la fois les rapports qu'il entretient à la réalité, et au numérique, voir Louis Blanchot, *Les vies de Tom Cruise*, Nantes/Bordeaux, Capricci, coll. « Actualité critique », 2016. L'acteur est d'ailleurs invoqué dans *Le Congrès*, où il est joué par sa doublure officielle, Evan Ferrante, le procédé de dédoublement étant accentué par l'incapacité des autres personnages à se souvenir de son nom.

⁶¹ Bärbel Sill, *op. cit.* p. 133-134 ; Joël Augros, « La star comme entreprise », *op. cit.* p. 146-152.

⁶² Au lieu de s'en tenir tout au long de sa carrière à un rôle précis, une alternance des rôles est possible en fonction de sa popularité (Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 133). Il existe désormais des *cross-over stars*, qui passent d'un média à l'autre pour acquérir un nouveau statut de star ou renforcer celui qui était déjà conquis (*ibid.* p. 108-109). Internet est par ailleurs l'outil par excellence pour accéder à la célébrité en partant de peu – en témoignent les exemples des *YouTubers* les plus populaires, dont nombre d'attributs en font de véritables stars. Wilma Westenberg, *The influence of YouTubers on teenagers : a descriptive research about the rôle YouTubers play in the life of their teenage viewers*, University of Twente, mémoire soutenu en 2016 ; Greg Singh, « YouTubers, online selves and the performance principle : Notes from a post-Jungian perspective », *CM : Communication and Media*, vol. 11, n° 38, 2016, p. 167-194.

⁶³ Jean-Pierre Esquenazi, « Du star system au people », *Communication. Information médias théories pratiques*, Vol. 27/1, 2009, p. 37-53, en ligne : <http://communication.revues.org/1247>, consulté le 11 mars 2017.

⁶⁴ Ainsi Tom Cruise est-il présenté comme étant le seul à pouvoir se permettre non seulement de négocier les cachets les plus élevés d'Hollywood, mais aussi à l'accès direct à un pourcentage très élevé sur les recettes de ses films. L'auteur le décrit également comme un négociateur hors pair. Joël Augros, « La star comme entreprise », *op. cit.*

⁶⁵ Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 137.

construction de soi (de son image)⁶⁶. En découle pour les stars un double principe de *liberté* (qui se fait plutôt *individualité* : s'il existe tout de même des « contrats privilégiés » qui les lient à un studio, celui-ci a dorénavant besoin de leur *consentement* et n'impose plus rien d'autorité) et de *responsabilité* (faire carrière ne dépend que d'elles). On comprend donc pourquoi la question revient sans cesse dans la première partie du film d'Ari Folman. Pourtant entourée d'un agent qui semble avoir façonné son image avec attention (en refusant toujours un certain type de films, par exemple la science-fiction), Robin est un personnage qui manifestement ne parvient pas à devenir à elle-même son propre produit marketing et elle a petit à petit perdu l'aura qui faisait d'elle une star en même temps que la confiance que lui accordaient les studios.

Ce retour incessant à la notion de choix dans le film nous invite à relativiser ce gain de liberté que l'on prête au *star system* contemporain : a-t-on vraiment le choix quand les studios se montrent si sévères avec l'âge que l'on doit paraître avoir ? C'est le sens de la tirade d'Al lorsqu'il s'exclame : « Et quand tu as eu 35 ans, ils t'ont dit comment rester jeune, parce que si tu avais refusé leurs conditions en supprimant de ton beau visage les marques laissées par le temps, pour eux, tu aurais tout bonnement cessé d'exister.⁶⁷ » Si les studios ne dictent plus leur conduite en tout point aux acteurs, ils continuent cependant d'imposer diverses conditions qui ne font pas des stars, des êtres totalement libres. Le film nous montre que cette désolidarisation implique également une séparation assez nette entre la star et son image : si on peut se passer de la star ou la remplacer, son image revêt une importance puisqu'elle représente un argument de vente. Toute la logique du *star system* repose de fait sur cette idée que l'image prime sur la personne ; l'invention de la *scanning room* permet à Ari Folman de montrer comment, de fait, cette logique des studios les incite à utiliser la technologie de manière à s'approprier cette image pour l'utiliser en l'absence de son corps d'origine. Il témoigne d'un déplacement de concept : ce qui fait la star réside avant tout dans l'image, et non dans le corps dont elle est issue, rendant plausible l'existence d'une star dont le corps n'existerait pas ou plus. Et à nouveau Robin Wright est un choix d'actrice intéressant de ce point de vue, puisque son retour sur le devant de la scène dans les années 2000 est ponctué de deux films de

⁶⁶ Profitant de la réédition de son livre en 2015, Richard Dyer signale que depuis sa première parution, d'autres chercheurs ont repris sa pensée en nuancant cette passivité professionnelle que l'on a pu attribuer aux acteurs dans les analyses du *star system*. Ces nouvelles études se proposent d'envisager toute la part de travail et d'intelligence que le fait de devenir star demande à l'acteur, celui-ci participant activement à la construction de son image et l'investissant également dans ses personnages. Nous pouvons lire dans cette rectification plus tardive (les études sur lesquelles se base Dyer datent des années 2000), l'indice que l'« autonomisation » du *star system* après les années 1960-1970 a incité les théoriciens à prendre en compte, rétrospectivement, des éléments qui leur avaient échappé jusqu'ici. Richard Dyer, *Le star-système hollywoodien suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, Paris, L'Harmattan, 2015 [1979], p. 11-13, à partir de Danae Clark, *Négociation Hollywood : The Cultural Politics of Actor's Labour*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1995 et Adrienne McLean, *Being Rita Hayworth : Labor, Identity, and Hollywood Stardom*, New Brunswick, N.J., Rutgers University Press, 2004.

⁶⁷ « *And when you hit 35, they told you how to look young. Because if you didn't do what they wanted you to do, shave off a couple of years for that beautiful face of yours, you would... cease to exist, for Christ's sake !* ». Passage à 00'22'00 dans le film.

Robert Zemeckis (*La légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007) et *Le Drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, 2009)) qui travaillent cette question de la star en la masquant sous un « déguisement » numérique la rendant méconnaissable⁶⁸. La carrière de l'actrice est marquée d'une part par l'instabilité d'un *star system* devenu autonome depuis l'arrivée des nouvelles technologies, mais aussi par la situation étrange qui a refait de sa personne une star sans que son corps n'ait été à proprement parler « filmé », rendu en quelque sorte absent de l'écran.

Le scénario du film ancre donc son personnage principal dans le contexte précis du *star system* hollywoodien contemporain, au sein duquel la star est rendue fragile car responsable de sa propre carrière, contrainte de s'adapter à des choix stratégiques qui ne sont pas les siens, et dont la définition même se voit un peu modifiée ; l'aspect métafilmique qui fait de Robin Wright l'interprète de son propre personnage au sein de la diégèse accentue la pertinence de sa description – et ce, même s'il extrapole ce fonctionnement à partir d'une nouvelle technologie imaginaire qui ne fait somme toute qu'insister sur la possibilité de se servir de l'image d'une star tout en se passant de sa présence. Cette technologie permet d'ailleurs à Ari Folman de montrer que les bouleversements qui fragilisent les professionnels du cinéma ne sont pas sans lien avec l'arrivée des nouvelles technologies dans la mesure où celles-ci incitent les *majors* à moduler sans cesse leur fonctionnement sans avoir besoin de tenir compte des conséquences que cela implique pour autrui. L'alliance des genres de la science-fiction et du métafilm hollywoodien font de la *scanning room* l'exemple à la fois canonique et conjecturel d'une technologie qui enclenche tout ce processus dans une logique de continuité avec notre monde contemporain, permettant de le donner à voir tout en en proposant le prolongement supposé. C'est en ce sens que l'on peut lire une dimension discursive dans l'œuvre d'Ari Folman : elle est à la fois descriptive et prospective, et son analyse des conséquences possibles à une situation actuelle nous incite à la réflexion.

La *scanning room* n'est donc pas un exemple choisi au hasard dans la mesure où elle remet en question par le numérique les modalités de présence de l'acteur à l'image.

1.2. La *scanning room* et le corps problématique de l'acteur

L'invention de la *scanning room*, bien que relevant du domaine de la science-fiction, alloue au *Congrès* la possibilité de conserver une dimension métafilmique en prenant pour décor un lieu de tournage cinématographique réel et usité (celui de la *Light Stage 5*) tout en lui inventant des conséquences sur le corps de l'acteur qu'elle partage en fait avec les technologies actuelles, produisant de nouveau un effet discursif que nous allons pouvoir analyser.

⁶⁸ Il s'agit des techniques de capture de mouvement, nous reviendrons sur ce point au cours du Chapitre 4.

Telle que présentée sur le site de l'Université de Sud-Californie, la *Light Stage 5* a pour but d'enregistrer numériquement la performance d'un acteur en collectant les données nécessaires à une retouche complète de cette performance en post-production à l'échelle de l'éclairage (il est possible d'insérer de façon réaliste l'acteur dans n'importe quel lieu donné) et de la texture du corps (il peut changer de matérialité et conserver ses traits)⁶⁹. Si la présence de l'acteur est nécessaire au processus, l'idée est tout de même de « scanner » son corps et ses émotions, d'enregistrer son aspect physique sous tous les angles afin de pouvoir ensuite le retranscrire par ordinateur. Il est question ici d'extraire de l'acteur une image de lui par la machine, sous forme de « base corporelle » que quelques modifications permettront ensuite d'insérer dans un lieu ou une matérialité autres.

Bien qu'elle repose sur une logique assez différente, on trouve avec la capture de mouvement cette même idée d'extraction par le numérique d'un élément d'ordre corporel. Le principe, qui regroupe la *motion capture* et sa version plus précise (prenant également en compte le visage), la *performance capture*, consiste à numériser la performance de l'acteur en n'en conservant non plus l'apparence (comme le fait la *Light Stage*), mais le *mouvement* :

Le corps en mouvement prend alors la forme d'un nuage de points lumineux de synthèse, d'un squelette virtuel consultable directement sur ordinateur. Les animateurs peuvent par la suite greffer à ce mouvement virtualisé, capté en trois dimensions, un avatar numérique à l'apparence de leur choix, quels que soient les traits, la corpulence ou encore la taille du sujet d'origine. Il est à souligner que s'ajoute à ces caractéristiques techniques, dans le cadre de la capture de performance ou *performance capture*, une petite caméra numérique fixée au niveau du visage du comédien, analysant les mouvements les plus infimes de ses expressions pour les traduire en données informatiques mises à jour d'une image à l'autre. En somme, la *motion capture* et la *performance capture* se fixent pour objectif la captation du jeu d'acteur dans ce que nous choisissons d'appeler sa « totalité tridimensionnelle ».⁷⁰

La *capture* permet de se passer tout bonnement de l'apparence – ou plutôt de doter n'importe quel corps modélisé ou scanné, d'un jeu d'acteur prélevé indépendamment.

Nous voyons bien ici que, à partir de l'analyse conjointe de ce dont sont capables la *Light Stage* et la capture de mouvement, il n'y a qu'un pas à franchir pour arriver au concept de *scanning room* : l'une numérise l'apparence et la texture de l'acteur, l'autre en extrait ses mouvements sous

⁶⁹ Andreas Wenger, Andrew Gardner, Chris Tchou, Jonas Unger, Tim Hawkins et Paul Debevec, *Performance Relighting and Reflectance Transformation with Time-Multiplexed Illumination*, University of Southern California Institute for Creative Technologies, SIGGRAPH, 2005, en ligne : http://gl.ict.usc.edu/Research/ls5/lightstage5_s2005.pdf, consulté le 14 mars 2017.

⁷⁰ Marco Grosoli et Jean-Baptiste Massuet (dir.), « Introduction », in *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 8.

forme de données abstraites. Elles chamboulent totalement la logique du tournage et de divers métiers liés. Ce pas consisterait en un *stockage* progressif et exhaustif de ces deux aspects en même temps, aboutissant à une véritable banque de données sur chaque acteur et permettant de se passer tout bonnement du tournage. Il n'est donc pas étonnant que la question de la possible disparition à venir des acteurs soit dans l'air du temps, et associée à la technologie exposée dans *Le Congrès*⁷¹ : des techniques basées sur le principe de numérisation du corps existent déjà et sont présentes dans des films d'envergure (on cite souvent *Avatar* (James Cameron, 2009)), et la *scanning room* opère une sorte de fusion améliorée à partir d'elles⁷². Il est donc bien question avec ces techniques d'une atteinte que porte la technologie à la *présence* de l'acteur, dont le numérique ne nous restitue pas tout. Dès lors, le film avance l'idée que le spectateur ne peut plus discerner si ce qui lui est montré est un corps humain, ou un hybride, ou un être recréé de toutes pièces : un dialogue laisse entendre que Robin ne s'était même pas aperçue que le cinéma avait peu à peu remplacé les *scans* des acteurs de l'époque par des personnages créés de toutes pièces⁷³.

Comprendre comment la *scanning room* travaille cette *présence* dans la lignée des autres technologies du numérique n'est pas évident, et ce parce que cette notion pose déjà problème dans le cadre de la technique cinématographique en elle-même. Les mots qu'emploie le personnage de Jeff pour parler de la machine trahissent cette difficulté :

Nous à la Miramound, nous souhaitons... nous voulons scanner ton corps. Tout ce qui fait ta personnalité. Ton visage. Tes émotions. Tes larmes, ton rire. Tes orgasmes et tes grands bonheurs. Tes pressions, tes frayeurs. Tes désirs... Nous voulons t'échantillonner. Nous voulons te conserver et posséder *cette chose que l'on nomme « Robin Wright »*.⁷⁴

Une incertitude plane autour de ce que la Miramound semble vouloir posséder. Dans le syntagme final, « que l'on nomme [*called*] Robin Wright », la forme passive du verbe et son association au nom de l'actrice semble renvoyer directement à cette idée d'image de star évoquée plus haut. Ce que Jeff veut, c'est l'image-star Robin Wright, celle que le public reconnaîtra, celle qui a le potentiel de

⁷¹ En témoignent, par exemple, ces articles : Gustave Shaïmi, « Le Congrès : vers la fin des acteurs ? », *Vodkaster*, juillet 2013, en ligne : <http://www.vodkaster.com/actu-cine/le-congres-fin-des-acteurs-futur-cinema/1023838>, consulté le 16 novembre 2016 ; « Le cinéma du futur sera sans acteur », *Ours Rouge*, juillet 2014, en ligne : <http://oursrouge.fr/2014/07/numerique-tuera-lacteur-cinema/>, consulté le 17 novembre 2016 (auteur non spécifié).

⁷² Ari Folman signale d'ailleurs la délicatesse de son processus d'invention, qui doit la faire ressembler assez aux technologies actuelles pour paraître crédible tout en gardant avec elles une certaine distance, afin de ne pas rendre le film trop vite dépassé (le tournage en animation pouvant durer des années). Ari Folman, commentaires audio du film, *Le Congrès*, DVD (2013, Paris, ARP, 2014), passage à 00'18'45-00'19'31. Les citations provenant des commentaires audio du film proviendront systématiquement de ce DVD, et les traductions sont celles des sous-titres fournis par celui-ci.

⁷³ Passage à 00'57'03 dans le film.

⁷⁴ « *We, at Miramound, want to... want to scan you. All of you - your body, your face, your... emotion, your laughter your tears, your climaxing, your happiness, your depressions, your... fears, longings. We want to sample you, we want to preserve you, we want all this thing, this thing called "Robin Wright".* » passage à 00'09'24 dans le film.

retrouver son aura d'antan. Mais de quoi cette image-star est-elle constituée ? La présence du terme « chose » témoigne d'une difficulté propre à la figure actorale dans le cadre spécifique du cinéma, un paradoxe que Jacqueline Nacache travaille tout au long de son ouvrage à ce sujet : l'acteur de cinéma n'existerait que dans le but de disparaître.

L'auteure part en effet d'une différence fondamentale entre théâtre et cinéma : alors que le théâtre voit sa raison d'être dans la *présence* du corps de l'acteur dans un ici et maintenant qu'il partage avec le spectateur, le cinéma fascine par sa capacité à nous montrer le *monde* en plein mouvement⁷⁵. Dès lors, le corps de l'acteur y est secondaire, en « déficit de présence » par rapport au monde qui y tient désormais le premier rôle. De cela découle un élément décisif qui renforce encore l'écart entre théâtre et cinéma : le « bon » acteur sera celui qui se fera oublier en tant qu'acteur pour parvenir à n'être « que » lui⁷⁶, objet qui n'est pas plus signifiant au moment de son apparition à l'écran que n'importe quel autre objet du monde⁷⁷. Jacqueline Nacache souligne d'ailleurs l'usage de diverses techniques proprement cinématographiques et allant dans ce sens : la substitution, la surimpression, et le thème récurrent du fantomatique qu'elles impliquent lui permettent d'affirmer que l'« on pourrait n'écrire l'histoire des acteurs que de ce point de vue : l'épopée d'une lutte contre l'opacité des corps⁷⁸ » (de la part des cinéastes et théoriciens qui cherchent à les rendre transparents, ou à entrer dedans).

Cette conception de l'acteur comme « objet parmi d'autres objets⁷⁹ » nous ramène directement à Hollywood, où le *star system* fait de lui un produit, un « masque » qui se donne comme tel et qui ne vaut que pour la stéréotypie de son visage, semant le doute quant à la nécessité pour la star d'« être actrice » – a-t-elle besoin de talent finalement, si être elle-même devant la caméra suffit⁸⁰ ? Si nous ajoutons à cela le constat que l'histoire du cinéma hollywoodien s'est bâtie sur la recherche d'un « naturalisme » qui a plus tard viré au « réalisme⁸¹ » et dans la visée duquel les

⁷⁵ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, 2003, p. 20-21. L'auteure n'utilise pas le terme « monde ».

⁷⁶ Partant du constat que l'*Actors studio* n'a jamais fait ses preuves mais que pourtant son rayonnement fut immense, la chercheuse en déduit que ce que la Méthode propose – la recherche d'honnêteté, faire du monde une scène – répond en fait à un principe fondamental du jeu d'acteur au cinéma : « Devenir soi-même, ne jouer que soi-même, étaient depuis les débuts, à tort ou à raison, les objectifs de tout acteur de cinéma. » *Ibid.* p. 118.

⁷⁷ C'est l'idée que le cinéma peut faire de toute chose, en la mettant en mouvement, un acteur. *Ibid.* p. 19-20. On la trouve déjà chez Jean Epstein, pour qui les objets sont des personnages dramatiques à part entière à qui le cinéma offre une personnalité (une âme), notamment par l'usage du gros plan. Jean Epstein, « De quelques conditions de la photogénie », in *Écrits sur le cinéma*, Tome 1, Paris, Seghers, 1974, p. 140-141.

⁷⁸ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 65.

⁷⁹ Elle sera reprise plusieurs fois au cours de notre travail.

⁸⁰ C'est notamment ce qu'avance Edgar Morin, pour qui au cinéma la simple présence de l'acteur suffit à déclencher le processus d'identification et à faire exister le personnage : « Le jeu de l'acteur peut, dès lors, être atrophié ou nul : le personnage ne cessera pas de vivre et d'exprimer. » Edgar Morin, *Les stars*, *op. cit.* p. 145. La star ne fait que jouer son propre personnage, qui était déjà inscrit dans son type, *ibid.* p. 157. Elle n'est donc que masque : « Toujours selon Delluc, le visage d'acteur (masque) se crée comme un décor. L'acteur tend donc à être un automate, masque, marionnette, ou encore, comme l'annonçait Moussorgsky "statue qui parle". », *ibid.* p. 151.

⁸¹ A l'envie de naturalisme qui avait poussé les studios à s'installer sur la côte Est pour profiter de ses paysages et qui avait en fait abouti à un réalisme artificiel jusqu'aux années 60, un nouveau désir de réalisme succède (inspiré

comédiens hollywoodiens cherchent à atténuer leur jeu au maximum⁸², cela fait d'Hollywood le lieu par excellence où l'acteur est pris dans ce paradoxe que porte avec lui l'art cinématographique. Jeff parle donc de la « chose » qu'il souhaite extraire de Robin : à mi-chemin entre ce qui fait d'elle une personne ou une actrice se situe son corps, ce sont donc bien ses émotions, son visage que l'on veut échantillonner, mais ni son talent, ni même sa personnalité n'importent (contrairement à ce qu'il affirme dans la version française, il n'est pas question de « personnalité » [*All of you*] dans le dialogue original). L'imprécision du mot « chose » semble renvoyer exactement à l'incertitude qui fait de l'acteur à la fois une image, une personne et un corps humain, sans que l'on ne puisse vraiment dire *ce que* le cinéma garde de tout cela lorsqu'il fabrique le personnage. Ce dont le producteur est certain dans *Le Congrès*, c'est que cet échantillonnage remplacera bel et bien la Robin Wright en chair et en os pour en faire un pantin malléable à souhait. La narration construite par Ari Folman nous permet de supposer que l'arrivée de ces technologies numériques qui s'en prennent directement à un corps trop « opaque » ne consiste qu'en une suite logique qui éloigne un peu plus un élément dont la présence posait déjà problème, et permettent aux firmes hollywoodiennes d'atteindre un objectif qui semblait être le leur depuis le début : ne conserver de la personne peu rentable en elle-même, que l'image qui en fait une star et représente un aspect lucratif. Les possibilités de l'image numérique sont telles qu'elle semble parfois capable de se faire plus réelle que la réalité⁸³, plus humaine que le corps humain⁸⁴, lui permettant alors de concurrencer l'acteur sur son propre terrain. Dans la lignée de la *Light Stage* qui numérise l'enveloppe corporelle de l'acteur, ou de la capture de mouvement qui en fait un nuage de points tridimensionnel, la *scanning room* semble réaliser le fantasme technique qui déleste de l'image la présence de l'acteur pour n'en garder que la « chose », l'objet cinématographique dont elle a besoin.

1.3. Les stars et leur performance : un « bras de fer » corps/machine ?

C'est en nous demandant ce qui distingue l'invention d'Ari Folman de celles que l'on utilise

également du souffle néoréaliste européen) dans les années 70. Se met en place à Hollywood une « dialectique réaliste » : « Le monde réel est nécessaire au film. Puis il est trahi, déformé pour être retrouvé. » Pierre Berthomieu, *Le cinéma hollywoodien. Le temps du renouveau*, Paris, Nathan-Université, coll. « 128 », 2003, p. 41-42. L'auteur conclut son livre par l'idée que le Nouvel Hollywood entretient avec le réalisme des rapports « complexes et variés », *ibid.* p. 121. Jacqueline Nacache parle plutôt d'un goût pour l'authenticité, ou de recherche d'effets de réel dans *L'acteur de cinéma, op. cit.* p. 123-124.

⁸² Le procédé permettant d'accéder à une certaine universalité. *L'underplay* est également une technique de jeu hollywoodienne. *Ibid.* p. 108-110.

⁸³ Le numérique a en effet la capacité de se rendre invisible, provoquant ainsi des « effets de réel ». Pierre Berthomieu, *Le cinéma hollywoodien, op. cit.* p. 42.

⁸⁴ Jean-Marc Lalanne lit par exemple dans la recherche extrême et absolue de détail du corps pour les personnages de *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit (Final Fantasy : The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara, 2001), une ode à l'humain par le numérique que n'aurait permis aucune technique classique. Jean-Marc Lalanne, « Virtuel Virtuose », *Libération*, 15 août 2001, en ligne : http://next.libération.fr/culture/2001/08/15virtuel-virtuose_374280, consulté le 2 juin 2017.

aujourd'hui à Hollywood que nous pouvons trouver l'élément qui, actuellement, préserve les acteurs de l'éviction définitive qui les attend dans *Le Congrès : la performance*, qui rend leur présence attractive et en fait des individus irremplaçables. Ce que le réalisateur ajoute à la technologie dans son film en attirant notre attention sur la distinction entre corps et objet va donc nous permettre, par comparaison, de porter un regard différent sur la situation actuelle en partant du principe que la technologie cinématographique ne cesse de mettre la présence des corps filmiques en difficulté, et en envisageant la performance comme une manière pour eux d'y résister à l'heure du numérique.

Les deux extraits de *blockbusters* qu'Ari Folman a inclus dans son film et qui mettent au sein du récit la Robin numérique en vedette sont truffés de combats, d'explosions, de fouets luminescents, de robots, etc. Ils mettent en avant un élément caractéristique de notre époque où les effets spéciaux éclipsent en partie l'attrait que pouvait représenter la star à l'écran quelques décennies plus tôt. On trouve en effet nombre de théoriciens qui mettent l'accent sur la spectacularité des images cinématographiques actuelles : l'image-excès⁸⁵ (ou le « cinéma-excès ») se veut être une expérience sensorielle pour son spectateur et cherche à l'affecter physiquement⁸⁶, recréant par la technique une « énergie brute du monde⁸⁷ ». Sans doute faudrait-il interroger cette soudaine nécessité de faire du cinéma un média physiquement « prenant » à l'aune de l'arrivée d'un concurrent, basé sur le numérique et dont l'interactivité avec le corps se trouve au cœur du processus : le jeu vidéo⁸⁸. Toujours est-il que l'arrivée de ce cinéma pour lequel l'innovation technique se donne en spectacle est souvent lue comme un « retour » au cinéma-attraction⁸⁹ des premiers temps ; un cinéma dont la technique seule parvenait à fasciner les foules, et que l'avènement du numérique semble aujourd'hui réitérer en partie, au détriment de la narration⁹⁰ et donc, fatalement, des stars qui se voient reléguées au rang d'attraction parmi d'autres attractions⁹¹.

⁸⁵ Le terme est utilisé notamment dans l'ouvrage de Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global*, *op. cit.*, p. 77-78.

⁸⁶ Karl Sierek, « Animisme de l'image. Pour une histoire de la théorie d'un concept mouvant », *Intermédialités*, n° 22, *op. cit.*, en ligne: <http://id.erudit.org/iderudit/1024114ar>, consulté le 3 avril 2017. Voir également Roger Odin, qui évoque quant à lui une « spectacularisation du dispositif » cinématographique, dans « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, vol. 18, n° 99, 2000, p. 67, en ligne : http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195, consulté le 6 juin 2017.

⁸⁷ Pierre Berthomieu, *Le cinéma hollywoodien*, *op. cit.* p. 121.

⁸⁸ On ne peut espérer comprendre les tenants et aboutissants du cinéma à une époque donnée qu'en le replaçant dans son contexte intermédiatique. Nous retrouverons la question du jeu vidéo un peu plus tard.

⁸⁹ La notion est empruntée à Tom Gunning, « The Cinema of Attractions : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », in Thomas Elsaesser (dir.), *Early Cinema : Space Frame Narrative*, London, British Film Institute, 1990. Elle fait l'objet d'une relecture dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, notamment parce qu'elle permet d'effectuer un lien entre le pré-cinéma et le post-cinéma contemporain, bien que les raisons de son retour diffèrent d'une époque à l'autre.

⁹⁰ André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 159.

⁹¹ Bärbel Sill remarque en effet que si les stars occupent toujours une place centrale à l'époque du Nouvel Hollywood, leur attractivité s'est un peu amoindrie « dans la mesure où il existe également d'autres facteurs qui attirent l'intérêt du spectateur, comme la renommée du réalisateur », *Le star system*, *op. cit.* p. 135. Cette résurgence notable du cinéma-attraction nous permet de compléter l'idée en ajoutant à la renommée du réalisateur, la spectacularité permise par les effets spéciaux.

Dans ce contexte, nous pourrions considérer que la performance de l'acteur constitue un moyen pour lui de faire de son corps une attraction. Ce terme connaît en effet un essor tout particulier ces dernières années. Jacqueline Nacache nous rappelle que le latin *actor* faisait déjà référence au *faire*, à l'*agir*⁹². La performance vient renforcer cet aspect en insistant « sur l'action accomplie par l'acteur, par opposition à la représentation mimétique d'un rôle⁹³ ». Pour les anglophones, l'auteure souligne d'ailleurs que la différence entre l'*acting* (du côté du rôle, car sert la fiction et son monde) et le *performing* (qui invite à reconnaître et à admirer la performance), est du même ordre⁹⁴. Il y a donc bien quelque chose dans l'idée de performance qui lie le corps au spectaculaire et à l'attraction en-dehors de tout aspect narratif. En art contemporain, la performance en vient à faire œuvre : Gina Pane effectue par exemple des « actions » qui mettent directement son corps en cause et exigent d'elle un degré élevé de maîtrise de soi et de ses gestes. Il n'est pas question de faire semblant ni de mettre en scène, l'artiste est dans l'exécution, dans la *vie* même⁹⁵. Ces préoccupations rejoignent celles des acteurs de notre époque, qui peuvent de moins en moins se permettre de « faire semblant » devant l'œil averti de leurs spectateurs et qui, toujours dans l'optique d'une recherche de réalisme caractérisant Hollywood, se retrouvent à *vivre* leur rôle au lieu de le jouer : c'est Angelina Jolie s'entraînant pour être Lara Croft⁹⁶, ou Tom Cruise travaillant avec acharnement à l'appropriation des gestes que nécessitent ses rôles⁹⁷.

On comprend ici que la notion de performance implique un investissement qui, parce qu'il est corporel, ne peut pas mentir et relève donc de la vie plus que du jeu, de l'être plutôt que du paraître : c'est ce qui constitue sa dimension attractionnelle. Cette intervention de l'artiste sur son propre corps ne vaut que si l'image atteste de sa présence originelle, l'empêchant de se délester de l'acteur qui l'effectue pour ne pas en annuler la spectacularité. Fort paradoxalement, la performance implique pour cela une attention portée à la technique du corps, son geste, ses capacités et ses efforts ; en somme, à la manière dont il se fait l'instrument qui repousse ses propres limites, ce qui le rapproche de l'idée de machine. Cela ne nous semble pas être un hasard si en art contemporain, cette mise en avant de la vie dans son geste et dans son éphémérité s'est nommée « dématérialisation⁹⁸ » : le prix à payer pour affirmer cette vie semble, paradoxalement, résider dans

⁹² Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, op. cit. p. 13.

⁹³ Patrice Pavis, *L'analyse des spectacles*, Paris, Nathan-Université, 1996, p. 55.

⁹⁴ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *idem*. L'auteure part également de Jerome Delamater, « Ritual, Realism and Abstraction : Performance in the Musical », in Carole Zucker (dir.), *Making visible the invisible : an anthology of original essays on film acting*, Metuchen, N. J., Scarecrow Press, 1990.

⁹⁵ Fanny Dargent, « Performance corporelle. De l'art à la mort. Body Art et psychopathologie adolescente », *Champ psychosomatique*, n° 51, 3/2008, §9, en ligne : <https://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2008-3-page-57.htm>, consulté le 13 mars 2017.

⁹⁶ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, op. cit. p. 127-128. L'exemple est intéressant car le corps humain d'Angelina Jolie entre alors en concurrence avec un corps virtuel d'ordre vidéoludique.

⁹⁷ Joël Augros, « La star comme entreprise », op. cit. p. 137. Il existe de nombreux autres exemples.

⁹⁸ Voir Lucy R. Lippard, *Six years : the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Berkeley, University of

la capacité du performeur à faire de son corps un objet, et même de se servir de la technologie pour dépasser sa propre condition biologique et pousser toujours plus loin ses capacités corporelles⁹⁹. Au cinéma, le symbole de cette problématique que nous voyons se dessiner entre le corps-attraction performeur et vivant de l'acteur et son inéluctable identification avec un corps mécanique toujours en passe d'être dépassé par la machine réside en la personne d'Arnold Schwarzenegger interprétant le T-800 (*Terminator 2 : Le Jugement dernier*, James Cameron, 1991)¹⁰⁰. Nous retrouvons ici l'idée déjà évoquée que l'arrivée du numérique peut être plus ou moins directement liée à la nécessité pour l'acteur de se considérer comme son propre outil, son propre objet, sa propre machine-attraction, compétitive en termes d'importance à l'image face aux effets spéciaux en tous genres.

Qu'en est-il face aux techniques plus spécifiques qui vident le corps de sa physicalité ? Dans un dossier qui s'évertue à défendre les bienfaits de la *performance capture*, Guillaume Lasvigne ne cesse de mettre en avant les bénéfices que celle-ci apporte au *jeu* d'acteur. On y trouve l'idée prégnante que l'acteur est au cœur de ce processus et s'y voit accorder une plus grande liberté : celle d'improviser et même d'expérimenter (puisque sa performance est capturée sous tous les angles, plus rien ne bloque son imaginaire), de travailler son jeu en profondeur (une scène entière peut être capturée d'un seul trait, et le tournage se faire dans l'ordre chronologique ; comme le réalisateur n'a besoin de se préoccuper de rien d'autre, il est plus à même de diriger son acteur ; etc...)¹⁰¹. L'auteur cherche à démontrer comment une technique qui paraît effacer l'acteur, lui permet en fait de mieux s'exprimer. La notion de performance donne une plus haute valeur au jeu. Et on retrouve ce discours chez les premiers concernés : les acteurs s'étant prêtés à la technique dans *Avatar* insistent lourdement, au cours du *making of* qui leur est consacré, sur leur *présence* telle que retranscrite par la technique et vont même jusqu'à parler d'un transfert de leur « âme »¹⁰². On pourrait y lire une manière de se rassurer face à l'éviscération du corps cinématographique : l'acteur se raccroche au peu qu'on lui laisse, ses mouvements.

Mais effectuer des mouvements est à la portée de tous et ne justifie pas le choix d'une star ou d'une autre derrière le pantin numérique qu'on lui affuble. La performance que saisit la capture de mouvement avec une fidélité croissante n'a d'intérêt que si elle peut être attribuée à un corps

California Press, 1997 [1973].

⁹⁹ La performance (ainsi que le *body art*) perdent en effet cette distance conceptuelle qui existe entre corps du sujet et corps de l'objet. Parce que les nouvelles découvertes scientifiques rendent négociables la réalité biologique du corps, une concurrence-identification se crée entre lui et la machine. Fanny Dargent, « Performance corporelle », *op. cit.*

¹⁰⁰ Il nous faudrait étayer plus en détails cette problématique par le biais de l'exemple du Terminator, mais ce n'est ici pas le lieu pour une telle réflexion.

¹⁰¹ Guillaume Lasvigne, « Performance Capture et Cinéma Virtuel », *Courte-Focale*, octobre 2011, en ligne : <http://www.courte-focale.fr/cinema/dossiers/performance-capture-et-cinema-virtuel/>, consulté le 10 mars 2017.

¹⁰² Twentieth Century Fox Film Corporation, « Making of: Avatar (The Art of Performance Capture) », publiée en janvier 2010, en ligne : http://www.dailymotion.com/video/xbtdi2_making-of-avatar-the-art-of-perform_shortfilms, consulté le 15 mars 2017.

originel dont la particularité est reconnaissable. En somme, transférer des mouvements ne vaut la peine que dans le cas où ces mouvements sont l'expression d'une personnalité (d'une âme) extraordinaire. Une partie de l'analyse qu'effectue Bärbel Sill dans son ouvrage sur les stars hollywoodiennes conforte d'ailleurs cette hypothèse. L'auteur précise qu'à notre époque, la *personnalité* des stars revêt une importance capitale¹⁰³. L'importance du *style* d'une star en est emblématique : il lui faut constituer sa garde-robe à partir de vêtements accessibles à la masse de son public, tout en en faisant un usage créatif en choisissant des combinaisons qui laissent transparaître sa personnalité hors normes¹⁰⁴. Avec les mêmes moyens de départ que tout le monde, la star est capable de se démarquer par la spécificité de sa personne¹⁰⁵. Cette idée présente un double intérêt : la star continue de fasciner son public qui l'admire et l'envie¹⁰⁶, laissant à chacun la possibilité de s'imaginer que l'expression de sa propre personnalité lui permettrait de s'ériger, comme elle, au-dessus des autres¹⁰⁷ :

les stars s'éloignent de leur tâche de « star-modèle idéalisé » pour refléter une image de star plus « réaliste ». De même que leurs personnages, elles semblent alors être comme tout un chacun : courageux, faible, amusant, sérieux ou autre. [...] Il en résulte que le *star system* post-renaissance vise lui aussi à influencer le public, en stimulant la motivation du public à s'identifier à la star.¹⁰⁸

Mais en plus, il nous semble que cette nouvelle importance que revêt la personnalité de la star lui garantit l'intérêt de sa présence au-delà de sa simple apparence physique : si la capture de mouvement n'en conserve que sa manière de bouger, c'est tout de même *la sienne*, et elle est irremplaçable. Si ce mouvement est anodin, si aucune *personnalité* ne s'en dégage, alors n'importe qui peut se cacher derrière et cette potentielle interchangeabilité signe la mort de l'acteur. Tout l'enjeu tourne donc autour de la question de la valorisation du jeu de l'acteur, et de la possibilité de restituer avec fidélité ses gestes et expressions afin qu'ils puissent témoigner d'une spécificité, que le

¹⁰³ « Le cinéma post-classique veut des stars avec une *personnalité* que celles-ci expriment en public, en privé ou bien à l'écran. » Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 135.

¹⁰⁴ *Ibid.* p. 199-200.

¹⁰⁵ On retrouve également cette tension dans l'analyse que fait Joël Augros de Tom Cruise : sa capacité à se fondre dans la masse comme un anonyme s'il le souhaite, mais aussi son image de bourreau de travail et de ferme négociateur nous semblent relayer cette idée selon laquelle c'est avant tout sa personnalité qui en fait une star. Joël Augros, « La star comme entreprise », *op. cit.*

¹⁰⁶ Le *star system* s'est généralisé de telle manière que chacun peut en effet rêver d'accéder à ce statut en se faisant son propre producteur, et « la télé-réalité a même permis au quidam de se réclamer de sa propre trivialité pour entrer dans le jeu ». Jean-Pierre Esquenazi, « Du *star system* au *people* », *op. cit.* §12.

¹⁰⁷ Les images qui les présentent sans maquillage ou en survêtements, dans un quotidien banal (elles font leurs courses), sont symptomatiques de ce basculement dans la définition d'une star. Au lieu d'apparaître comme un être presque divin, elle redevient « comme tout le monde » mais, si elle a ce « plus » en elle qui réside justement dans une personnalité hors normes, le cinéma (et plus généralement l'industrie de l'image) aura les capacités de l'approprier en star par l'artifice – de déployer ce potentiel contenu en elle.

¹⁰⁸ Bärbel Sill, *Le star system*, *op. cit.* p. 132.

public reconnaîtra comme étant celle de la star.

La *scanning room* qu'Ari Folman invente dans *Le Congrès* vient donc de nous servir d'outil d'analyse théorique et a permis de mettre en lumière la performance actorielle comme stratégie de résistance contemporaine face à la remise en question de la présence de la star par les nouvelles technologies de l'image. Puisque celles-ci ont tendance à faire de l'acteur un objet filmique parmi d'autres, et que les *majors* voient en son image plus qu'en sa personne leur intérêt, le corps devient secondaire ; il est considéré comme simple outil, un support qui se trouve objectalisé par l'artiste lui-même s'il veut reconquérir son statut, afin de témoigner de quelque chose de plus grand et d'unique qu'aucune machine ne possède *a priori* : sa vitalité, sa personnalité, ses mouvements, son âme. Nous avons ainsi pu rendre compte d'une renégociation des relations de pouvoir liant corps et technique au cinéma en en passant par une dichotomie entre sujet et objet, prêtant de nouveaux attributs à ce qui fait la star hollywoodienne aujourd'hui et cette réflexion s'avérera féconde pour la suite dans notre travail. La pertinence de cet outil ne s'arrête cependant pas là. En balayant l'acteur et sa performance du paysage cinématographique, le film permet d'inclure dans sa réflexion une technique que nous avons jusqu'ici laissée de côté : l'animation. Puisque la star et sa personnalité sont avant tout transmises au public par voie médiatique¹⁰⁹, et que dans le film la Miramont contrôle ces médias, alors il lui est facile d'utiliser la version scannée de Robin pour la doter d'une image, d'une personnalité ou d'une performance factices et c'est à une équipe d'animateurs de s'en charger. Nous allons, pour conclure ce premier chapitre, tenter d'analyser comment un usage de la technique apporte une nouvelle dimension métafilmique qui nous permet derechef d'y entrevoir une forme de discursivité concernant l'arrivée du numérique au cinéma, et son impact sur les corps.

1.4. Une technique d'animation qui travaille la présence des corps

Par définition, la *scanning room* implique la présence de ces corps d'animateurs, extérieurs à l'image et qui en sont pourtant la condition de possibilité. En les en destituant vingt ans plus tard, lorsqu'une nouvelle technologie cette fois-ci biochimique permet de les évincer à leur tour, Ari Folman inclut ces corps dans sa réflexion et c'est ainsi que Dylan, le chef animateur de la section « Robin Wright », fait son entrée dans la diégèse. De la même manière que Jeff représentait le producteur ou Al l'agent, Dylan incarne l'animateur et son métier s'ajoute en cela aux autres concernant la dimension métafilmique du *Congrès*. Un très bref instant nous permet même de jeter un œil dans ce qui semble être la caricature d'un studio de dessin animé, au sein duquel le corps

¹⁰⁹ Le film ne constitue qu'un aspect de la relation qu'entretient la star avec son public, celui-ci devant être soutenu par l'image qu'elle renvoie de sa vie « privée » (Hortense Powdermaker, *Hollywood, the dream factory*, *op. cit.* et Edgar Morin, *Les stars*, *op. cit.*). Pour Richard Dyer, la star est une image spécifique que le spectateur reconstruit à partir des indices qu'elle laisse d'elle à différentes échelles médiatiques (*Le star système hollywoodien*, *op. cit.* p. 62-67).

démultiplié de Milt Kahl dessine (voir Fig. 1). Le fait que cet homme représente l'un des neuf principaux piliers du studio Disney, ou que la figure emblématique de Mickey surplombe le studio ne laisse pas de doute : c'est encore de l'industrie hollywoodienne dont il est question. Les animateurs font donc eux aussi partie des laissés-pour-compte que le cycle de rentabilité des *majors* a utilisés puis jetés.

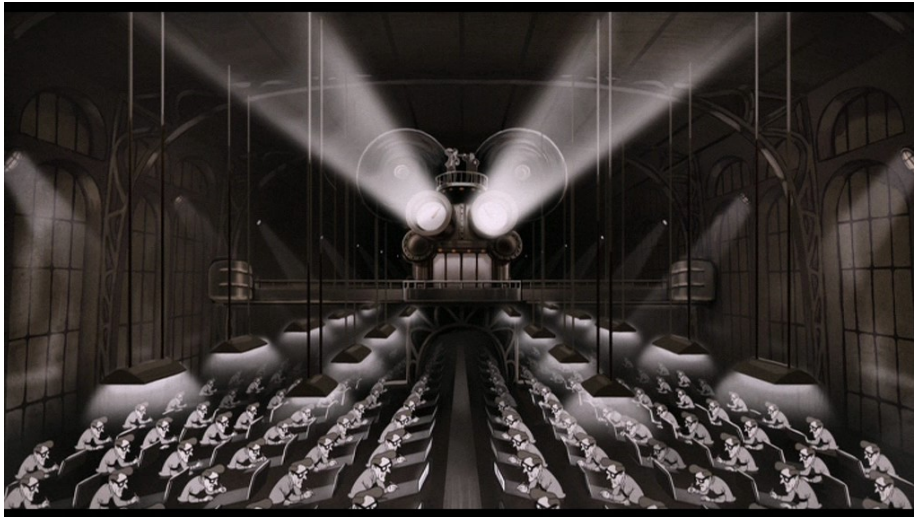


Fig. 1: Le studio d'animation hollywoodien. Passage à 00'58'33.

La logique métafilmique se complexifie au moment où le film bascule lui-même dans le régime graphique de l'animation et nous allons voir que ce choix a beaucoup de sens dans la mesure où d'une part l'animation subit elle aussi, depuis l'arrivée du numérique, diverses remodulations conceptuelles ; mais aussi parce que, d'autre part, elle est intrinsèquement porteuse d'un degré métafilmique qui lui confère une dimension *signifiante* de par son utilisation.

Alors que le principe du cinéma d'animation semble être au moins aussi vieux¹¹⁰ que celui du cinéma en prises de vues réelles, sa marginalisation sur le grand écran semble avoir rendu sa dénomination très délicate. C'est par exemple ce que remarquent Hervé Joubert-Laurencin, qui parle de dé-finition de l'animation¹¹¹, ou encore Jean-Baptiste Massuet, qui part d'un même constat pour montrer comment l'arrivée du numérique aggrave une situation déjà confuse¹¹². L'animation, à l'inverse de son pendant en prises de vues réelles, ne va pas de soi et reconstruit artificiellement un mouvement qui n'a pas eu lieu par lui-même dans le monde¹¹³. Ce principe large en fait un régime

¹¹⁰ Émile Cohl affirme en effet que le dessin animé est le père du cinématographe. Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *Le Journal du ciné-club*, n° 25, 1920, en ligne : <https://www.la-belle-equipe.fr/2015/07/12/conference-demile-cohl-le-journal-du-cineclub-1920>, consulté le 2 juin 2017.

¹¹¹ L'idée est de rendre compte d'une impossibilité d'en finir avec la question. Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante : Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'oeil vivant », 1997, p. 35-87.

¹¹² Jean-Baptiste Massuet, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Rennes, Université de Rennes 2, thèse soutenue en 2013, p. 9-18.

¹¹³ Marcel Jean, *Le Langage des lignes et autres essais sur l'animation*, Laval (Québec), Les 400 coups, 1995, p. 14-15.

cinématographique qui peut se manifester sous des formes très différentes, réinventant presque pour chaque film une nouvelle technique spécifique ; cela la rend d'entrée de jeu *opaque* pour son spectateur, créant inévitablement une tension entre la curiosité de celui-ci envers le dispositif et le secret de l'artiste qui l'a mis en place¹¹⁴. Persistait tout de même la certitude, avec le cinéma argentique, de la recréation d'un mouvement en image par image – ce que le numérique vient mettre en doute aussi bien pour les prises de vues réelles que pour l'animation. L'intervention numérique est aussi « opaque » que l'est l'animation pour le spectateur dans la mesure où les procédés qui ont permis d'élaborer l'image et son mouvement ne se dévoilent pas d'eux-mêmes. Mais cette opacité de la fabrication s'accompagne d'une transparence technique : alors que l'animation s'affirme animation, le numérique est capable de se dissimuler sous des aspects photoréalistes. Il peut donc y avoir retouches numériques¹¹⁵ sur l'image en prises de vues réelles comme sur l'image animée sans que l'on ne s'en aperçoive. Cet aspect du numérique installe un *doute* continu sur la teneur de n'importe quelle image qui se présente au spectateur¹¹⁶, et cette indétermination d'ordre spectatorial rend confuse la différence entre les techniques d'animation et celles du numérique, les deux s'alliant d'ailleurs régulièrement¹¹⁷. Cela explique en partie que la frontière entre elles soit brouillée¹¹⁸. Le numérique pourrait donc être une technique opérant la jonction entre animation et prises de vues réelles¹¹⁹.

L'arrivée du numérique au cinéma ne chamboule donc pas que les catégories inhérentes à la prise de vues réelles, et concerne également le cinéma d'animation. L'inclure dans sa réflexion permet à Ari Folman d'aborder très globalement la manière dont les nouvelles technologies changent le rapport du cinéma au corps de l'actrice mais aussi à celui de l'animateur (nous

¹¹⁴ *Ibid.* p. 17-18.

¹¹⁵ C'est la dimension « ontologisée » du trucage : puisque l'enregistrement numérique procède par codage, il est aisé de le transformer par intervention sur ce codage. Le trucage fait donc partie du principe même de l'image numérique. André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 82-83.

¹¹⁶ Doubter des images, dans un contexte où elles ont tendance à se confondre avec la réalité elle-même, n'est pas sans conséquences et nous y reviendrons plus loin au cours de cette première partie.

¹¹⁷ Il est aujourd'hui aussi impensable de produire un film d'animation sans faire usage d'un certain nombre d'outils numériques, et ce au même titre que pour la captation en prises de vues réelles. D'un autre côté, on trouve souvent l'idée que la notion de retouche apportée par le numérique a rendu l'image cinématographique plus « picturale », a rapproché le cinéma de son « anima graphique » comme le relèvent André Gaudreault et Philippe Marion *ibid.* p. 224-225, notamment à partir de Dominique Willoughby, *Le cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009 et François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011, p. 65.

¹¹⁸ Comme nous l'avons déjà relevé, il ne faut pas oublier que les différentes techniques propres uniquement au domaine de l'animation revêtaient déjà ce caractère mystérieux. Le numérique en fait également les frais, comme en témoigne par exemple le fait qu'aux yeux de Guillaume Lasvigne, il est primordial de rappeler la distinction entre le cinéma virtuel (qui modélise ses éléments), *performance capture* (qui est hybride, partant d'un corps réel pour former un corps numérique), et rotoscopie (qui est dessinée image par image). « Performance capture et cinéma virtuel », *op. cit.*

¹¹⁹ Jean-Baptiste Massuet, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, *op. cit.* p. 479. Nous grossissons ici les traits d'une réflexion plus profonde sur les modalités des différentes techniques et la manière dont elles communiquent entre elles, rendant leur dénomination ardue.

l'analyserons plus en détails au cours du Chapitre 5). Il faut ajouter qu'utiliser l'animation en plus des prises de vues réelles pour témoigner à l'image d'un changement narratif de paradigme (tant que la protagoniste est sous l'emprise de la substance hallucinogène, l'image est dessinée) confère au *Congrès* une autre dimension discursive : le réalisateur se sert de propriétés intrinsèques aux différentes techniques pour produire du sens et nous allons maintenant le démontrer.

La technologie qui révoque Dylan au cœur du récit se trouve être représentée dans le film par une technique d'animation bien spécifique, dont le principe ressemble étonnamment à celui de la rotoscopie. Or, parce que la rotoscopie consiste à décalquer le mouvement d'un corps réel préalablement filmé pour en doter ses personnages dessinés¹²⁰, elle se rapproche en cela fortement de la capture de mouvements et il arrive même que l'on considère la *performance capture* comme sa « descendante », bien qu'étant une technique avant tout numérique. Et ce parce qu'elles sont deux versants, l'un numérique et l'autre animé, d'une même pratique partant du corps de l'acteur pour extraire le mouvement de sa réalité plastique et la transmettre à un corps d'un autre type (virtuel ou dessiné), évoluant au sein d'un autre espace. Ari Folman nous apprend en effet que le choix a été fait de tourner toutes les scènes animées en studio, avec les acteurs afin d'assurer une certaine continuité au moment du passage de la prise de vues réelles à l'animation. Le réalisateur explique que le but était d'aider les animateurs à « reproduire leurs expressions et leur gestuelle pour les personnages animés¹²¹ » ; il s'agit bien de rendre compte d'une performance puisque le spectateur doit pouvoir reconnaître les acteurs derrière leur apparence dessinée. La présence d'un corps originel se fait sentir tout en n'étant ni confirmée, ni totale¹²². On peut donc aussi parler de retranscription d'une performance dans le cas de la rotoscopie, dans la mesure où le mouvement renvoie à un corps reconnaissable. À un niveau intradiégétique, l'animation sert à signifier un

¹²⁰ Pour une définition précise et contextualisée du procédé au moment de son invention, voir Donald Crafton, « The Animation Shops », in *Before Mickey – The Animated Film, 1898-1928*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1993 [1982], p. 169-216.

¹²¹ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 01'00'16.

¹²² Certains lisent même dans la rotoscopie un transfert de la réalité et de la *matérialité* du corps, provoquant une présence ontologique et phénoménologique dont la physicalité de ce corps originel a imprégné la version animée. Joanna Bouldin, « Cadaver of the real : Animation, rotoscoping and the politics of the body », *Animation Journal*, vol. 12, 2004, p. 7-31, citée dans Russell B. Clayton et Glenn Leshner, « The Uncanny Valley : The Effects of Rotoscope Animation on Motivational Processing of Depression Drug Message », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 59, n° 1, p. 57-75. Bien que cette question de matérialité du corps soit assez discutable (comment le cinéma, en tant qu'art de la lumière, rendrait-il possible une quelconque matérialité ?), elle présente l'avantage de différencier le rotoscope de l'immatérialité qui caractérise la capture de mouvements en permettant tout de même d'expliquer le caractère étrange que revêt alors l'expérience spectatorielle, en constante négociation entre la « présence spectrale du corps physique et le statut ontologique du produit final », Russell B. Clayton et Glenn Leshner, *op. cit.*, à partir de Annabelle Honess Roe, « Uncanny indexes : Rotoshopped interviews as documentary », *Animation*, n°7, 2012, p. 25-37. André Gaudreault et Philippe Marion parlent quant à eux d'« effet photoréaliste » que la rotoscopie permet d'apporter au dessin et, à l'inverse, c'est l'image photoréaliste qui accède à la souplesse du dessin grâce à la *motion capture* – on voit ici que le numérique établit le pont entre images en prises de vues réelles et animation. *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 228, à partir de Dominique Willoughby, *Le cinéma graphique*, *op. cit.* p. 197.

changement de monde qui porte atteinte directement à l'aspect plastique du corps des protagonistes (l'entrée de Robin dans la « zone d'animation ») ; à échelle filmique, c'est la présence originelle des corps des acteurs qui est remise en cause tout en étant conservée. Nous nous trouvons exactement ici au point de concordance entre la rotoscopie et la capture de mouvements dans la mesure où elles interrogent, l'une comme l'autre, la présence des corps. Ainsi, bien que la nouveauté biochimique dont il est question dans le film n'aie rien à voir avec les nouvelles techniques numériques usitées dans le cinéma, le fait qu'elle soit représentée dans *Le Congrès* par l'usage d'une technique semblable à celle de la rotoscopie¹²³ semble placer le propos dans un contexte bien actuel : celui qui met en vis-à-vis les techniques de l'animation et celles du numérique, ayant même tendance à les confondre. Le réalisateur semble se servir de ce brouillage conceptuel pour utiliser l'animation de manière à faire référence au numérique : puisque leurs effets sur les corps sont similaires, ce qui sera montré *par* l'animation sera en fait aussi valable *pour* le numérique et c'est en cela que nous pouvons affirmer que l'usage que fait Ari Folman de la technique dans son film porte une dimension discursive : *par* l'image animée, il est question de porter la réflexion *sur* l'image numérique.

Nous pourrions nous interroger sur la nécessité d'en passer par l'une pour évoquer l'autre, plutôt que d'utiliser directement les techniques numériques dont il est question. Mais choisir de passer par l'animation, c'est aussi affirmer les différences entre les deux. Et en effet de nombreux éléments tendent à prouver que ces dispositifs s'éloignent en fait beaucoup l'un de l'autre. Dans l'optique de les distinguer, Jean-Baptiste Massuet montre par exemple qu'elles ne reposent pas sur le même principe : si la rotoscopie peut retranscrire une performance, son but consiste au départ à rendre réaliste le mouvement de ses personnages dessinés et relève donc plutôt du principe de ressemblance¹²⁴ ; tandis que la capture de mouvements ne s'attache qu'à la performance de l'acteur, dont elle rend compte avec une exactitude scientifique au moment de l'incarner dans son personnage numérique, se basant alors sur le principe d'identité¹²⁵. Il semblerait donc que la différence réside dans la valeur qu'elles accordent au mouvement du corps de l'acteur. Comme nous l'avons déjà relevé, la fidélité de la transcription sur laquelle repose la capture de mouvement est primordiale à la notion de performance et le gain de précision entre *motion capture* et *performance capture* le démontre. L'acteur affirme sa présence dans la matière numérique par le geste. En

¹²³ Nous reviendrons au cours du Chapitre 5 sur ses différences avec la rotoscopie.

¹²⁴ Pierre Hébert remarque quant à lui que les usages de la rotoscopie ont varié au cours du temps et que, si au moment de son invention l'objectif était de « naturaliser » les mouvements animés, la donne change dans la période d'après-guerre puis à l'arrivée du numérique. Pierre Hébert, « Les trois âges de la rotoscopie », in *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, dossier réuni par Marcel Jean, Montréal, Les 400 coups, 2006, en ligne : <http://pierrehebert.com/fr/publications-fr/textes/les-trois-ages-de-la-rotoscopie>, consulté le 2 juin 2017.

¹²⁵ Jean-Baptiste Massuet, « Rotoscopie et performance capture : pour une réévaluation de l'histoire technologique de la capture de mouvement », in Marco Grosoli et Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement*, *op. cit.*, p. 35-50.

revanche, dans le cadre de la rotoscopie cette performance n'est qu'un outil au service du mouvement que l'animateur recrée avec ses dessins. Dans cet ordre d'idées, Donald Crafton émet la supposition suivante : « l'animation, telle qu'elle existe dans sa version commerciale depuis un siècle, a été expressément conçue pour exploiter la capacité du cinéma à fabriquer du vivant¹²⁶ », ce qui implique que cette notion de performance, que nous avons jusqu'ici réservée aux acteurs, peut aussi s'appliquer aux êtres animés.

Prendre en considération le caractère performatif de l'animation¹²⁷, c'est faire de l'animateur un corps impliqué dans l'image mais c'est aussi, une fois reprise la mise en regard de la rotoscopie avec la *performance capture*, faire de ce corps le concurrent direct de celui de l'acteur dans le champ performatif. C'est une idée qui est présente dans *Le Congrès* : l'éviction de Robin sur les plateaux ne peut avoir lieu que si Dylan et son équipe prennent le relais pour assurer l'animation de son clone virtuel – de manière temporaire, puisque l'avancée des technologies parvient quelques années plus tard à se délester du corps de ses animateurs¹²⁸ –, et que l'on retrouve dans les discours actuels (« Ce procédé enlève le crayon de la main de l'animateur pour le mettre dans celles de grands acteurs¹²⁹ »). Mais de manière plus évidente, ce qui distingue les techniques de l'animation et du numérique réside plutôt dans leur affirmation respective en tant que procédé artificiel. L'*opacité* qui affirme l'image comme étant autre dans le cadre de l'animation permet une *évocation*, un recul nécessaire à l'élaboration d'une réflexion métafilmique ; un discours que la transparence du dispositif numérique, par sa dissimulation dans l'image, ne permet pas.

Nous pouvons donc constater ici que le choix technique du réalisateur fait usage d'une spécificité de l'image animée qui non seulement en réfère directement à une technique numérique bien précise en opérant de la même manière qu'elle sur la présence des corps filmés, mettant en jeu le corps de l'animateur face à celui de l'acteur à travers le mouvement des êtres animés, mais qui en plus de par sa nature même permet la production d'un discours à son égard.

Ce premier chapitre aura permis de comprendre la manière dont Ari Folman, en travaillant de diverses manières la question du métafilm, construit une réflexion *par* et *sur* le cinéma à l'heure du numérique en mettant en avant ses effets sur le corps, dotant en cela son film d'une dimension discursive. Un certain nombre de choix esthétiques et narratifs permettent d'allier le genre du

¹²⁶ Donald Crafton, « Acme ! Performance et technologie de l'animation », in André Gaudreault et Martin Lefebvre (dir.), *Techniques et technologies du cinéma*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, p. 243.

¹²⁷ *Ibid.* p. 248-249.

¹²⁸ Il est à noter que la déstabilisation de l'animation par le numérique est parfois aussi perçue comme l'effacement de la performance de l'animateur (l'aspect artisanal du film) ou de l'artiste (son aspect narratif), pour laisser place à la dimension attractionnelle de la performance numérique (une simple démonstration de ses capacités). Marcel Jean, *Le langage des lignes*, *op. cit.* p. 173-179.

¹²⁹ Steve Starkey (producteur du *Pôle Express* (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004)), cité par Guillaume Lasvigne, « Performance capture et cinéma virtuel », *op. cit.* en tant qu'argument pour démontrer la survivance de l'acteur à l'arrivée de la capture de mouvements.

métafilm hollywoodien à celui de la science-fiction pour mettre en évidence la manière dont l'arrivée du numérique bouscule les rapports de force préexistants entre l'acteur et son studio, entre la star et son image, en s'attaquant directement à sa présence et en l'obligeant ainsi à changer son rapport au corps qui doit se faire dorénavant attraction par la pratique de la performance, avec le paradoxe que cela entraîne en l'identifiant à la machine. Ces choix esthétiques et narratifs se voient prolongés par un choix technique qui permet à Ari Folman de profiter de la dimension intrinsèquement métafilmique offerte par l'animation, et qui a l'avantage d'inclure dans sa réflexion le corps de l'animateur et sa propre performance à l'heure où le numérique les remet aussi en cause, pour faire de ses points de ressemblance et de dissemblance avec la capture de mouvement, une force signifiante. En analysant tout au long de ce mémoire les procédés narratifs, techniques et esthétiques mis en place dans *Le Congrès*, il nous sera donc possible de rendre compte de ce qu'il nous *dit* du numérique et de ses effets sur le corps à notre époque.

CHAPITRE 2 : VERS UNE DÉ-LOCALISATION DES CORPS

Puisqu'il a été montré au cours du premier chapitre que c'était par la collision de deux genres *a priori* incompatibles, le métafilm et la science-fiction, qu'Ari Folman parvenait à rendre compte des déplacements conceptuels à l'œuvre depuis l'arrivée du numérique au cinéma dans la première partie du *Congrès*, nous nous proposons d'interroger le film par le même biais dans le présent chapitre en nous demandant de quelle façon le travail du genre se prolonge au cours de sa seconde partie. Nous verrons comment le film, dans sa construction d'un nouveau concept de cinéma qui serait celui du futur, continue d'effectuer ce travail de conjecture par reconfiguration créative d'un autre genre, celui de l'utopie, en inventant un dispositif tout à fait en lien avec les avancées actuelles et met en évidence l'importance d'une notion précise en rapport avec la présence-absence du corps de l'acteur à l'image : la dé-localisation.

Si la première partie du film ne relève de la science-fiction que par petites touches, l'alliant ainsi au genre métafilmique hollywoodien, la seconde moitié délaisse en effet totalement cette logique pour plonger plus ouvertement dans la science-fiction. Le nouveau cinéma est contenu dans une petite ampoule et se « respire » ; il implique donc le corps du personnage filmique, mais il emporte aussi avec lui l'image du film en lui faisant changer de régime graphique – ce qui impacte à nouveau le corps en retour, comme nous l'avons vu. Il est d'abord question de la découverte de cette étrange invention biochimique et de sa « zone de test », l'hôtel Abraham où a lieu le congrès qui donne son nom à l'œuvre¹³⁰ : elle s'ouvre sur la séquence d'entrée de Robin dans l'animation, qui nous permet de voir la fiole et d'apprécier son fonctionnement ; par la suite, l'alternance entre des explications données dans les dialogues (par le *Room service*, par Jeff, puis par Reeve Bobs et enfin

¹³⁰ Nous avons choisi d'axer notre analyse exclusivement sur le film, en laissant de côté le roman de Stanislas Lem dont il est inspiré, dans la mesure où Ari Folman s'est permis d'importantes libertés par rapport à la narration originale, opérant presque plus une recreation inspirée qu'une adaptation. Bien que certaines scènes reprennent avec précision quelques passages du livre, l'importance des divergences, doublée d'une véritable pensée du réalisateur qui met sans cesse en question le cinéma par l'image, nous a laissé supposer que l'œuvre s'avérerait bien assez riche en elle-même. Nous considérons ainsi que les éléments conservés l'ont été dans le but de servir le propos du film, et non dans celui de maintenir quelque chose du livre. Il aurait certes pu être utile de replacer certains éléments dans le contexte d'écriture du livre, ou en l'inscrivant dans la continuité d'un genre (l'utopie, comme nous allons le voir au cours de ce chapitre), de divers discours (comme nous le verrons tout au long de notre travail, la période de parution du livre (dans les années 1970) n'est pas anodine et marque le principal tournant de notre société contemporaine ; nous avons déjà pu le constater en ce qui concerne Hollywood). Mais ici encore, nous pensons que le film se suffit à lui-même pour évoquer ces sujets. D'autant plus qu'Ari Folman lui-même semble présupposer que le spectateur n'a pas connaissance du *Congrès de futurologie* ; comme il le fait dire à son personnage de producteur, Jeff, un livre de science-fiction n'est pas une sinécure à lire et « c'est pour ça qu'on fait des films [*That's why we do movies*] », passage à 00'31'06 dans le film. Le réalisateur confesse dans les commentaires audio du film (passage à 00'30'17) que c'est sa propre pensée qu'il a ici placée dans la bouche du protagoniste. Nous sommes donc partis du principe que l'œuvre avait été pensée pour elle-même, et qu'il était suffisant de l'analyser indépendamment de ses racines, bien que nous ne niions pas qu'il s'avérerait utile d'opérer une lecture comparative si nous cherchions à reconstruire les procédés d'écriture et de transcription qui furent à l'œuvre au moment de la création du film, ou la manière dont Ari Folman travaille la question de l'adaptation cinématographique.

par Dylan) et ce qui est montré à l'image permet de comprendre, progressivement, que ces nouveautés s'inscrivent dans la logique de continuité du cinéma. Celui-ci fait du corps de Robin une « substance », et rend confuse la distinction entre rêve et réalité. Toute la partie centrale du film qui se déroule au congrès peut donc être lue comme une vaste présentation de la nouvelle invention de la Miramount-Nagasaki, ce qu'en disent ses créateurs, comment la perçoivent ses usagers. Cela rapproche beaucoup le genre de cette partie, du registre de la science-fiction.

Une fois cette présentation faite, l'ellipse qui effectue un nouveau bond de vingt ans dans la narration fait basculer le film auprès d'un autre genre : celui de l'utopie, et de son pendant négatif, l'« anti-utopie » ou dystopie¹³¹. L'accent y est mis cette fois sur l'aspect de cette nouvelle société que la substance hallucinogène a transformée, et sur sa découverte par le personnage. On ne peut cependant pas dire qu'il soit aisé de décider si la société future qui est alors présentée au spectateur est idéale ou néfaste : du côté de la « fête hormonale » le bonheur semble régner, assurant à chacun la paix et la sécurité, mais l'aspect terne et sale qu'elle renvoie depuis l'autre côté laisse supposer que ce bien-être implique la résignation à une grande misère. Et pourtant, *Le Congrès* se clôt par un retour aux images animées pour sa protagoniste, qui pourrait laisser penser que ce nouveau mode de consommation des images s'avère finalement positif. Nous allons voir que cette réflexion sur la manière dont le film se fait à la fois utopie et anti-utopie dans cette seconde partie, ne se présentant finalement ni comme l'une ni comme l'autre et travaillant par là la question du genre, nous amène à reconsidérer la notion de *lieu* et à préciser notre pensée concernant la présence et absence des corps, au sein du film comme au cinéma à l'arrivée du numérique.

2.1. L'utopie comme principe de dé-localisation totale

Pour bien comprendre la manière dont Ari Folman travaille la question de l'utopie, il nous faut d'abord opérer un détour sur les réflexions concernant ce genre spécifique. Au cours de l'introduction à son ouvrage, Jean Servier rappelle que le mot « utopie » est hérité de l'*Utopia* de Thomas More¹³² dans lequel il désigne un « pays de Nulle Part¹³³ », société parfaite et bienheureuse qui vit en autarcie sur son île¹³⁴. La définition du terme n'est pas sans poser problème, dans la mesure où deux pôles d'interprétation en découlent. D'une part, son aspect irréalisable qui n'en fait

¹³¹ « Sans sacrifier aux nuances, on peut convenir que la dystopie, en son principe même, associe l'anticipation rationnelle à un traitement déceptif ou critique, et que c'est précisément l'interaction de ces deux caractéristiques qui fait sa spécificité : projection vraisemblable *et* vision négative. » Clément Dessy et Valérie Stiénon, *(Bé)vures du futur : les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, coll. « Littératures », 2015, p. 14.

¹³² Thomas More, *Utopia*, Louvain, Thierry Martin, 1516.

¹³³ Jean Servier, *L'utopie*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1979, p. 3.

¹³⁴ Nous verrons plus loin que ce motif de l'île est assez important dans le film, comme modèle de pensée qui voit naître le nouveau cinéma-substance.

qu'un rêve et auquel sa racine renvoie (*U-topia*, le pays de nulle part, et non *eu-topos*, le pays heureux¹³⁵). D'autre part, il a souvent servi à qualifier des faits sociaux ou des mouvements politiques bien réels visant à la modification, voire à l'amélioration de la société¹³⁶. L'auteur lit dans la pensée de Karl Marx¹³⁷ la source de cette erreur qui fait « de l'utopie un idéal social rédigé, mis en forme, pour être propagé dans le peuple par une *intelligentsia*¹³⁸ ». Cette tension entre deux pôles de la compréhension du terme amène donc certains auteurs à une distinction entre « utopie écrite et utopie pratique¹³⁹ », l'une ne laissant en général à son auteur aucune illusion sur les chances de son application future, l'autre renvoyant au contraire à des éléments divers et bien réels (ou à vocation réaliste) qui rendent le terme plus confus.

Il semblerait que, face à cette différence de points de vue, *Le Congrès* invite à poursuivre la réflexion, voire même à la préciser. L'alliance entre utopie et science-fiction semble aller de soi (l'analyse de Jean Servier est en accord sur un point avec celle d'Alain Boillat : pour le premier, elles sont toutes deux des illusions ; pour le second le cinéma de science-fiction « narrativise des utopies technoscientifiques¹⁴⁰ », le genre de l'utopie étant habituellement plus propice à la description qu'à la narration). C'est cependant le rapport qu'y entretiennent le rêve avec la réalité qui est moins évident. C'est ce que l'on peut lire dans la distinction opérée par l'auteur : soit l'utopie est « une forme de rêve éveillé¹⁴¹ », qui permet à celui qui la dépose sur le papier d'échapper aux réalités politiques de son temps et de s'imaginer comme le nouveau guide des hommes vers leur bonheur¹⁴² ; soit elle est comprise comme pouvant potentiellement advenir, ayant par le rêve une prise effective sur la réalité qui l'a vue naître – ce que Jean Servier dénonce comme étant une erreur de la part de ceux qui voient dans l'utopie, comme « dans la "science-fiction", une ébauche du futur¹⁴³ ». Nous avons vu cependant (dans le Chapitre 1) que pour Alain Boillat, la science-fiction procède en lien avec la réalité et inspire même par le rêve la recherche scientifique.

Il est possible d'accorder ces deux auteurs, pourtant à première vue contradictoires, à partir

¹³⁵ *Idem*.

¹³⁶ *Ibid.* p. 4. L'auteur donne notamment comme exemple la pensée de Karl Mannheim dans *Idéologie et utopie*, Paris, Marcel Rivière, 1956.

¹³⁷ Karl Marx, *Misère de la philosophie*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1966. C'est une édition de 1910 qui est citée par Jean-Yves Lacroix, *L'Utopie*, *op. cit.* p. 6-7.

¹³⁸ *Ibid.* p. 6.

¹³⁹ Cité dans *ibid.* p. 9.

¹⁴⁰ Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.* p. 47.

¹⁴¹ *Ibid.* p. 14.

¹⁴² L'auteur lit en effet dans la création des utopies une volonté de *révolution*, « c'est-à-dire, au sens étymologique du terme, des tentatives de retour à un passé » (*ibid.* p. 10) ; ainsi Plotin souhaite-t-il construire la République telle que conçue par Platon près de sept siècles plus tard (*ibid.* p. 10-11), et Thomas More trouver auprès des utopiens imaginés « un apaisement à la grande déchirure spirituelle de l'Occident » qui était aussi la sienne au moment de la découverte du Nouveau Monde (*ibid.* p. 11). L'utopie présenterait une vision rassurante pour ces penseurs pour qui le monde s'avère douloureux. Nous reviendrons à ce point un peu plus tard au cours de notre travail.

¹⁴³ *Ibid.* p. 10.

de la pratique d'Ari Folman dans la mesure où son film, bien qu'il soit fortement en lien avec notre présent (nous nous efforçons de démontrer au cours de ce travail que ce qu'il donne à voir est en étroite relation avec notre société actuelle face au numérique), n'a pas pour but d'orienter la recherche vers ce qu'il présente. Il n'y est pas question de proposer ou de faire état d'un nouveau fonctionnement qui serait enviable, parce qu'il n'est pas certain que cette nouvelle société qu'il nous décrit présente de véritables améliorations. Il opère plutôt une critique de notre société par le biais d'une autre, qui pourrait être l'ébauche d'un futur, mais celui-ci étant pensé comme pratiquement présent, un futur envisageable à partir de notre présent. Il est donc un constat à la fois présent et futur, à la fois rêve et réalité, mêlant entre elles ces catégories.

Et cela est rendu possible par l'ambiguïté de son aspect utopique : il n'est pas tant question de ce mode que de son envers, que Jean-Yves Lacroix nomme l'« anti-utopie¹⁴⁴ ». Dans le rapide chapitre qu'il leur consacre se décèle une certaine tension entre utopie et anti-utopie : « Il est vrai que de nombreuses utopies, et non des moindres, donnent plus que prise aux critiques anti-utopistes¹⁴⁵ ». Il semblerait que la manière dont les utopies soient construites relève d'un principe de « système et schématisation mathématique¹⁴⁶ » dans lequel les anti-utopies lisent « l'exclusion nécessaire du sentiment¹⁴⁷ », qui serait la condition pour l'obtention d'une société raisonnable. Les utopies portent donc en elles le germe des anti-utopies. Cette remarque de Jean-Yves Lacroix nous permet de penser l'utopie comme concept bilatéral, que le rêve érige en système idéal mais totalitarisant, laissant un espace en son sein même à l'anti-utopie – qui se distingue en cela de la dystopie¹⁴⁸. L'originalité du *Congrès* semble résider dans le fait que le film donne à penser cette pluralité de compréhension du concept d'utopie, posant par là-même la question des différences de point de vue qui en font soit une utopie, soit une anti-utopie.

Car le nouveau cinéma permet à ses usagers de vivre leurs rêves éveillés, accédant au bonheur pour l'éternité ; c'est bien la définition que nous donne Jean Servier de l'utopie. Le rêve reste du rêve et n'a aucune vocation à être généralisé pour la société entière, mais propose à son usager de s'y lover en la prenant pour réalité. Le film nous montre une société qui transforme chacun en utopiste, en nous permettant de penser avec plus de précision le lien qui était bâti par le théoricien entre rêve et réalité ; il s'agit d'une sorte de mise en abyme du genre, puisque la société présentée par *Le Congrès* est utopique car permettant à chacun de vivre au sein de sa propre utopie.

Mais en basant sa narration sur un personnage bien spécifique, le film en vient à

¹⁴⁴ Jean-Yves Lacroix, « Totalitarisme et anti-utopies », *L'Utopie*, Bordas, 1994, p. 149-153.

¹⁴⁵ *Ibid.* p. 151.

¹⁴⁶ *Ibid.* p. 152.

¹⁴⁷ *Idem.*

¹⁴⁸ Pour évoquer l'envers négatif de la société que *Le Congrès* nous décrit, nous utiliserons donc préférentiellement le terme d'anti-utopie dans la mesure où il est plus évidemment en lien avec l'utopie, que celui de dystopie.

contrebalancer l'utopie par l'anti-utopie, qui constitue l'« envers du décors » – ou plus exactement dans son cas, l'« envers des images » (tandis que les images animées sont utopiques, le retour aux prises de vues réelles constitue leur pendant anti-utopique). Il est ici question d'une autre relation entre rêve et réalité, où le rêve utopiste transforme effectivement la société mais de manière à la faire plutôt virer au cauchemar, ou du moins à nuancer son aspect idéal. En se servant d'une contradiction interne à la notion même d'utopie, Ari Folman nous permet d'y mieux réfléchir en nous incitant à inclure la définition qu'en donne Jean Servier d'un rêve sans prises sur la réalité dans un processus de transformation vers une nouvelle société par le rêve et la science-fiction dont parle plutôt Alain Boillat, le tout permettant à la fois de reconsidérer la réalité du rêve et de rendre compte du désenchantement fatal que comporte l'actualisation d'un rêve (utopique) dans la réalité d'une société (qui devient alors anti-utopie). Cette démarche n'est rendue possible que grâce à la distinction faite à l'image par l'usage de deux techniques cinématographiques différentes, qui permettent à Ari Folman de construire son film non sous la forme d'une proposition de société idéale (qui le rattacherait au genre utopique), mais plutôt dans une vision à la fois critique et supposément prospective de notre société actuelle. Le réalisateur conserve une ambiguïté quant au statut de son œuvre qui laisse au spectateur le choix de décider lui-même si une telle société serait ou non désirable¹⁴⁹ en mettant en abyme la notion même d'utopie dans la description qu'il donne d'un futur imaginaire. La construction du film nous renseigne en cela sur la démarche de son auteur, pour qui il paraît important de laisser chaque spectateur y lire une signification qui lui soit personnelle. L'intériorité du spectateur prime sur une prise de position matérialisée par l'image.

C'est donc le dialogue entre prises de vues réelles et animation qui permet la description de ces deux notions antagonistes dans une même société et dans une même narration. Le film opère par *déplacement* du point de vue qui alterne entre société idéale et société effroyable en passant d'un régime graphique à l'autre. Ce dialogue entre les techniques s'avère être l'outil idéal pour présenter une abstraction théorique par l'image : il permet de superposer utopie et anti-utopie en un seul et même espace diégétique où évoluent les personnages. On voit ici comment, par son travail de la notion, le film d'Ari Folman fait naître une problématique concernant le *lieu* puisque cet espace unique se voit dédoublé par les images, impliquant une interprétation de la société montrée fort divergente, voire opposée. Un procédé de mise en scène récurrent vient aggraver cette conception contradictoire de lieu en accompagnant l'alternance des points de vue d'une logique effective de déplacement du personnage. Robin est en effet systématiquement en mouvement, que ce soit lorsqu'il est question de passer d'un futur semblable à notre monde à la science-fiction (elle conduit

¹⁴⁹ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 1'45'50-1'46'54. Le réalisateur insiste bien sur la possibilité, au cinéma, de laisser à chacun comprendre dans le dénouement quelque chose qui lui soit personnel.

sa voiture au moment d'entrer dans Abrahama), de la science-fiction à l'utopie (elle traverse en glissant aux côtés de son fils le désert glacé de sa cryogénisation), ou de l'utopie à son envers (cette fois à pieds et à contre-courant des autres corps, dans un piteux état). Pourtant, ce déplacement ne constitue pas la condition, en soi, de l'entrée dans l'un ou l'autre : c'est parce qu'elle a respiré une substance qu'elle entre dans l'animation, et non parce qu'elle roule (et il en va de même pour les autres « déplacements »). Cette logique de déplacement est propre au récit utopique, qui en général met en scène un explorateur découvrant une terre nouvelle et lointaine¹⁵⁰. *Le Congrès* donne donc à son personnage le statut de cet observateur propre au genre¹⁵¹. Sa mise en mouvement peut en ce cas être comprise comme une métaphore pour exprimer un changement de lieu. Et cependant, parler de lieu pose doublement problème puisque cela suppose d'une part que Robin change de lieu (elle était dans un restaurant et arrive dans une rue en ruines), sans pour autant changer de lieu (elle était, tout ce temps, dans des rues en ruine), ce qui est fondamentalement contradictoire ; et d'autre part, que chacun des régimes graphiques, bien que se superposant l'un à l'autre de manière abstraite, soit conçu comme un lieu – alors que l'utopie telle que présentée dans le film correspond à la définition qu'en donne Jean Servier, à savoir un « Nulle Part » rêvé par l'utilisateur du nouveau cinéma.

La distinction qu'opère Michel Foucault entre lieux et emplacements¹⁵² pourrait s'avérer utile pour tenter de résoudre cette aberration. Celui-ci avance en effet l'hypothèse que l'espace contemporain se pense d'une manière nouvelle et selon un principe d'hétérogénéité qui en fait un « ensemble de relations qui définissent des emplacements¹⁵³ ». Il est donc possible d'imaginer un emplacement qui existerait sans pour autant appartenir à aucun lieu : c'est justement le cas de l'utopie, qui est un emplacement dans la mesure où elle entretient un rapport d'analogie avec la société (elle en est une sorte d'extension), sans toutefois constituer un espace physique au sein duquel il serait possible d'évoluer. La définition semble en fait très bien convenir au média cinéma : celui-ci présente par l'image un emplacement fictif que le spectateur saisit comme tel, mais il lui est cependant impossible d'y entrer comme dans un lieu car l'écran y résiste. Cette conception de l'utopie nous permet de compléter notre réflexion précédente en précisant les liens qu'elle entretient avec la réalité : en faire un *emplacement sans lieu*, c'est lui donner une existence qui prend en

¹⁵⁰ Dans l'ouvrage de Thomas More, Raphaël Hythlodée en est la figure. C'est également un marin qui aurait découvert la Cité du Soleil dont l'expérience est contée par le dialogue dans l'ouvrage de Tommaso Campanella, *La Cité du Soleil*, Villiers-Cotterêts, Ressouvenances, 1998 [1623]. Il serait possible de donner de nombreux autres exemples. Jean-Yves Lacroix souligne que de manière générale, cette idée de « paradis terrestre » est associée à celle d'un cheminement qui peut s'avérer dangereux. *L'utopie, op. cit.* p. 72.

¹⁵¹ Nous prendrons toute la mesure de ce nouveau rôle que la narration offre à Robin à la fin du Chapitre 8, où nous montrerons que ce statut d'observatrice (de spectatrice) s'accompagne d'une mise en difficulté d'action.

¹⁵² Michel Foucault, « Des espaces autres », in *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, 2001, p. 1571-1581. Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, publiée dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octobre 1984, p. 46-49.

¹⁵³ *Ibid.* p. 1574.

considération sa dimension spatiale (il s'agit bien de décrire un nouveau système par l'élaboration d'un film, et de donner à voir son fonctionnement dans un monde qui pourrait être le nôtre mais ne l'est pas) tout en niant son actualité dans notre espace physique. Il est donc très pertinent de la part d'Ari Folman de faire de la technologie cinématographique et de sa transformation en substance, le vecteur de mutation de ses spectateurs en utopistes dans la société que nous décrit *Le Congrès*.

Mais le constat ne s'arrête pas là car si le cinéma a ce pouvoir de créer pour le spectateur des emplacements au sein desquels il n'a aucune emprise physique, le choix de figurer l'utopie par l'usage du « dessin animé¹⁵⁴ » est encore plus approprié. Car si les lieux de tournage en prises de vues réelles deviennent, par leur mise en image pour former un film, des emplacements sans lieux, ils entretiennent cependant toujours l'idée qu'il serait possible de retrouver le lieu originel de leur enregistrement. Ce dialogue entre lieux réels et lieux diégétiques n'exprime pas parfaitement cette idée du « Nulle Part » de l'utopie. En revanche, le dessin animé permet de reconstituer un emplacement qui n'existe pas à proprement parler dans notre monde puisqu'il a lui-même été fabriqué à partir d'un dessin ; il est donc plus à même de rendre compte de ce « Nulle Part ». Il faudra remarquer qu'en cela le dessin animé trouve un point de concordance avec les images *virtuelles* ou *simulées*, qui le rapproche de celles-ci autant qu'il l'éloigne par exemple de l'animation en volume¹⁵⁵. Séparer les notions de *lieu* et d'*emplacement* comme nous invite à le faire le film d'Ari Folman par sa mise en question de l'utopie pourrait ici nous mener à penser d'une autre façon les séparations conceptuelles entre cinéma, animation et numérique. En choisissant d'utiliser le dessin animé pour rendre compte de l'aspect utopique de la société présentée dans *Le Congrès*, Ari Folman place ses personnages dans un non-lieu absolu qui est celui des images dessinées et qui peut renvoyer directement, par analogie, aux images numériques. Si les corps des protagonistes sont animés à partir d'un enregistrement du corps réel des acteurs, ces emplacements au sein desquels ils

¹⁵⁴ Nous l'employons au sens traditionnel du terme mais comprenant aussi tous les outils numériques permettant d'animer un dessin, cette conception incluant également la technique employée dans *Le Congrès*.

¹⁵⁵ Cette question de la distinction entre lieu et emplacement peut en effet mener à un autre principe de continuité/discontinuité entre les différentes techniques de l'image animée. Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier proposent par exemple un angle d'approche unificateur tout à fait original pour le survol de ce qu'ils nomment « art ludique » (la discutabilité du terme choisi étant assez évidente), et qui donne son titre à leur ouvrage, en réunissant divers artistes de cinéma, de bande dessinée ou de jeu vidéo par une même pratique : le dessin. Il s'avère en effet être un outil de travail indispensable à ces divers médias (on pourrait y ajouter la production d'images en prises de vues réelles, qui passent également par le storyboard). Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier, *Art Ludique*, Paris, Sonatine éditions, 2011, p. 5-9. Mais au-delà de cette question, le dessin n'est qu'une image, un non-lieu (qui prend certes place sur un support matériel) sorti de « nulle part », comme peut l'être toute production graphique par ordinateur (qui prend place au contraire sur un support immatériel) – ce rapprochement étant parfois effectué dans le sens inverse, pour signaler la manière dont le numérique fait ressurgir la possibilité de peindre dans l'image réelle. À l'inverse, il est question en *stop motion* de construire un lieu miniature à partir des croquis dessinés ; ainsi pouvait-on, lors de la dernière exposition sur le studio Aardman au Musée d'Art Ludique de Paris, admirer les décors construits pour tous leurs films. De manière encore plus évidente la pixillation anime des corps humains dans un décor à taille réelle. La question du lieu et de l'emplacement nous incite donc à envisager un classement qui sépare l'animation selon un autre principe que celui de la fabrication en image par image, mettant plutôt en avant leur déploiement spatial.

circulent sont par contre créés de toutes pièces (ce qui permet par exemple au réalisateur de les faire évoluer dans des bâtiments qui n'ont jamais existé¹⁵⁶). Nous pouvons trouver ici un premier aspect de ce phénomène de « dé-localisation » des corps qu'opère la substance-cinéma dans le film : alors qu'au moment du tournage les corps des acteurs se trouvaient dans un lieu donné (le corps physique ne peut que se situer dans un lieu), l'image animée les en soustrait pour les inscrire dans un emplacement totalement autre. Le nouveau cinéma, représenté dans le film par le dessin animé pour produire en fait un discours sur les images numériques, a donc le pouvoir d'inscrire les corps dans un emplacement qui n'a rien à voir avec le lieu où ils se trouvent ; c'est ce paradoxe qu'évoque Ari Folman avec la substance biochimique. Et il est particulièrement question ici des effets de la capture de mouvements, qui permet non seulement, comme nous l'avons déjà vu, de travailler la présence de l'acteur en recouvrant son corps d'une nouvelle texture par le numérique, mais en plus d'inscrire cet hybride au sein de n'importe quel environnement sans que l'acteur n'ait eu besoin de s'y trouver ; d'ailleurs le principe de la *Light Stage* est exactement le même, puisqu'elle permet d'adapter la réflectance du corps en fonction de n'importe quel espace au sein duquel il évoluerait. La manière dont le réalisateur travaille la question du lieu et de la présence d'un corps en ce lieu grâce à des spécificités cinématographiques (et particulièrement à l'animation), lui permet donc de produire un discours sur l'effet dé-localisant des technologies numériques au cinéma.

2.2. L'hétérotopie. Le corps comme lieu, permanence du doute

Nous pouvons mener notre réflexion sur la délocalisation et son discours sur le numérique encore plus loin. Car ce qui semble poser véritablement problème dans *Le Congrès* ne réside pas tant dans la radicalité d'une dé-localisation des corps au sein d'un non-lieu totalement coupé du reste, mais bien plutôt dans le degré de confusion qu'il apporte concernant le rapport entre lieu et emplacement. Si à un niveau extradiégétique l'animation crée des espaces fictifs et totalement autres, le nouveau monde d'images au sein duquel la narration fait plonger Robin reste en fait en rapport avec le lieu existant qu'habite toujours son corps à titre diégétique.

La délocalisation est donc partielle et instaure en cela un *doute* permanent qui concerne l'origine de la totalité de l'environnement de Robin : quels éléments présents dans l'emplacement proviennent du lieu, et lesquels sont rêvés ? Ce doute peut être lu en relation avec celui qu'instaure le numérique envers les images en faisant de la retouche leur principe fondamental¹⁵⁷. Il en est

¹⁵⁶ La grande salle où se déroule le discours de Reeve Bobs, cœur du congrès qui donne son titre au film, a ainsi été reconstruite selon les plans de l'architecte d'Hitler, Albert Speer (Ari Folman, Yoni Goodman et David Polonsky, commentaires audio du film, passage à 01'05'31) et il en va de même pour le bâtiment devant lequel se « pose » Robin avec Dylan sous l'emprise du syndrome (*ibid.*, passage à 01'33'03).

¹⁵⁷ Comme nous l'avons évoqué au cours du Chapitre 1.

question par exemple dans *Le Congrès* au moment où les lumières s'éteignent dans la chambre d'hôtel de la protagoniste. Celle-ci étant incapable de distinguer la source du phénomène, la situation devient pour elle insupportable et la rend véritablement paranoïaque : elle suppose que quelqu'un d'autre est à l'origine de ses troubles, en ayant empoisonné l'eau. C'est en fait la thématique d'une intrusion dans son propre corps qui est évoquée à cet instant, et qui renvoie directement au procédé de la substance biotechnologique qui fait entrer le dispositif cinématographique dans le corps. Le film d'Ari Folman nous incite en ce sens à considérer non plus le corps comme un point de repère dans l'espace, mais plutôt comme un nouveau point d'espace : celui de l'intérieur, et que l'on reconstitue mentalement. Faire du corps un lieu au sein duquel le cinéma peut s'infiltrer sous forme de substance, c'est ainsi opérer une mise en abyme puisque *Le Congrès* est déjà du cinéma : au moment où Robin respire la technologie biochimique, elle est enfermée en elle-même et le film rentre lui-aussi à l'intérieur de son corps en montrant à l'image l'emplacement animé qu'elle a recréé mentalement. On retrouve cette idée d'entrée dans le corps dans les différents rêves qui nous sont montrés par la suite, et au sein desquels les thématiques de l'intrusion et de l'emprisonnement sont récurrentes. L'ancien producteur de Robin y est confondu avec un chef de police, qui ne cesse de faire irruption dans son environnement (en fracassant la porte, en émergeant de l'eau ou en descendant du ciel par hélicoptère) pour lui retirer ses libertés ou l'inculper. Ces séquences rêvées nous semblent parfaitement illustrer la manière dont le corps de la protagoniste est envisagé comme un espace dans lequel le cinéma, sous sa nouvelle forme symbolisée par l'apparence de Jeff, s'est immiscé en même temps qu'il l'y a enfermée. Nous sommes ici dans un registre proche de la pathologie, et qui sera réabordé au cours du Chapitre 9.

Ainsi la dé-localisation que la narration fait vivre à son personnage principal dans le film nous incite-t-elle à considérer le corps comme un espace où le cinéma, mais aussi la conscience du détenteur de ce corps pourraient entrer. Il est alors compris comme une enveloppe qui fournit des percepts extraits de son lieu physique, et à partir desquels le cinéma-substance recrée un emplacement où le « soi » pourrait inventer son utopie. Paradoxalement, il faut donc considérer que dans *Le Congrès*, l'usager plonge dans son propre corps lorsqu'il entre dans l'emplacement des images animées ; ses perceptions extérieures à partir d'un lieu réel servant de base à la recreation imaginaire en interne. Cette gymnastique conceptuelle est en fait en lien direct avec un certain nombre de réflexions concernant l'image numérique et menées autour de l'avatar. C'est en effet en partie parce que les images numériques dotent l'usager de ce corps virtuel qu'est l'avatar, que celui-ci peut avoir la sensation d'habiter cet autre monde qu'elles lui présentent¹⁵⁸ en l'explorant ou en le

¹⁵⁸ Voir par exemple Fanny Georges, « L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores », in Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses Universitaires de Québec, coll. « Esthétique », 2013, p. 273-292.

manipulant, lui donnant en cela une forte impression d'*immersion*¹⁵⁹ au sein d'un emplacement pourtant sans lieu. Le numérique met donc en jeu le corps physique de l'utilisateur¹⁶⁰, celui-ci pouvant recomposer ensuite à partir de sa pratique une notion d'espace¹⁶¹. Bob Rehak parle ainsi du corps virtuel comme d'un espace sans cesse contesté entre le joueur et l'avatar¹⁶². Les effets de la substance-cinéma telle que présentée dans *Le Congrès* renvoient à une conceptualisation du corps comme espace possible au sein duquel se tenir, et comme outil permettant d'expérimenter un emplacement vécu et reconstitué mentalement comme un lieu. Si Robin est en proie au doute concernant la nature de ce qui l'entoure (cette confusion entraînant aussi celle du spectateur), c'est parce qu'entre son corps et elle se dresse une médiation supplémentaire qui recrée complètement son environnement en y ajoutant potentiellement des éléments, ou en en supprimant d'autres.

Ces espaces correspondent bien plus au concept d'hétérotopie qu'à celui d'utopie dans le texte de Michel Foucault. Les hétérotopies seraient des utopies que l'on a dotées d'un lieu réel¹⁶³ ; elles permettraient d'opérer une rupture avec les lieux habituels, de « sortir » du quotidien tout en étant en liaison avec lui. Or le monde halluciné du *Congrès*, tout comme les mondes virtuels, n'ont pas de « lieu » privilégié et sont donc en cela en lien avec tous les autres : l'hallucination peut avoir lieu n'importe où puisqu'elle se superpose simplement à la perception, et il est également possible de jouer n'importe où pourvu que la console soit à portée de mains. Il est bien question d'une évasion qui, paradoxalement, reste sur place¹⁶⁴. Le concept d'hétérotopie emprunté à Michel Foucault nous permet de rendre compte de la manière dont, alors que les images (animées dans le film, virtuelles dans notre société) ne constituent pas un lieu au sein duquel le corps peut se tenir, elle ouvrent tout de même vers une nouvelle manière de penser la présence de l'utilisateur *dans* un corps envisagé comme espace de restitution d'un emplacement mentalement reconstruit comme lieu. La dé-localisation n'est donc pas totale à ce niveau là, un lien existe toujours entre

¹⁵⁹ Pour Janet Murray, l'aspect encyclopédique des environnements ludiques participe de leur immersivité, Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA: MIT Press, 1997, p. 71.

¹⁶⁰ Philippe Quéau, *Le Virtuel : Vertus et Vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, Institut national de l'audiovisuel, 1993, p. 15-16.

¹⁶¹ *Ibid.* p. 84.

¹⁶² Bob Rehak, « Playing at Being », in Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 122-123.

¹⁶³ Michel Foucault, « Des espaces autres », *op. cit.* p. 1574.

¹⁶⁴ Michel Foucault ajoute plusieurs autres caractéristiques concernant l'hétérotopie (*ibid.* p. 1575-1580) et chacune d'entre elle correspond de la sorte à la fois aux mondes virtuels et aux effets de la substance biochimique telle que présentée dans le film ; nous ne rentrerons pas ici dans les détails de cette concordance car il nous semble avoir assez démontré qu'elle fonctionnait, et les divers éléments relevés ne nous paraissent pas autrement pertinents pour notre propos. Nous pouvons tout de même souligner que pour l'auteur, le bateau est l'exemple par excellence de l'hétérotopie. Or, si c'est l'élément que nous retrouvons dès l'entrée de Robin au sein des images animées, nous montrerons aussi plus tard que cette thématique est en lien avec le personnage d'Aaron (voir Chapitre 6 de ce travail). Aaron, en tant que modèle de la société à venir, peut aussi être considéré comme un utopiste, dans la mesure où il échappe à la réalité par le rêve tout en étant confrontée à elle. Mais le garçon est bien loin des préoccupations politiques qui caractérisent le genre.

l'emplacement des images et leur lieu de déroulement ; mais il est difficile de situer l'endroit exact où se trouve l'utilisateur, à mi-chemin entre les deux. Alors que le personnage de Robin vit cette situation dans la confusion la plus totale, ne sachant plus non plus où se situer, les usagers des mondes numériques de notre société, eux, contrôlent très bien leur immersion¹⁶⁵. La différence entre les deux situations consiste sans doute dans le fait que, dans la situation telle que nous présente le film, il ne soit pas vraiment question d'immersion de l'utilisateur dans les images par voie médiatique, mais plutôt d'une immersion du média dans son corps. Celui-ci ne peut donc plus en sortir, d'où l'aspect piégeant que nous évoquions plus tôt¹⁶⁶.

Pour résumer, la question de la dé-localisation que soulève l'arrivée du numérique et que l'emploi de la technique d'animation dans *Le Congrès* retranscrit vient renforcer toutes les incertitudes concernant la présence/absence des corps à l'image que nous avons déjà soulevées au cours du Chapitre 1. En transformant le cinéma en substance, Ari Folman invente un dispositif qui met directement en cause la notion de corps puisqu'une certaine distance est instaurée entre l'organisme et celui qui l'habite. Il ne sert plus à se repérer dans l'espace, mais devient au contraire l'emplacement (que la plasticité de la substance relativise en un emplacement vécu comme *possible*, parmi d'autres) au sein duquel la conscience de la protagoniste se trouve à la fois envahie et piégée dans un premier temps ; emplacement qui, de ce fait, ne peut être pensé comme un lieu bien qu'y ressemblant fortement, et conservant un lien constant avec celui-ci.

Cela explique peut-être pourquoi Ari Folman et ses collaborateurs s'efforcent de retranscrire avec méticulosité une idée d'espace cohérent au moment d'entrer dans le monde des images. On remarque en effet que la séquence de découverte du hall de l'hôtel Abrahamia par Robin est travaillée par des choix d'enchaînement des différents plans qui permettent de reconstituer la logique de construction du lieu ainsi que les déplacements de Robin en s'aidant des éléments de décors mais aussi des personnages ; tandis que les espaces au sein desquels la protagoniste avait évolué auparavant dans la partie en prises de vues réelles n'avaient pas bénéficié d'un tel effort. Le très bref enchaînement présenté en Fig. 2 permet de le montrer : le découpage est pensé de façon à ce qu'on puisse suivre toute la logique de mouvement de chaque personnage et comprendre sa position par rapport aux autres. On suit ainsi au départ l'homme en bleu, dont l'aboutissement du geste fait apparaître à la place du corps de sa collègue, l'Agent Robin ; dans le plan suivant elle est

¹⁶⁵ Torben Grodal, « Video Games and the Pleasures of Control », in Peter Vorderer et Dolf Zillmann, *Media Entertainment : the Psychology of Its Appeals*, Mahwah, N.J., Lawrence Erlbaum Associates, 2000, p. 197-213, en ligne : http://www.academia.edu/22428094/Video_games_and_the_pleasure_of_control, consulté le 6 juin 2017.

¹⁶⁶ Il est en fait question ici de la disparition du *seuil*, élément indispensable à la prise de distance entre l'utilisateur et l'œuvre au sein duquel il est immergé mentalement. Dans un nombre très élevé de textes traitant de la question de l'immersion, les auteurs mettent tous l'accent sur l'importance de cette distance avec médias numériques. Celle-ci garantit une forme de sécurité, mais aussi de contrôle pour l'utilisateur. S'il ne bénéficie plus de cette possibilité de sortir quand il veut du monde des images, comme c'est le cas dans *Le Congrès*, alors il est en danger.

toujours présente et le mouvement de caméra fait la transition de son corps à ceux des robots en premier plan qui, quelques instants plus tard, passent à l'arrière plan pour signifier que Robin a avancé. Ce sont bien des corps et de leurs positionnements les uns par rapport aux autres qu'Ari Folman se sert ici pour rendre compte d'une avancée dans l'espace.



Fig. 2: De haut en bas et de gauche à droite, manière dont on se sert aussi des corps pour retranscrire la notion d'espace. Passage de 00'47'27 à 00'48'21.

À partir de cette remarque, nous pourrions élaborer un nouveau parallèle entre les emplacements que sont capables de créer les dessins animés, et ceux des techniques numériques – et en particulier de la capture de mouvement. Nous avons déjà évoqué le fait que le dessin n'est jamais un lieu. Comme l'image numérique, il est possible de l'envisager comme emplacement lorsqu'il est animé dans la mesure où, par exemple, si un personnage s'y déplace le spectateur de l'image pourra comprendre ce mouvement comme étant localisé et recréer mentalement l'idée d'espace en volume auquel il renvoie. Arrêtons-nous maintenant sur un autre aspect du dessin animé, très justement relevé par Thomas Lamarre. Celui-ci remarque que, lorsqu'il est question d'analyser le mouvement des dessins animés, une tendance irait à ne prendre en considération que les mouvements « localisés » en ne tenant pas compte de leur « environnement (milieu extérieur) », et donc leur « écologie (milieu associé)¹⁶⁷ ». Pour pallier à ce manque, l'auteur en vient donc à envisager

¹⁶⁷ Thomas Lamarre, « Du mode d'existence des objets animés. Vers une écologie des dessins animés », *Intermedialités*, n° 22, *op. cit.*, §25. En ligne : <https://www.erudi.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024120ar>, consulté le 6 juin 2017.

l'expérience du mouvement permise par les images animées comme processus global obtenu par association des mouvements localisés et non-localisés. C'est par le *compositing*¹⁶⁸ que l'idée d'un déplacement au sein d'un emplacement est possible, et la remarque s'applique très bien dans *Le Congrès* : si l'on peut parler de « travelling latéral » qui suit les protagonistes qui « évalent » les escaliers souterrains d'Abrahama, c'est parce que les animateurs en charge des personnages les ont dessinés en mouvement (en train d'avancer) ; mais c'est aussi grâce au fait qu'un long décor ait été parallèlement et que l'action « glisse » au travers, créant l'impression qu'une caméra s'y déplace. Ensuite, la superposition de ces deux « couches » d'animation différentes les met en rapport en une seule image pour recréer l'impression que le mouvement de Robin est localisé, et qu'au sein de ce lieu le point de vue d'une caméra avance avec elle (voir Fig. 3).

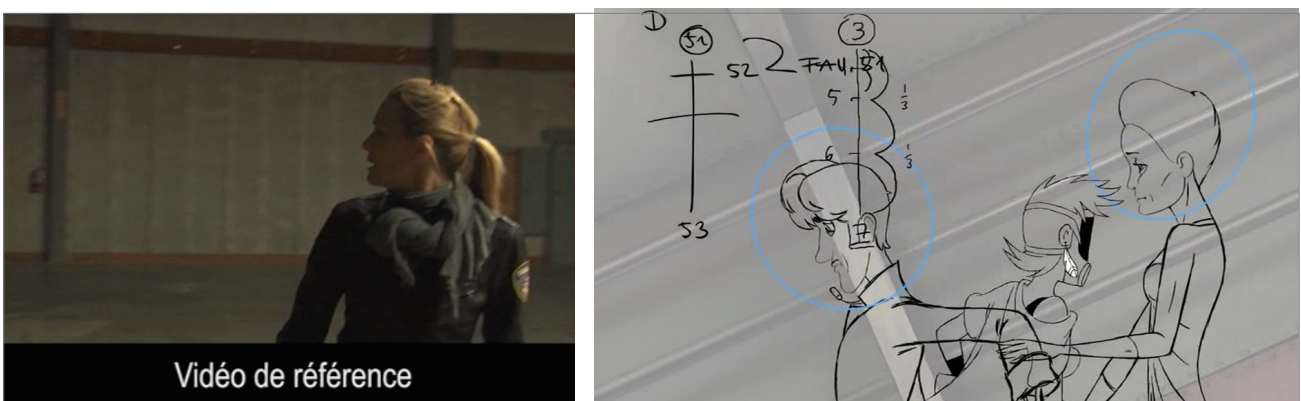


Fig. 3: Comparaison entre corps physique localisé, et corps animé superposé à un décor par *compositing*. Ari Folman, *Making of, Le Congrès*, 2013, DVD (op. cit.).

Nous comprenons ainsi que, pour que les corps des protagonistes puissent être réellement dé-localisés au sein des images dans le film d'Ari Folman (c'est-à-dire projetés au sein d'un emplacement hétérotopique en rapport constant avec le lieu), il faut qu'ils y soient mis en lien avec d'autres éléments, par superposition de calques. L'animation ne crée pas de lieu ; par contre, elle permet d'établir des relations entre les différentes « couches » qui construisent l'idée d'un emplacement ; cela permet de faire des corps, des « points de repère » non plus comme ils le sont au sein du monde matériel (c'est à partir de mes perceptions corporelles que je sais où je me situe dans l'espace), mais dans la mesure où l'endroit de leur présence est un indice spatial de la même manière que le reste des éléments du décor (on comprend que Robin avance toujours tout droit parce qu'au départ les trois robots étaient devant elle, puis à côté d'elle, puis derrière elle) ; ainsi, s'il n'y a pas de « sortie » dans le monde des images (le procédé étant intra-corporel, on ne peut pas s'en extraire), c'est le corps d'un agent de la Miramount qui la représente (c'était le « gardien » symbolique de la

¹⁶⁸ *Ibid.* §26-27.

zone d'animation, et il réapparaît quelques secondes à l'image avant que Robin n'en sorte).

C'est de cet autre principe de lieu qu'il est question dans la définition de la capture de mouvement : les corps, les décors et les objets sont reconstitués à partir de relations établies entre des points abstraits placés dans un volume tridimensionnel qui permet leur géolocalisation spatiale. Il est bien question de la fabrication artificielle d'une idée d'emplacement par mise en lien de différents éléments hétéroclites paraissant se côtoyer et évoluer au sein d'un même environnement grâce au *compositing* qui les rassemble à l'image. Par la manière dont il crée les images, le numérique interroge donc drastiquement la question du lieu et de la présence des corps en son sein. La capture de mouvement est ainsi facteur de confusion en termes de spatialisation puisqu'elle paraît inscrire des corps et des objets co-présents au sein d'un lieu, alors qu'en réalité les techniques de *compositing* ne font que recréer de toutes pièces une idée de présence et d'emplacement. Cette remarque corrobore tout à fait l'espace tel que le décrivait Michel Foucault plus haut, uniquement en termes de « relations ». Le spectateur des images numériques peut donc se trouver en proie à la même erreur relevée plus haut par Thomas Lamarre, en croyant que seule la *présence* des corps à l'écran est remise en question ; au contraire, avec le corps c'est l'ensemble du milieu au sein duquel il circule dont on peut douter de l'origine localisée et des rapports. Si le lieu présenté par les images n'existe pas, on pourrait s'interroger sur la pertinence de l'usage même du terme de « présence ».

Le discours que semble porter le film concerne en cela une remise en question, par l'image, des concepts de corps et de lieu. Petit à petit, la narration fait vivre à Robin une véritable remise en cause de ces notions fondamentales pour la faire sombrer dans le doute ; un cheminement qui renvoie à celui de René Descartes dans ses *Méditations Métaphysiques*¹⁶⁹. Dans le but de séparer le vrai du faux, le philosophe fait du doute un outil méthodologique : tout ce dont il aura une raison de douter sera considéré comme trompeur et écarté systématiquement¹⁷⁰. Comme c'est le cas dans *Le Congrès*, les premières suspicions se portent sur les sens car ceux-ci transmettent parfois des données erronées¹⁷¹. La caméra est elle aussi capable de se laisser berner : l'ouverture de la seconde partie retranscrit ainsi à son spectateur l'illusion bien connue de la flaque d'eau produite par la chaleur dans le désert. Ce n'est peut-être pas un hasard si, à son entrée dans la zone d'animation, ce même désert est représenté par une immense surface aqueuse ; la substance-cinéma généralise l'illusion. L'animation semble en fait radicaliser la méthode cartésienne à l'image, en partant d'un petit exemple d'illusion (on peut douter parfois de ce qu'on voit) pour l'étendre au tout-illusion (on peut dorénavant douter de tout ce qui est perçu) là où le philosophe rejette systématiquement tout élément dont la fiabilité aura été mise en cause. Par la suite, l'image animée représente le rêve sous

¹⁶⁹ René Descartes, *Méditations métaphysiques*, Paris, Garnier-Flammarion, coll. « G.F. », 1979 [1641].

¹⁷⁰ *Ibid.* p. 68, AT, IX, 13-14.

¹⁷¹ *Ibid.* p. 69, AT, IX, 14.

un régime exactement similaire à la réalité, soulevant, comme nous venons de le montrer, des interrogations radicales concernant la présence du corps et sa localisation ; ce qui correspond dans la démarche de René Descartes au doute envers l'aspect du corps et de son lieu¹⁷², et ce parce que la possibilité d'être en train de rêver rend la réalité indistincte. Il est cependant intéressant de noter que si, dans *Le Congrès*, les modalités de présence et de localisation des corps sont malmenées, la technique ne permet cependant pas de douter de leur *existence*, qui est chez le philosophe finalement le seul élément indubitable qui puisse être affirmé : « *je suis, j'existe*¹⁷³ ». Arrivé à la fin de sa deuxième méditation, René Descartes n'est plus qu'une « chose qui pense¹⁷⁴ » et à y regarder de plus près, c'est en fait ce en quoi le nouveau cinéma présenté dans le film d'Ari Folman transforme les corps : en substances pensantes, que nous appellerons dorénavant « corps-substance ».

L'entrée dans le monde des images incite donc l'usager de la technologie biochimique, mais aussi le spectateur du *Congrès*, de la même manière que l'auteur des *Méditations métaphysiques* en son temps, à prendre pour douteux tout ce qui peut l'être afin de se réaxer sur l'essentiel : l'existence d'une « chose » dont on a cependant de la peine à définir l'essence, et qui ne serait que pensée, indépendamment d'un corps¹⁷⁵. On en revient en fait à un élément qui ne cesse de se dégager de nos réflexions depuis le premier chapitre et qui consiste à hiérarchiser l'esprit, le mouvement, la personnalité au-dessus de qualités corporelles auxquelles on ne peut se fier. Ce passage par la méditation d'un auteur du XVII^e siècle nous aura permis de nous rendre compte que ce propos découlant du film d'Ari Folman prend racine dans une tradition philosophique établie de longue date, qui valorise le sujet au détriment de l'objet selon une dichotomie âme/corps, et que l'arrivée du numérique pourrait accentuer de manière percutante. Mais aussi réinterroger : car si les prémisses coïncident, l'entière démarche qui est à l'œuvre dans *Le Congrès* diverge de cette position de René Descartes dans la mesure où celui-ci cherche à rejeter le faux pour ne conserver qu'une vérité pure, « nettoyée » des opinions. À l'inverse, en montrant à l'extrême par l'image animée tout ce que le penseur rejette comme faux et en en faisant la part utopique du monde, le réalisateur remet en cause cette quête du vrai : est-elle souhaitable si elle conduit à l'anti-utopie ? Ne vaut-il pas mieux rester dans l'illusion ?

Les fondateurs de la pensée phénoménologique prennent également cette découverte de l'être par René Descartes pour point de départ d'une remise en question fondamentale des principes philosophiques. Plutôt que de chercher à reconstruire le monde à partir de la satisfaction d'y avoir

¹⁷² *Ibid.* p. 69-71, AT, IX, 15.

¹⁷³ *Ibid.* p. 79, AT, IX, 19.

¹⁷⁴ *Ibid.* p. 85, AT, IX, 22. « Car jusques ici je n'admets en moi autre chose qu'un esprit », *ibid.* p. 87, AT, IX, 25.

¹⁷⁵ Nous ne sélectionnons dans la pensée de René Descartes qu'une petite partie des méditations, qui en constituent cependant une part importante, ne mettant l'accent que sur ses éléments de concordance avec le film.

trouvé un point d'appui solide et certain, la phénoménologie se propose d'aborder le monde sous l'angle de cette certitude. Ainsi le philosophe Edmund Husserl fait-il du vécu de conscience le phénomène par excellence, construisant une égologie qui place le « je » à l'origine de tout sens¹⁷⁶. Ce glissement du cartésianisme à la phénoménologie¹⁷⁷ semble être l'approche que l'on retrouve avec la substance-cinéma dans le film d'Ari Folman : après la mise en doute par les images qui aboutit sur la découverte des corps-substance, il n'est pas vraiment question de repartir à la conquête d'une vérité meilleure que l'illusion mais plutôt de renverser les conceptions habituelles de ce qui importe et fonde la réalité : la dé-localisation outrepassa la question du lieu et du monde pour focaliser son usager sur lui-même, l'incitant à créer sa propre vérité au sein d'une utopie personnelle.

2.3. Le point de rencontre entre utopie et hétérotopie : le miroir

Nous avons donc pu, grâce à un certain nombre d'outils théoriques, comprendre mieux la manière dont Ari Folman présente une société que les images rendent bicéphale, superposant des emplacements différents aux lieux matériels que les corps habitent, la rendant à la fois enviable et repoussante selon le point de vue adopté. La troisième partie du *Congrès* s'apparente au genre utopique par sa description d'une société, que le choix d'une technique d'animation renforce (le dessin étant lui-même un « nulle part ») tandis qu'au sein de la narration et dès la seconde partie, le nouveau cinéma, de par le lien constant qu'il établit entre lieu et emplacement, se rapproche plutôt de l'hétérotopie selon la description qu'en fait Michel Foucault. Ces deux manières de comprendre le cinéma-substance tel que nous le montre *Le Congrès*, en considérant le film avec recul ou en entrant dans sa diégèse, peuvent se voir réunis en un seul et même point : le miroir, et le reflet qu'il renvoie.

C'est en effet par le biais d'un miroir, objet de l'apparence par excellence, qu'Ari Folman nous fait entrer dans le monde du simulacre. Les tous premiers effets de la substance mêlent l'espace d'un instant images réelles et animation (ce sera la seule du exception dans le film où l'animation fait intrusion dans l'univers réel) tandis que la caméra se tient à côté de Robin dans la

¹⁷⁶ Voir Edmund Husserl, *Méditations cartésiennes*, §13, Paris, Presses Universitaires de France, 1994 [1931], p. 73-75.

¹⁷⁷ Nous résumons ici un courant de pensée d'une richesse et d'une complexité bien plus étendue que le peu qui est explicité ici. Nous sommes bien conscients que le propos tenu par le film d'Ari Folman mériterait d'être mis bien mieux en rapport avec la phénoménologie d'Edmund Husserl, et avec la construction en opposition de celle de Martin Heidegger. Mais une telle démarche aurait mérité à elle seule un travail d'analyse lourd que nous ne nous permettrons pas ici. De la même manière, nous aurions aussi pu relier des penseurs plus contemporains à ce courant dont ils héritent pour penser l'image, en particulier l'image cinématographique, un discours aussi riche que complexe (nous pensons ici à Gilles Deleuze dans *L'image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1985 et *L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983). Cependant, nous avons estimé qu'invoquer ces travaux impliquait un travail conséquent de recontextualisation et de comparaison, tandis que *Le Congrès* nous semble ouvrir vers une réflexion un peu différente de celle de Gilles Deleuze. Peut-être est-ce plutôt par la démarche que nous nous rapprochons de la pensée du philosophe, puisque comme lui nous cherchons à partir de l'image telle qu'Ari Folman l'utilise et la décrit pour en comprendre les impacts conceptuels.

voiture. C'est d'abord son reflet dans le rétroviseur qui est animé. Au moment où elle s'aperçoit de cette transformation, Robin est surprise et l'observe quelques secondes avant que la totalité de l'image ne soit recouverte de dessin. C'est donc à travers un rétroviseur que l'on découvre la nouvelle apparence de Robin, et que l'on perd par la même occasion son visage (voir Fig. 4). Cet élément de surcadrage agit comme une fenêtre ouverte sur un autre monde qui serait celui de l'image animée, c'est-à-dire du non-lieu.



Fig. 4: L'entrée dans les images par le miroir

Michel Foucault signale d'ailleurs à cet égard que le miroir, puisqu'il n'est qu'un reflet sur une surface, est déjà ce lieu sans lieu¹⁷⁸. Le miroir est donc utopique, et faire surgir l'image animée à partir de celui-ci est très évocateur. La plongée ne se fait pas au sein de n'importe quelle image, cependant : c'est une image mentale qui nous projette dans la vision hallucinatoire subjective de Robin. Car le miroir est autant utopie que hétérotopie, dans la mesure où il est en lien constant avec ce dont il renvoie le reflet – il permet la réflexivité. Contrairement à la fenêtre, il n'ouvre pas sur un autre monde mais présente le monde tel qu'il est ; il est donc lié au lieu et à l'espace concret de celui qui regarde¹⁷⁹, tout en en faisant un « Nulle part ». À partir du moment où le regard de Robin plonge dans son reflet coloré et que le reste du monde matériel disparaît de son champ de vision, les images animées envahissent l'écran depuis l'intérieur ; elles viennent directement de Robin et elles s'étendent, depuis l'endroit où elle se trouve jusqu'à recouvrir la totalité de ce qui l'entoure. En ne transformant d'abord que son visage dans une très petite partie de l'écran, c'est comme si le réalisateur nous indiquait que l'univers personnel de Robin s'apprêtait à déborder de son esprit pour venir recouvrir la réalité. On passe ainsi du petit cadre animé dans l'image réelle au tout animé ; du petit miroir au tout illusion ; du subjectif intériorisé au tout subjectif. La substance fait donc entrer

¹⁷⁸ Michel Foucault, « Des espaces autres », *op. cit.* p. 1575.

¹⁷⁹ Svetlana Alpers, « Introduction », *The Art of Describing. Dutch Art in the Seventeenth Century*, Chicago, The University of Chicago Press, 1983, p. xvii-xxvii.

la conscience à l'intérieur de lui-même, dans ce non-lieu de la réflexivité totalement axé sur le « soi¹⁸⁰ ». Le miroir en est bien la clé car il permet de comprendre les enjeux précis qu'elle soulève : il a besoin du monde matériel pour pouvoir produire des images (il ne peut donc que se superposer au lieu, et non le remplacer ; et c'est ce que *Le Congrès* retranscrit), mais ce double qu'il crée de la réalité, bien qu'existant, ne se trouve en fait nulle part. C'est en ce sens que nous pouvons affirmer que la substance *dé-localise* les corps. Elle les déplace dans un non-lieu utopique qui n'est que pure image, et cependant à penser en lien avec leur lieu originel. Il y a en fait eu absorption¹⁸¹ du corps de l'actrice aussi bien que du personnage, par la substance-cinéma.

Faire du miroir le point de référence pour penser les nouvelles images que crée le numérique en leur prêtant l'emplacement d'un non-lieu qui cependant reste en lien constant avec le lieu réel, permettant d'y faire « entrer » les corps d'une manière paradoxale, permet donc à Ari Folman de rendre compte *par* un usage spécifique de la technique, de l'esthétique et de la narration, la manière dont les nouvelles technologies mettent à mal la notion de « présence » en créant des lieux d'un nouveau type, tout en insistant sur l'aspect égocentré du procédé. L'image cinématographique telle que la pense le réalisateur peut donc montrer un déplacement conceptuel dont elle est par ailleurs aussi l'outil. Il n'est dès lors pas surprenant que celui-ci s'accompagne d'un travail permanent du genre chez l'artiste israélien : il semblerait qu'il se serve des contradictions qui à première vue opposent deux approches pour donner à ses œuvres une dimension réflexive en les articulant. Nous l'avons montré au cours de ces deux premiers chapitres de notre travail et c'est maintenant forts de toutes ces remarques que nous allons revenir à son long-métrage précédant, *Valse avec Bachir* (*Vals Im Bashir*, 2008), pour comprendre que la logique de dé-localisation y était déjà présente et mettait à mal le genre documentaire par l'emploi de l'image animée. Nous verrons donc au cours du Chapitre 3 que la démarche d'Ari Folman semble de manière récurrente témoigner d'une remise en cause d'un certain concept de réalité par l'usage de la technique d'animation. Le propos du *Congrès* nous laisse quant à lui penser que les technologies numériques renforcent cette mise en crise du réel.

¹⁸⁰ Cet égocentrisme qu'implique la substance-cinéma sera réabordé à la fin de ce travail, au cours du Chapitre 8.

¹⁸¹ Le miroir renvoie également à l'image cinématographique, qui est un reflet du monde sans que le corps du spectateur ne s'y trouve cependant (voir Christian Metz, *Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Paris, C. Bourgeois, coll. « Choix essais », 1993, p. 64-65) et qui « vampirise » les acteurs en se nourrissant de leur « substance vivante » (voir Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992, p. 132).

CHAPITRE 3 : LA DÉ-LOCALISATION, UNE NOTION QUI PEUT PERMETTRE UNE AUTRE APPROCHE DES TRAVAUX D'ARI FOLMAN

Ayant remporté de prestigieux prix l'année de sa sortie (Golden Globe et César du meilleur film étranger, nomination à l'Oscar dans la même catégorie), *Valse avec Bachir* attire l'attention dans la mesure où il semble lancer un nouveau genre : le documentaire d'animation. Aujourd'hui encore, il est considéré comme une œuvre majeure de cette lignée atypique.

Comme nous l'avancions en fin de Chapitre 2, réaliser un « documentaire animé » permet à Ari Folman d'agencer deux notions *a priori* antinomiques. Traditionnellement, le cinéma documentaire place en effet la question de l'indicialité au cœur de sa définition : par un procédé avant tout mécanique, la caméra enregistrerait « passivement » et donc « objectivement » le monde tel qu'il advient devant son objectif¹⁸². S'il est admis dorénavant que cette objectivité est un peu illusoire et qu'un « point de vue » ne peut qu'être subjectif¹⁸³, persiste encore aujourd'hui l'idée de la prise de vue comme gage d'authenticité de ce qui est montré (quelque chose est advenu dans le monde, un appareil filmique était là pour l'enregistrer et l'image documentaire nous le restitue) ; seulement, elle nécessite en plus de cela un certain type de démarche de la part de son auteur, par opposition à la démarche de création fictionnelle¹⁸⁴. A l'inverse, le cinéma d'animation se caractérise par la fabrication « à la main¹⁸⁵ » de la totalité des images filmées. La maîtrise de ce qui est montré à l'image par le créateur est totale. Tant que la technique de prise de vues était analogique, le lieu de projection de l'animation était le seul lieu de déroulement de l'action « filmée » ; aujourd'hui le numérique permet d'avoir un rendu quasiment en temps réel, mais cela ne change pas le fait que la création de l'image précède le mouvement que sa mise en série permet de recréer. On ne peut imaginer de procédé plus artificiel ni plus opaque¹⁸⁶, bien loin de la recherche du « réel brut » qui est au centre des préoccupations documentaires.

¹⁸² C'est ce qu'André Bazin nomme le « réalisme ontologique ». Voir André Bazin, « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le Cinéma ?*, Paris, Cerf, 1985, p. 9-17.

¹⁸³ L'objectivité supposée de la caméra demande tout de même de prendre en considération les choix de découpe de son opérateur, qui ne peuvent être que subjectifs. De très nombreux auteurs ont adressé cette critique à la conception « réaliste » de Bazin. Voir par exemple François Niny, *L'épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boek Université, 2000, p. 13-15 ou encore Jal, « [Cours en ligne] André Bazin : cinéma et peinture », *La lettre à Jal*, mai 2007, en ligne : <http://www.justaletter.com/coursenligneandrebazincinemaetpeinture>, consulté le 4 juillet 2016.

¹⁸⁴ Le fait que les deux termes soient utilisés par la presse, les auteurs et le public pour distinguer deux « genres » de films différents est en soi très parlant. Ces deux notions sont sans cesse mises en vis-à-vis lorsqu'il s'agit d'analyser un film documentaire.

¹⁸⁵ Si aujourd'hui le numérique permet d'automatiser nombre d'opérations autrefois manuelles, nous nous permettons cependant de reprendre l'expression car elle garde cette idée d'intervention nécessaire à la création d'absolument toutes les images produites.

¹⁸⁶ Comme nous l'avons déjà remarqué au cours du Chapitre 1.

Et pourtant, force est de constater que si cette notion de documentaire animé fait couler aujourd'hui beaucoup d'encre, ses débuts remontent aux premières décennies du cinéma¹⁸⁷ – bien que le terme en lui-même soit plus récent¹⁸⁸. Avec la sortie mondiale de *Valse avec Bachir*, Ari Folman réalise ce qui sera reconnu comme étant le premier long métrage du genre¹⁸⁹, et son succès critique semble relancer à la fois la production et la réflexion. A partir des diverses analyses dont il a fait l'objet, nous pouvons mieux comprendre de quelle manière la pratique d'Ari Folman s'est inscrite dans une notion préexistante de « documentaire animé », et a éventuellement pu l'enrichir. La démarche du réalisateur le place ici à nouveau dans une posture que la question de la *reconfiguration créative* du genre par éloignement d'avec une supposée réalité dont il devrait relever, vient éclairer de manière rétrospective à partir du travail que nous venons d'effectuer par l'analyse du *Congrès*.

3.1. Evacuation du corps et autre « réalité » de l'apparence

Parmi les multiples formes de documentaire qui se côtoient sur nos écrans, le documentaire autobiographique constitue un sous-genre assez précis. Sa particularité réside dans le fait que le réalisateur soit identifié au sein même de l'œuvre, dont il est le sujet et le narrateur¹⁹⁰. Il est ici directement question de la manière dont le cinéma permet à un individu d'entrer en réflexion sur lui-même, rejoignant en cela à nouveau la thématique de l'écran comme miroir. S'y côtoient également plusieurs temporalités différentes, celle du présent dans lequel le personnage fait un effort de remémoration et celle du passé qui l'habite et dont il tente une restitution¹⁹¹. Bien que la catégorie reste poreuse, et donc sujette à controverse, il n'est pas difficile d'affirmer que le film d'Ari Folman de 2008 y correspond. C'est lui que l'on suivra tout au long de l'histoire, dans sa quête vers des souvenirs enfouis. L'origine du film correspond à un événement particulier dans son parcours :

J'ai été trois ans dans l'armée israélienne et ensuite j'ai été réserviste jusqu'à mes 45 ans.
J'écrivais des scénarios pour l'armée et quand j'ai décidé d'arrêter, on m'a envoyé consulter un thérapeute, j'y allais chaque semaine. Après huit séances, je me suis rendu

¹⁸⁷ Assih Mengouizani, *La technique d'animation dans le documentaire*, Montréal, Université du Québec à Montréal, mémoire soutenu en 2014, p. 8-11.

¹⁸⁸ Dans son article sur le documentaire animé, Rokhsâreh Ghâem-Maghâmi situe l'apparition de ce terme au début des années 1990. La réalisatrice considère que l'essor de cette notion à notre époque trouve son point de départ dans le court métrage *L'avis des Animaux (Creature Comforts)*, Nick Park, 1989), ce qui constitue un jalon récurrent chez les autres théoriciens du genre. Rokhsâreh Ghâem-Maghâmi, « Le documentaire animé, un nouveau regard sur le monde », *La Revue de Téhéran*, n° 31, juin 2008. En ligne : www.teheran.ir/spip.php?article720, consulté le 4 mars 2017.

¹⁸⁹ Il est même fréquent de le voir qualifié de « premier documentaire d'animation » dans des écrits plus généraux ou moins scrupuleux, preuve que le film a souvent été perçu comme étant très original et novateur.

¹⁹⁰ Jean-Luc Lacuve, « Les documentaires autobiographiques », *Ciné Club de Caen*, juin 2005, en ligne: <http://www.cineclubdecaen.com/analyse/documentairesautobiographiques.htm>, consulté le 5 mars 2017.

¹⁹¹ *Idem*.

compte que c'était la première fois que je parlais de ce qui m'était arrivé, j'en rêvais à peine. J'ai compris que tout avait disparu de ma mémoire. C'est à ce moment là que j'ai voulu en faire un film.¹⁹²

Ce film n'est pas que le récit d'une enquête sur soi-même, il est véritablement perçu par le réalisateur comme un élément thérapeutique à titre personnel :

La quête de souvenirs traumatiques enfouis dans la mémoire est une forme de thérapie. Une thérapie qui a duré aussi longtemps que la production du film : 4 ans. Au cours de cette période, j'oscillais entre la dépression la plus noire, engendrée par les souvenirs retrouvés, et l'euphorie du projet de film¹⁹³

Il n'est pas anodin que cette explication de l'implication personnelle du réalisateur dans son œuvre soit citée dans le dossier de presse du film. Nous disions plus haut que le genre documentaire exige de ses réalisateurs qu'une certaine démarche accompagne la production de ses images ; la présence de ce témoignage intime peut laisser entrevoir dans quel ordre d'idée l'animation se fait documentaire. Dans son étude sur le documentaire d'animation, Assih Menguizani constate la récurrence de procédés autobiographiques dans ces films et avance l'hypothèse que la présence d'un narrateur-auteur s'exprimant à la première personne joue le rôle de « garantie » concernant l'authenticité des faits qui sont montrés¹⁹⁴. Pour que cela fonctionne, le public doit aussi être informé de cette démarche, soit directement au sein du film¹⁹⁵, soit grâce à une communication médiatique efficace¹⁹⁶ – ce qui s'avère être le cas dans *Valse avec Bachir*.

Il est aussi intéressant de noter que dans l'analyse qu'elle fait de *Valse avec Bachir*¹⁹⁷, la chercheuse Fanny Lautissier commence d'abord par collecter les codes du film qui correspondent au genre documentaire. Certains relèvent de la démarche suivie par le réalisateur : il a d'abord réalisé des entretiens, qu'il restitue pour la plupart tels quels¹⁹⁸, et il a également fait appel à des spécialistes ; les toutes dernières images du film sont extraites d'archives télévisuelles. Le processus d'enquête typique du genre documentaire peut donc être retrouvé dans le film. Au-delà de celui-ci,

¹⁹² Mathieu Payan, « Interview – Valse avec Bachir », *Abus de Ciné*, 2009, en ligne : <http://www.abusdecine.com/interview/valse-avec-bachir>, consulté le 05 mars 2017.

¹⁹³ Dossier de presse de *Valse avec Bachir*, *Le Pacte*, juin 2008, en ligne : à télécharger sur <http://www.lepacte.com/france/catalogue/detail/valse-avec-bachir>, consulté le 5 mars 2017.

¹⁹⁴ Assih Menguizani, *La technique d'animation dans le documentaire*, op. cit. p. 75-77.

¹⁹⁵ L'étudiante relève deux stratégies différentes employées par les auteurs pour faire comprendre à leur public le lien existant entre les images animées qui lui sont montrées, et la réalité dont elles proviennent : la délégation du pouvoir de représentation par des explications en voix off ou des choix de mise en scène, et l'authentification de la réalité par juxtaposition d'images réelles et animées en travaillant le passage des unes aux autres. *Ibid.* p. 82-86.

¹⁹⁶ *Ibid.* p. 71 et 87-88.

¹⁹⁷ Fanny Lautissier, « Valse avec Bachir, récit d'une mémoire effacée », *Conserveries mémorielles*, n° 6, 2009, en ligne : <http://cm.revues.org/370>, consulté le 4 mars 2017.

¹⁹⁸ Les seules exceptions faites concernent des personnages interviewés qui n'ont pas souhaité apparaître dans le film. Pour ces personnages, l'entretien a été réenregistré avec des comédiens.

Fanny Lautissier note également la présence de codes plus formels dans la mise en scène : le lieu contextuel dans lequel sont placés les personnages qui parlent, les insertions textuelles indiquant qui ils sont, ainsi que la recherche d'un effet « caméra à l'épaule » dans certaines scènes.

On comprend alors que *Valse avec Bachir* peut être considéré comme un documentaire parce que la démarche de l'auteur relève d'une démarche habituellement qualifiée de documentaire, présentée comme telle au public et assumée au sein de la mise en scène pour faire appel aux habitudes esthétiques du spectateur ; mais aussi parce qu'il a été envisagé par son réalisateur comme faisant partie d'une démarche réflexive, presque thérapeutique à son propre sujet. Parler de documentaire animé, c'est qualifier d'une part le contenu et la démarche d'écriture (relevant du documentaire), pour l'associer d'autre part à une technique esthétique de restitution particulière (relevant de l'animation)¹⁹⁹. Cela implique de moins penser le documentaire comme un genre normé, mais plutôt d'envisager un film comme pouvant relever d'une démarche documentaire selon les dispositifs mis en place au cours de sa création. Nous comprenons pourquoi Assih Menguezani emprunte dans son mémoire le terme de *lecture documentarisante* à Roger Odin²⁰⁰ dans la mesure où ce concept lui permet de penser les films comme étant *plus* ou *moins* documentaires, de les replacer dans un contexte prenant en considération les paramètres institutionnels pour rendre compte « des consignes et contraintes dont l'influence conjointe conduisent le spectateur à percevoir la réalité dans ces types de films malgré la présence des images dessinées.²⁰¹ ». Ainsi, pour « déclencher » une lecture documentarisante du film chez le spectateur, les documentaires animés sont capables de faire appel à divers stratagèmes observables et souvent récurrents²⁰².

La question revient fréquemment dans les interviews : pourquoi choisir l'animation pour un documentaire, et pas la prise de vues réelles (puisque celle-ci semble plus intuitive) ? Le reproche a aussi été adressé dans un autre contexte par Marcel Jean aux réalisateurs de *L'avis des Animaux* (*Creature comforts*, Nick Park, 1989), celui-ci considérant que le choix technique n'apporte rien aux interviews qu'il remet en image²⁰³.

En ce qui concerne *Valse avec Bachir*, ce choix semble au contraire correspondre parfaitement à la logique du film : car si le réalisateur cherche à effectuer ce travail sur son propre passé ou celui de ses anciens compagnons d'armes, il s'interroge aussi sans cesse sur la manière dont

¹⁹⁹ Gunnar Strøm, « The Animated Documentary », *Animation Journal*, n° 11, 2003, p. 46-63.

²⁰⁰ Roger Odin (dir.), « Film documentaire. Lecture documentarisante », in *Cinéma et réalités*, Saint-Étienne, CIEREC, 1983, p. 263-278.

²⁰¹ Assih Menguezani, *La technique d'animation dans le documentaire*, op. cit. p. 109.

²⁰² On retrouve également cette volonté de stratification précise des « couches » du film qui relèvent plutôt du documentaire ou plutôt de la fiction, dans le refus de certains d'employer le terme de documentaire animé (conçu comme argument de promotion des films) au profit de termes diversifiés plus juste (« documentation », « autobiographie à tendance documentaire », etc.). Voir Pascal Vimenet, « Notes sur le documentaire d'animation », *Positif*, n° 628, 2013, p. 106-108.

²⁰³ Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, op. cit. p. 161-168.

sa mémoire a pu lui faire défaut concernant un sujet aussi grave ; l'aspect psychanalytique est très présent, et l'une des thématiques principales n'est autre que le rêve, manière dont la mémoire restitue petit à petit au personnage ce qu'elle lui avait volé. Etant donné qu'il est question dans le film du rapport du réalisateur, autant avec un événement traumatique de son histoire personnelle (assister à un massacre) et de l'histoire de son pays (le désastre commis par les phalangistes à Sabra et Chatila), qu'avec le rapport mental qu'il entretient avec ses souvenirs et ses rêves, l'animation semblait être la technique de prédilection le concernant. Comme l'explique Yoni Goodman (directeur de l'animation pour Ari Folman sur un très grand nombre de ses projets, y compris *Valse avec Bachir* et *Le Congrès*) :

Avec l'animation, vous pouvez faire tellement plus [l'artiste est en train de comparer les possibilités d'un documentaire se basant sur des témoignages, avec ce que peut être la cueillette de témoignage en animation]. Vous pouvez explorer les émotions. Si quelqu'un a peur, vous pouvez montrer cette peur. Si quelqu'un hallucine, vous pouvez le montrer.²⁰⁴

Il aurait été possible de s'en tenir à des personnages qui racontent, mais les illustrer rend ce passé plus vivant, plus prenant et donne une dimension palpable aux images mentales du réalisateur. Nous voyons déjà se dessiner ici une conception qui ferait de l'animation une technique capable de sublimer les corps en les montrant d'une autre manière, en en faisant sortir l'intériorité.

Si *Valse avec Bachir* n'est de loin pas le premier documentaire animé, il semble par contre que ses prédécesseurs se soient moins permis de mêler à ce point l'univers du rêve au propos documentaire. La logique de construction d'Ari Folman pour ce film semble faire du rêve et de la reconstruction mémorielle des éléments de la démarche documentaire : ils sont tout aussi « vrais » ou « honnêtes » que le sont les moments d'interview, car tentent de restituer les visions personnelles du réalisateur. Documentariser une (ou plusieurs) intériorité(s) devient donc envisageable et pour cela, la technique d'animation pourrait être la plus propice. Nous pourrions alors nous demander pourquoi *Valse avec Bachir* ne mêle pas, comme *Le Congrès* ou divers autres documentaires, images réelles et images animées. Cette interrogation est d'autant plus pertinente lorsqu'on sait qu'Ari Folman a filmé à l'avance tous les entretiens pour s'en servir comme base de son animation :

Nous avons commencé à interviewer les gens. Puis j'ai écrit le scénario en me basant sur ces recherches. On a ensuite coupé le scénario en séquences sonores en studio, avant de travailler sur les images. On a fait une vidéo, puis un storyboard, tiré de cette vidéo. Puis nous avons ajouté des mouvements en animatic. Et après ça, nous avons fait quelque

²⁰⁴ « With animation, you can do so much more. You can explore the emotions. If someone is afraid, you can show this feeling. If someone is hallucinating, you can show it. » Judith Kriger, *Animated Realism : A Behind the scenes look at the animated documentary genre*, Oxford, Taylor & Francis, 2012, p. 11.

chose comme 2.000 plans clés pour ensuite les transformer en animation.²⁰⁵

Il est difficile de se représenter à quoi pouvait ressembler le premier montage vidéo du réalisateur en ne se basant que sur ce que lui et ses collaborateurs décrivent aux journalistes. Cependant, on peut supposer que si la vidéo montée durait au départ plus de 90 minutes²⁰⁶, c'est qu'au moins toute cette partie était exploitable en termes d'image²⁰⁷. Alternier l'image réelle des entretiens avec les images animées du passé et des rêves aurait été un choix compréhensible.

Pourtant, *Valse avec Bachir* « évacue » ses corps pour nous en fournir d'autres, irréels, appartenant au monde plastique particulier de l'animation. Le seul élément corporel qui s'y trouve est aussi celui qui atteste de la présence d'un témoignage : les mots que l'on entend proviennent de ces corps invisibles. On leur a prêté de nouvelles silhouettes, souvent inspirées de la leur, mais les voix sont bien celles d'origine²⁰⁸. Dans *Ryan* (Chris Landreth, 2004), autre film documentaire d'animation ayant eu un succès retentissant à sa sortie, le principe est très similaire : le réalisateur a interviewé Ryan Larkin, célèbre animateur canadien, ainsi que quelques personnes de son entourage. Ce matériel lui a ensuite servi de base pour recréer l'interview en animation 3D. Au lieu d'arborer un faciès classique, le personnage de Ryan est déformé par l'image. Ce portrait troublant relève du principe de « réalisme émotionnel » : l'idée est de faire porter physiquement au personnage ses fragilités psychologiques. Étant donné que l'apparence du corps est saccagée à l'image, le passage vers l'animation est rendu très compréhensible et pertinent. Mais dans *Valse avec Bachir*, les corps des personnages ne subissent pas de telles modifications.

Nous pourrions de cette manière relever encore beaucoup d'autres éléments pour démontrer l'incohérence apparente de ce choix du « tout animé ». À la fin du film, la présence d'images télévisuelles réelles a suscité de nombreux débats²⁰⁹ et Ari Folman déclare les avoir insérées pour éviter au public de déconsidérer ce qui a été montré en animation²¹⁰ ; même si le réalisateur semble tenir à ce que ce brut rappel à la réalité ne soit que le point final de son propos, garder les images de

²⁰⁵ Marion Haudebourg, « Interview d'Ari Folman - Devoir de mémoire », *Le Figaroscope*, mai 2008, en ligne : <http://evene.lefigaro.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php>, consulté le 4 mars 2017.

²⁰⁶ Aaron Simpson, « An Interview with Waltz With Bashir Animation Director Yoni Goodman », *Cold Hard Flash*, 2009, en ligne : <http://www.coldhardflash.com/2009/03/an-interview-with-waltz-with-bashir-animation-director-yni-goodman.html>, consulté le 4 mars 2017.

²⁰⁷ Il n'est pas exclu que la qualité de l'image ait pu être mauvaise, par manque de moyens financiers – bien que nous doutions fortement du fait que le coût du matériel nécessaire à filmer des entretiens dépasse celui d'animer entièrement toutes ces scènes.

²⁰⁸ Sauf dans le cas où les personnes n'ont pas souhaité qu'on puisse reconnaître leur voix. Les corps des interviewés ont alors été remplacés par ceux d'acteurs.

²⁰⁹ Sur lesquels revient Fanny Lautissier dans son article, « Valse avec Bachir, récit d'une mémoire effacée », *op. cit.*

²¹⁰ « C'est pour ça qu'on a des images d'archives à la fin. Le réel arrive à la fin, pour tout remettre dans le bon ordre. Quand on sort du cinéma, on ne peut pas se dire que c'est juste un petit film d'animation anti-guerre. Ces choses sont arrivées, des milliers de personnes sont mortes et d'autres ont été tuées. ». Mathilde Grosjean, « Valse avec Bachir : interview d'Ari Folman », *Comme au Cinéma*, juin 2008, en ligne : <http://www.commeaucinema.com/interview/valse-avec-bachir-interview-d-ari-folman,122874>, consulté le 6 mars 2017.

personnes réelles durant l'entretien n'aurait-il pas été plus efficace ? Il semblerait que ce choix esthétique fort trouve sa source dans quelque chose de plus fondamental aux yeux d'Ari Folman, sans qu'il ne cherche particulièrement à l'expliquer lui-même²¹¹.

Nous devons donc tenter d'aller plus loin pour comprendre ce choix de dé-localisation des corps dans *Valse avec Bachir*. Car c'est bien une lecture possible du film : les corps sont placés dans un espace contextualisant, auquel ne correspondait peut-être pas l'image de départ (Ari Folman précise que les entretiens ont été réalisés dans un studio, dans le souci d'obtenir une bonne qualité sonore²¹²). Et ce n'est que le premier pas vers une délocalisation qui devient ensuite métaphorique : comme le relève Fanny Lautissier²¹³ dans son analyse, les moments d'interview (ou de manière plus générale, les moments relevant plutôt du documentaire, du réel) se voient petit à petit « contaminés », aussi bien à l'image qu'au son. La théoricienne y discerne une manière pour le réalisateur de fusionner documentaire et fiction, afin de créer une certaine continuité au service de la restitution expressionniste de l'expérience et de la perception du personnage. De ce point de vue, il est donc préférable que les images « réelles » soient déjà animées pour ne pas rendre la transition brutale, et ainsi ne pas séparer les différents éléments du film. Pour avancer cette hypothèse, Fanny Lautissier est partie d'une séparation somme toute classique entre parties documentaires et parties fictives du film, en se basant sur les codes filmiques relevés dans ces différentes séquences du film. En reprenant notre notion de dé-localisation, nous nous proposons d'envisager toutes ces images comme relevant d'un type différent de démarche documentaire : les tonalités grises pour des lieux actuels au sein desquels les corps évoluent, dans un environnement matériel et quotidien, et que la violence des souvenirs ou des rêves viennent déplacer dans le temps et l'espace (symbolisés par d'autres coloris) pour leur permettre de revenir habiter un court instant des lieux qui n'existent plus, dans un corps plus jeune qui fut le leur. Nous retrouvons alors la voix des personnages comme fil

²¹¹ Il affirme d'ailleurs : « Dès le début je savais que le film serait soit un film d'animation, soit n'existerait jamais. Il n'y avait pas d'autre projet possible pour moi. » *Idem*. Lors d'une autre interview, son propos se fait plus tranché : « C'est compliqué pour moi d'expliquer "pourquoi l'animation", même maintenant. C'est la question la plus fréquente depuis Cannes, et je n'arrive toujours pas à la comprendre. Bien sûr que c'est de l'animation ! Qu'est-ce que ça aurait pu être d'autre ? C'est absurde pour moi. » (« *It is weird for me to explain, "why animation", even now. It's the most frequently asked question since Cannes, and it's still the one question I can't understand. I mean, of course it's an animation ? how else could it have been done? It's absurd to me.* »). Jason Guerrasio, « Drawing From Memory », *Filmmaker Magazine*, janvier 2009, en ligne : <http://filmmakermagazine.com/4751-4751>, consulté le 6 mars 2017.

²¹² « Nous avons ensuite tout tourné en studio, parce que je me disais que l'oreille humaine ne tolère pas les éléments [sonores] localisés en animation. [...] J'ai rencontré tous ces gens, puis pendant le tournage en studio on a essayé de remettre les choses en contexte ; par exemple si j'étais en train d'interviewer quelqu'un dans une voiture, on s'asseyait côte à côte avec des plaques de plastiques en se disant que c'était une voiture ». Nous traduisons. (« *Then we shot everything on a sound studio, because I thought that the human ear is totally non-tolerant to location [sound] in terms of animation. [...] I met all those people, and then at the studio we tried to dramatize everything, like if I was interviewing someone in a car we would sit one beside each other with plastic wheels and pretend it was a car.* »). *Idem*.

²¹³ Fanny Lautissier, « Valse avec Bachir, récit d'une mémoire effacée », *op. cit.*

rouge : elle reste bien ancrée dans le présent et témoigne de l'existence inaltérable du corps dont elle émane, mais elle est l'outil de transmission des souvenirs et des rêves qui appartiennent à cet autre registre de réalité. Car c'est bien de deux réalités différentes dont il est question : celle qui habite les esprits et renvoie au passé, et celle qui voit les corps évoluer dans sa matérialité présente. Plutôt que de séparer images documentaires et images fictives dans le film, le régime animé choisi verse la totalité des images dans un intermédiaire indéfini. Parce que les corps « matériellement réels » et les souvenirs « psychologiquement réels » se situent dans ce lieu autre propre à l'animation, nous voyons que la dé-localisation des corps met à mal la notion habituelle de documentaire et permet dans un même mouvement de repenser avec plus de largesse ce qui fait la réalité.

Nous notons qu'il est également important pour Ari Folman de rappeler régulièrement que la captation vidéo qui a servi de support au film n'a pas été retranscrite à la lettre, mais qu'au contraire l'animation a fait le fruit d'un travail de création de la part de l'équipe²¹⁴. Sans entrer pour l'instant dans les détails de cette réflexion, que nous aborderons au Chapitre 5, nous pouvons tout de même nous questionner sur cette insistance dans son discours. La démarche d'Ari Folman permet à ses collaborateurs de s'« approprier » le corps et l'apparence des personnes filmées au sein du film. Cette appropriation est rendue visible par l'emploi même de la technique à l'écran car, comme nous l'avons déjà évoqué, l'animation est par essence opaque (on ne sait pas *comment* a été réalisée l'image en la voyant), mais elle s'affirme en tant que telle (le fait que ce soit de l'animation et non des images réelles est quant à lui indubitable). Cela crée inmanquablement une distance avec l'image qui est montrée, puisque celle-ci se donne comme déformée par la subjectivité de l'artiste qui en est l'auteur. Or, comme le remarque Assih Menguezani et dans le prolongement de ce que nous avons déjà pu abancer, l'arrivée du numérique et de la retouche implique une méfiance constante (le doute) du public envers ce qui lui est montré²¹⁵. Par l'utilisation d'une image qui se dénonce elle-même comme étant opaque et investie d'une présence artistique, on peut considérer qu'Ari Folman assume la part inévitable de subjectivité qui pose problème au genre documentaire lorsqu'il fait de l'indicialité son élément définitionnel principal. Au regard de ce que nous avons avancé durant le Chapitre 2, nous voyons qu'ici le réalisateur fait de l'animation un outil de déplacement conceptuel, en affirmant et en tirant parti du doute des spectateurs envers la véracité des images pour rendre compte d'une autre définition de la « réalité », basée sur l'intériorité.

Le choix de dé-localisation des corps dans *Valse avec Bachir* permet donc à Ari Folman de mettre sur pied d'égalité la totalité de ce qui nous est montré dans le film, en faisant fi de la distance qui sépare présent et passé, lieux actuels et lieux perdus, extériorité et intériorité, emportant avec lui

²¹⁴ C'est le cas notamment dans l'interview qu'il donne à Jason Guerrasio, « Drawing From Memory », *op. cit.*, ou encore à Ariel Schweitzer, *Le nouveau cinéma israélien*, *op. cit.*, p. 139-141.

²¹⁵ Assih Menguezani, *La technique d'animation dans le documentaire*, *op. cit.* p. 97-98.

les catégories trop rigides à son goût de « documentaire » et de « fiction ».

En effet, le réalisateur ne cesse de se voir interrogé sur la dénomination de son film, preuve que celui-ci vient remettre fondamentalement en question nos définitions habituelles. Ce qui nous intéresse est de constater qu'en ce qui le concerne, la question est très secondaire dans sa démarche artistique. Lorsque nous nous penchons attentivement sur ses propos, nous remarquons qu'il peine à expliquer précisément pourquoi il a fait ce choix original, mettant plutôt en avant sa volonté de suivre une démarche à la fois personnelle (c'est l'aspect thérapeutique du film), esthétique (son amour de l'animation et de la liberté formelle que permet la technique, sa volonté de ne pas trop choquer le public), économique (le tout animé revient moins cher que de se perdre en reconstitutions), théorique (un travail sur la mémoire mais aussi sur l'absurdité de la guerre). L'agacement provoqué par l'éternel retour aux carcans définitionnels nous a semblé très bien résumé dans ces quelques mots de Yoni Goodman :

Vous savez... Il y a eu de grands débats pour déterminer si *Bashir* était un documentaire ou non. A un moment, Ari donnait chaque jour plusieurs interviews, et ils continuaient de lui demander, « est-ce que c'est un documentaire ? » Il a fini par en avoir marre et leur a dit : « vous savez quoi ? C'est ce que vous avez envie que ce soit. »²¹⁶

On pourrait supposer que c'est par fatigue que le réalisateur fait cette déclaration, mais les divers éléments collectés précédemment nous permettent aussi d'avancer l'hypothèse que le réalisateur ne souhaite pas vraiment catégoriser son film²¹⁷. S'il a été question de « documentaire d'animation », pour Pascal Vimenet le terme relève surtout d'un argument commercial, tandis que les réalisateurs de ces films emploient des termes plus parcimonieux²¹⁸. Le critique relève ainsi qu'Ari Folman parle plutôt d'un film autobiographique, de fiction et de guerre à tendance documentaire.

Nous nous proposons de nous demander si le réalisateur n'aurait pas lui-même une conception très libre de ce que peut être un film dans son rapport à la réalité, en dehors de toute considération définitionnelle. Nous pourrions pour cela le replacer dans le contexte très particulier de la tradition documentaire israélienne, dont il est issu (il commence en effet sa carrière en tant que reporter pour la télévision israélienne, après avoir été remarqué pour sa réalisation d'un

²¹⁶ « You know... there was a big discussion about whether or not Bashir was a documentary. At one point, Ari was giving numerous interviews each day, and they kept asking him, "Is it a documentary?" By the end he got fed up and he said, "You know what? It's whatever you want it to be." ». Judith Kriger, « Finding Pleasure in the Imperfection: Yoni Goodman », in *Animated Realism*, *op. cit.*, p. 7.

²¹⁷ Ari Folman l'affirme d'ailleurs très clairement à Ariel Schweitzer : « Ce n'est pas à moi de le définir. À Cannes, on en a parlé comme d'un documentaire d'animation. En Israël, j'ai inscrit le film à la compétition de l'académie du cinéma israélien dans la catégorie "fiction". J'espère du moins qu'il contribuera à une plus grande souplesse dans la définition des genres et à l'élargissement de leurs frontières. » Ariel Schweitzer, *Le nouveau cinéma israélien*, *op. cit.* p. 142.

²¹⁸ Pascal Vimenet, « Notes sur le documentaire d'animation », *op. cit.*

documentaire de fin d'études²¹⁹). Ce travail nécessiterait cependant un détour considérable vers les grands réalisateurs qui ont été ses précurseurs et ont marqué leur époque, comme a pu l'être par exemple Avi Mograbi²²⁰. Ce n'est pas ici le lieu pour mener une telle analyse, et nous nous contenterons d'une intuition basée sur les propos tenus par Ariel Schweitzer, tout en étant bien conscients que celui-ci s'avère superficiel concernant le sujet : il y parle d'une « école documentaire israélienne » au sein de laquelle un nombre important de films sont basés sur le principe de mêler des éléments documentaires à la fiction²²¹. Avoir grandi selon une tradition qui mêle les genres peut favoriser une pratique de création libérée de ces catégories auxquelles nous paraissions plus attachés en occident. Plutôt que de tenter de replacer *Valse avec Bachir* dans le contexte d'une tradition israélienne, nous nous proposons de partir du constat que nous venons de faire tout au long de cette première partie : que ce soit dans *Le Congrès* ou dans son film antérieur, Ari Folman semble placer au cœur de son travail cette dé-localisation des corps dont nous nous sommes efforcés de soulever l'existence. Et, nous l'avons vu, cette pratique à la fois esthétique et technique nous ramène sans cesse à une réflexion théorique très importante : le déplacement du concept de « réalité ».

En effet, bien que *Le Congrès* soit un film extrêmement différent de son prédécesseur, nous remarquons que cette articulation entre l'utilisation de l'animation pour nous porter vers un au-delà du réel en rapport avec les rêves et l'intériorité d'un personnage et une certaine forme d'évacuation des corps coïncide fortement de l'un à l'autre, le média cinéma s'envisageant dans les deux cas comme étant un miroir aux propriétés particulières. Car l'animation y est utilisée exactement de la même manière : c'est elle qui a été choisie pour représenter un monde où chacun peut arborer l'apparence de qui il est « vraiment », appuyant l'idée selon laquelle le corps physique est impropre à cela. Le cinéma serait donc plus propice à déployer la vérité personnelle et subjective de chacun, en se délestant de l'apparence corporelle qui n'est qu'une contingence facile à détourner. En un sens, le monde animé du *Congrès* suit la même logique que ces réalisateurs dont la démarche consiste à travailler plastiquement le corps de leur sujet pour en faire apparaître la réalité intérieure. La différence réside dans le fait qu'il n'existe plus à proprement parler de réalisateur dans la société future qu'il nous décrit : chacun choisit lui-même à quoi il ressemble. Nous pourrions d'ailleurs voir la perte d'une valeur dans cette auto-construction de soi, car l'absence d'un artiste entre les personnages et leur représentation fait paradoxalement de ce monde halluciné, un lieu d'où la création originale a disparu : les figures qui entourent Robin sont très majoritairement issues

²¹⁹ Ariel Schweitzer, *Le Nouveau Cinéma Israélien*, op. cit. p. 138.

²²⁰ Réalisateur qui, dans *Z32* (2008), n'hésite pas à faire usage de visage-masques numériques pour protéger l'anonymat des personnes qui s'y expriment, permettant tout de même de laisser passer les émotions. Avi Mussel, « Dissimuler pour révéler ou l'effet du documentaire », *Trafic*, n° 72, 2009, p. 56-63. On lit ici la liberté de tordre le réel par l'usage d'une technique s'affirmant comme telle que se permet le réalisateur au sein même de l'acte documentaire.

²²¹ Ariel Schweitzer, *Le nouveau cinéma israélien*, op. cit. p. 28.

d'œuvres antérieures (tableaux, films...). L'absence d'un intermédiaire plonge les usagers dans une boucle auto-référencée dans laquelle l'intervention artistique se fait rare, contrairement à cette plus-value expressive que l'on trouve dans les documentaires animés cités plus haut. Il est d'ailleurs intéressant de noter que, bien que Robin désapprouve fortement l'apparence qui lui a été imposée, elle la conserve fidèlement jusqu'au moment de sortir de l'hallucination ; tout comme Dylan, ou l'acteur rencontré dans le couloir de Jeff. On peut supposer que ces personnages décalés, trop ancrés dans le réel ou déjà fortement affirmés auparavant, ne considèrent pas pouvoir se définir plus fidèlement que par leur apparence dans le monde matériel²²². Le tour de force du film réside dans le fait que, bien que nous décrivait cette société devenue pauvrement inventive, il parvienne à l'inverse à conserver sa force créative : le style d'animation est certes emprunté à celui des années 30 – dans ce qui se veut être un hommage aux frères Fleischer –, mais le film n'en permet pas moins à ses créateurs graphiques de construire une esthétique très originale, mêlant dessin, caricature et couleurs vives qui rappellent quant à elles les visions causées par certaines drogues dures.

En replaçant le film dans la logique de création de son auteur, nous parvenons ainsi à dégager des similarités concernant la manière dont Ari Folman envisage la technique d'animation. Nous voyons bien que sa démarche est en lien avec une réflexion entre le corporel et son apparence, qui peut le transcender mais aussi le ruiner (cette dernière étant associée à l'arrivée du numérique, non à la technique d'animation en tant que telle) ; et nous y retrouvons ce lien privilégié d'ouverture vers le monde intérieur par le cinéma, qui fait basculer la notion matérialiste de « réel » vers une autre, plus proche de la vision phénoménologique husserlienne.

3.2. L'animation comme outil de métamorphose conceptuelle du cinéma et des corps

La notion de dé-localisation que l'analyse du cinéma-substance a permise de mettre à jour au cours du Chapitre 2 s'est avérée, dans ce troisième chapitre, très utile pour établir un lien de continuité entre *Le Congrès* et *Valse avec Bachir*, nous permettant d'aller au-delà de ce qui les opposait à de nombreux autres égards. Cette persistance d'une œuvre à l'autre ne concerne ni le genre ni la narration, mais se décèle plutôt dans le choix d'usage d'une technique d'animation très spécifique. Ce que nous pourrions appeler la « *rotoscopie-like*²²³ » ne vaut pas que pour elle-même en tant qu'animation au sein de ces films, mais nous a au contraire semblé savamment façonnée de manière à travailler *avec* et *envers* les autres techniques dont elle se rapproche tout en s'en

²²² Ce phénomène étant peut-être lié à leur position d'artiste, comme nous le verrons au Chapitre 8.

²²³ Un terme que nous avons parfois trouvé employé à propos de *Valse avec Bachir*, mais qui nous semble également convenir pour *Le Congrès*. Il possède l'intérêt d'indiquer sa ressemblance avec la rotoscopie tout en s'en distinguant.

distinguant : de la prises de vues réelles, elle garde quelque chose qui affirme au spectateur qu'il y a eu *substance* corporelle originelle sans pour autant l'en assurer ; des techniques numériques, elle utilise les moyens et en provoque les effets sans s'effacer dans l'image. Et il nous a semblé que le point essentiel qui fait de cette technique un véritable outil de réflexion *par et sur* l'image cinématographique réside dans l'atteinte qu'elle fait au corps : elle agit sur lui, elle le transforme en une substance spécifique, elle lui donne la possibilité unique de devenir contradictoire (présent/absent, présent/passé, matériel/immatériel, intérieur/extérieur ; nous pourrions ajouter vivant/mort). De ce fait, elle permet à Ari Folman d'exprimer un autre type de réalité, qui lui aussi peut paraître contradictoire, le faisant aborder la question du genre cinématographique sous un nouveau jour (le métafilm hollywoodien en accord avec la science-fiction – ou la science-fiction comme recherche d'authenticité, l'utopie et l'anti-utopie se superposant pour former les deux versants d'une seule société, le documentaire en accord avec l'artificiel de l'animation – ou l'animation comme outil de production du « vrai »). Dans le cas du *Congrès*, nous pourrions même avancer que la *rotoscopia-like* s'allie à cette liberté prise par Ari Folman avec les genres pour produire un effet de « médiagénie²²⁴ ». Ce terme est élaboré par Philippe Marion pour rendre compte, dans le cas d'une adaptation cinématographique par exemple, d'un choix particulièrement pertinent et qui relève de la spécificité médiatique du cinéma, celui-ci se substituant à sa manière à celles du média dont la narration est adaptée. D'une œuvre de science-fiction qui datait des années 1970, le réalisateur parvient à faire un métafilm hollywoodien qui met de surcroît en abîme l'image cinématographique par l'usage de ses techniques.

Cette manière de placer l'animation au carrefour des techniques cinématographiques pourrait aussi être mise en lien avec une tendance théorique qui se fait de plus en plus insistante : celle de réenvisager le cinéma non plus au détriment de ce principe, mais comme en étant issu.

La « mise en crise » du cinéma par le numérique nous forcerait, d'une certaine façon, à reconsidérer non pas les définitions complexes de l'animation ou du numérique, mais plutôt à revenir à ce qui constitue « le cinéma ». Pour Alan Cholodenko, le cinéma en prises de vues réelles n'est qu'une forme de l'animation²²⁵ et cette idée bien qu'assez radicale, prend forme petit à petit dans le paysage théorique : « nous militons en faveur d'un retour de la série culturelle de

²²⁴ Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie. Fragments d'une poétique de la bande dessinée », in Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 180. Le terme est réutilisé dans le cadre spécifique de l'usage technique de l'animation ou du numérique, dans André Gaudreault, Philippe Marion *La fin du cinéma ?*, op. cit. p. 243-247.

²²⁵ « L'animation comprend tous les films, tout le cinéma, constituait (et constitue toujours) leur condition de possibilité [...]. Dans ce sens, l'animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma. Le film et le cinéma seraient des formes d'animation. » Alan Cholodenko, introduction à Alan Cholodenko (dir.), *The Illusion of Life – Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991, cité et traduit par Jean-Baptiste Massuet, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, op. cit. p. 14.

l'animation comme cadre de référence essentiel, tout en essayant de comprendre pourquoi celle-ci a été poussée à la périphérie de l'institution²²⁶ », avancent André Gaudreault et Philippe Marion, qui en appellent quant à eux à l'utilisation d'un nouveau terme, l'animage²²⁷, pour aborder les transformations de l'image en rendant compte d'une certaine privation dont elle fait preuve dans la perte de son statut d'« empreinte » du monde, tout en restant principe de mouvement.

Les auteurs rejoignent d'ailleurs l'idée développée au Chapitre 1 à partir de l'analyse de l'acteur de cinéma par Jacqueline Nacache. Selon eux, la *performance capture* permet à l'image de se délester d'une certaine « lourdeur » qu'implique ce corps tout en en préservant l'« *anima cinétique* », c'est-à-dire ses mouvements, prolongeant par là-même une mécanisation du corps inhérente au cinéma²²⁸. L'élément qui nous intéresse dans leur texte consiste à remarquer que la théorie de l'animation, et en particulier une analyse de la rotoscopie, est utilisée pour mieux comprendre cette technique numérique, aboutissant à un constat concernant directement le corps de l'acteur et ses relations à l'image ; les auteurs semblent en fait effectuer par la pensée et les mots, ce que le réalisateur du *Congrès* opère par médiagenie lorsqu'il fait usage de *rotoscopie-like*. Il faudrait ajouter à cela une idée que nous avons déjà entr'aperçue et qui consiste à faire du corps animé une vision idéale de l'acteur : si son obéissance aux désirs du réalisateur en fait pour certains un « matériau souple, modelable à merci, marqué d'impuissance et de passivité²²⁹ », le modèle en est l'être de dessin animé, qui n'existe pas ailleurs que dans les images et dont le corps peut être malmené à souhait²³⁰. C'est aussi l'idée sous-jacente d'Edgar Morin lorsqu'il fait de l'acteur une marionnette dont le talent n'a pas à exister, objet parmi les objets : « Effectivement les marionnettes de Trnka, les Mickey et les Donald de Walt Disney sont aussi *vivants*, et plus peut-être que bien des acteurs...²³¹ ». C'est également cet angle d'approche qui oriente les écrits dans le numéro 22 de la revue *Intermédialités*²³² : il y est proposé de replacer l'*anima* dans un contexte bien plus large, qui pourrait inscrire l'art cinématographique dans une historicité différente de celle qui l'a défini jusqu'à présent. Concevoir l'image en partant de son aspect animé mais aussi animique, c'est impliquer le corps du spectateur, qui se trouve face à une substance agissante, construisant de nouveaux mondes, de nouveaux espaces que l'homme a créés et s'est appropriés. Le cinéma dans cette optique re-crée le monde, lui donne une autre réalité en tant qu'expérience²³³. L'animation donne à voir un monde

²²⁶ André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 221.

²²⁷ *Ibid.* p. 223-241.

²²⁸ *Idem.*

²²⁹ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 72.

²³⁰ *Ibid.* p. 72-73. C'est d'ailleurs de l'analyse d'un film que part l'auteure pour le constater (*Le Sang d'un Poète*, Jean Cocteau, 1930).

²³¹ Edgar Morin, *Les Stars*, *op. cit.* p. 151.

²³² Sébastien Denis et Jérémy Stolorow (dir.), *op. cit.*

²³³ Karl Sierck, « Animisme de l'image. Pour une histoire de la théorie d'un concept mouvant », *Intermédialités*, n° 22, *op. cit.*

reconstruit de toutes pièces au sein duquel le corps est strictement l'égal de son environnement, fabriqué ou dessiné. On pourrait selon le même principe envisager l'entrée du numérique dans le champ des images en prises de vues réelles comme une manière de rattraper le corps humain pour y entériner son statut d'être auto-proclamé (et indépendant), le ramenant à un être-objet sur la plasticité duquel l'image a autant d'impact que sur son environnement. La technologie numérique permet à celui (le réalisateur ou l'animateur) qui la maîtrise d'avoir le dernier mot sur le monde comme sur le corps de l'acteur qui l'habite, de se l'approprier à l'instar de cette « prise en main » de son propre passé ou de ses souvenirs que l'image animée permet à Ari Folman par l'usage de la *rotoscopie-like* dans *Valse avec Bachir*, et que l'on retrouve également avec ce que la substance-cinéma permet à ses usagers dans *Le Congrès*. En venir à s'inspirer des concepts d'animation pour envisager le médium cinématographique c'est donc faire de cette appropriation qu'induit la place de l'animateur, l'un de ses aspects centraux et c'est, comme nous aurons l'occasion de le montrer au cours du Chapitre 5, impliquer un corps paradoxalement tout-puissant et invisible dans l'image. À l'arrivée du numérique, le cinéma aurait trouvé une nouvelle manière de réinventer ce corps tout-puissant et c'est cette idée de corps-cinéma qui guidera par la suite le Chapitre 6.

Cela explique peut-être que Pierre Berthomieu trouve dans la cinématographie hollywoodienne actuelle qui s'est établie sur la base de grands noms (Scorsese, Spielberg), une « immatérialité du dessin animé »²³⁴. Mais parmi les réalisateurs hollywoodiens, Robert Zemeckis semble être celui qui a poussé le plus loin cette idée en créant divers corps proprement cinématographiques issus des diverses techniques et en permettant, par leur confrontation à l'intérieur de ses films tout comme dans la comparaison des uns avec les autres, d'élaborer une sorte d'ontologie de chacun de ces types de corps. C'est ce qui fait dire à Anouchka Walewyk qu'on assiste à la création d'un corps nouveau par le numérique dans *La mort vous va si bien* (*Death becomes Her*, 1992)²³⁵, ou encore voir à Olivier Legrain l'essence d'un personnage toonesque dans un personnage pourtant de chair et d'os, Forrest Gump²³⁶ (*Forrest Gump*, 1994). La technique cinématographique alloue au réalisateur la capacité de forger de nouveaux corps, qui sont propres à elle. Il n'est d'ailleurs pas anodin que parmi les thèmes récurrents dans la totalité de son œuvre, on retrouve une forme de réflexivité d'ordre métafilmique, accompagnée d'une réflexion sur la réalité que produisent les images et la fiction au-delà du vrai et du faux²³⁷. Ces différents aspects font de

²³⁴ Pierre Berthomieu, *Le Cinéma Hollywoodien*, op. cit. p. 42.

²³⁵ Anouchka Walewyk, « Marilyn becomes Madeline – La Mort vous va si bien, une satire hollywoodienne », in Vincent Baticle et Danilo Zecevic (dir.), « Dossier Robert Zemeckis – Contes, croyances et technologies », *Acme*, n° 1, octobre 2008, p. 36.

²³⁶ Olivier Legrain, « Qui veut la peau du soldat Gump ? Sur la nature cartoonesque de Forrest Gump », *Acme*, n° 1, *ibid.* p. 38-43.

²³⁷ Vincent Baticle, « Fausses machines, vrais effets », *Acme*, n° 1, *ibid.* p. 8-15.

Robert Zemeckis un réalisateur dont le traitement des corps par l'image *via* la technique induit une certaine conception de la réalité, la totalité de cette démarche le rapprochant assez fortement de celle d'Ari Folman en dehors de toute considération narrative ou esthétique. Un travail approfondi mettant en regard les deux artistes mériterait d'étayer cette hypothèse ; nous tenions ici seulement à signaler cette corroboration afin d'inscrire le réalisateur israélien dans une continuité de fabrication de nouveaux corps par la technique, qui le rattache à une école hollywoodienne dont son film semblait jusqu'à présent uniquement décrire les aspects négatifs. Cela appuie par ailleurs notre idée selon laquelle *Le Congrès* opère une reconfiguration créative du genre métafilmique hollywoodien, en reprenant à son compte une approche qui est aussi celle de Robert Zemeckis²³⁸. Le point tangible de rencontre entre les deux réalisateurs prend d'ailleurs corps dans le personnage de Robin Wright, sur lequel nous allons nous attarder au cours du Chapitre 4.

Au cours de cette première partie de notre travail, nous avons vu qu'Ari Folman parvient à évoquer une situation présente et à engager une réflexion à son encontre par un travail des genres. Inventer des éléments fictifs ou de science-fiction lui permet de mettre en avant certains aspects actuels à Hollywood, et construire ensuite un futur « double » par opposition de techniques rend compte des conséquences positives et négatives qu'impliquent les nouvelles technologies, l'animation rendant elle-même compte d'un glissement théorique vers une conception plus phénoménologique de la réalité. Dans un contexte où l'image rend le monde matériel (et en particulier le corps) de plus en plus douteux et malléable, cette technique redirige l'intérêt du spectateur vers les phénomènes internes et de conscience par une pratique de la dé-localisation qu'elle partage avec les procédés numériques, une telle similarité permettant de les évoquer directement. Ainsi Ari Folman dénonce-t-il un désintérêt progressif pour les corps, secondaires, à l'apparence adaptable par l'image, au profit du « soi » intérieur, du mouvement, de l'âme à l'heure des nouvelles technologies, et ce en les appliquant tout autant par sa pratique de l'animation ; nous permettant de supposer que peut-être si l'animation revient sur le devant de la scène pour penser le cinéma, c'est parce que le numérique en prolonge avec force les présupposés. La différence entre les deux réside essentiellement dans la texture animée, qui s'annonce opaque d'elle-même sans se camoufler dans le photoréalisme et donne à voir une permanence du doute que les images numériques apportent avec elles, tout en affichant expressément une intervention artistique que la prise de vues réelles semble elle aussi parfois gommer. Cette présence de l'artiste, c'est-à-dire du corps *de* cinéma qui est à l'origine des images et y affirme sa puissance, permet au réalisateur d'affirmer la présence des corps dans *Le Congrès*, de les recréer par l'image cinématographique.

²³⁸ La notion d'*héritage* fait en effet partie des éléments qui déterminent le degré d'intelligence d'une *translatio* selon Marc Cerisuelo, même si elle ne s'affirme pas ici comme telle. *Hollywood à l'écran, op. cit.* p. 321-322.



II. UN PARADOXAL RETOUR AU CORPS ?

Ce discours *sur* le cinéma qui nous donne à voir un délaissement progressif du corps à l'image, s'opère paradoxalement dans le film *par* l'usage de procédés cinématographiques qui semblent célébrer la persistance des corps et témoigner de leur puissance à l'écran.

Faire du corps de Robin l'élément porteur de la totalité du propos sans jamais le perdre totalement est déjà une manière d'affirmer la force de sa présence malgré sa supposée absence, comme nous le verrons au cours du Chapitre 4 ; puis le choix de s'en tenir à de l'animation même pour évoquer le numérique implique l'intervention d'un corps d'animateur qui, mis au chômage dans la diégèse, se voit offrir la possibilité unique d'entrer dans les images auprès de sa « créature » (comme nous le montre l'image choisie pour introduire cette seconde partie), ce sera le sujet du Chapitre 5. Nous verrons comment les choix techniques du réalisateur appuient divers éléments narratifs et esthétiques pour mettre en avant ces corps *de* cinéma. Enfin, nous montrerons durant le Chapitre 6 qu'au travers du personnage d'Aaron le film invente de nouveaux types de corps, les *corps-cinéma*, dont le garçon est le pionnier et véritable représentant dans la mesure où il bénéficie de capacités, dans une certaine mesure plus cinématographiques que celles que possèdent les corps *de* cinéma.

CHAPITRE 4 : LE CORPS DE ROBIN ET LES CORPS POUR ROBIN

La totalité du film s'articule autour des problématiques d'un seul et unique personnage, celui de Robin Wright. Dès les premiers cartons et alors que le film n'a pas encore commencé, on peut lire ceci tout juste à la suite des noms et logos des principaux producteurs, coproducteurs et distributeurs du *Congrès*²³⁹ : « Robin Wright dans / Le Congrès / Un Film de Ari Folman ». Ainsi, le nom de Robin Wright apparaît avant le titre du film, et avant même le nom du réalisateur. À la toute fin du film, on retrouve en partie cette logique pour l'ouverture du générique : « Le Congrès / D'après "The Futurological Congress" de Stanislaw Lem / Robin Wright », suivie du nom des sept autres principaux acteurs avant que celui d'Ari Folman n'apparaisse. Au-delà de la matière filmique en elle-même, le nom de Robin Wright tient une place d'honneur et s'érige quasiment au même niveau que le titre du film. On pourrait se demander si cette place n'a pas été accordée pour répondre à une exigence de l'actrice, qui est aussi productrice du film²⁴⁰. C'est d'ailleurs son nom à elle, en tant que productrice, qui ferme le dernier carton du pré-générique avant que le générique déroulant ne le réinscrive à nouveau, en tête de toute la liste : « Distribution / Robin Wright ROBIN WRIGHT ». À sa place de productrice semble répondre directement sa place d'actrice à l'écran. Un rapide survol du film repousse cette hypothèse de la faveur faite à l'actrice-productrice, derrière une autre : dans le film Robin Wright n'est pas seulement un personnage principal – elle est *le* personnage, presque le *sujet* du film à elle seule²⁴¹ et c'est probablement pour cette raison qu'elle a en partie produit le film.

4.1. Robin Wright, centre de l'attention

C'est par un gros plan sur son visage que s'ouvre la première séquence et à partir de ce moment, on ne suivra qu'elle. Tout ce qui arrive, arrive en sa *présence* et la connaissance du spectateur dépasse rarement la sienne²⁴² ; l'inverse est plus fréquent, établissant d'entrée de jeu une

²³⁹ ARP selection (coproducteurs et distributeurs français), The Match Factory (coproducteurs et distributeurs allemands qui avaient déjà travaillé avec Ari Folman sur *Valse avec Bachir*), Bridgit Folman Film Gang (la société de production israélienne créée par Ari Folman pour superviser ses propres films, et bénéficier d'une certaine liberté de création) et Pandora Film (coproducteurs allemands).

²⁴⁰ Aux côtés d'Ari Folman et Reinhard Brundig (Pandora Film).

²⁴¹ Jacques Aumont décrit le nouveau cinéma né après la seconde guerre mondiale comme étant guidé par un idéal de vérité qui trouve son accès par le visage filmé ; on entre ainsi dans le genre du portrait, qui brouille la séparation entre acteur et personnage en faisant de l'acteur non plus un modèle (corps posé devant la caméra), mais un sujet (il entre lui-même dans la diégèse). Bien que l'auteur n'interroge pas la nature profonde du terme de « sujet » dans ce passage, il l'associe néanmoins à une diversité de significations qui est également présente dans *Le Congrès*. Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, *op. cit.* p. 127-131.

²⁴² Nous avons relevé un seul passage significatif au cours duquel un montage alterné entre Robin s'exprimant sur scène et un tueur qui s'apprête à abattre quelqu'un sur cette même scène fait monter le suspense pour le spectateur, alors que Robin – si elle sait que le personnage est là et lève la tête dans sa direction – n'a *a priori* pas conscience de ce

relation de curiosité envers le personnage qui donne lieu à quelques moments de suspense (sur lesquels nous reviendrons plus loin). Et, comme nous avons déjà pu le montrer, le procédé d'animation choisi permet de rendre compte d'une persistance de la présence de ce corps malgré son entrée dans la « zone d'animation ».

À échelle scénaristique, le film fait de son personnage le *sujet* principal, c'est-à-dire son propos : si rien n'advient sans qu'elle ne soit présente, c'est parce que l'histoire est celle de sa vie, dont on a choisi de porter à l'écran les moments clés. La condition de monstration d'une séquence nous semble bien souvent résider dans l'intérêt qu'elle lui apporte, de telle manière que l'on pourrait toutes les résumer en ne se focalisant que sur ce que l'on y apprend d'elle ou de ses péripéties. Dans la première partie du film, il est question d'une décision importante qu'elle prend et qui chamboule sa vie personnelle, ainsi que la contextualisation de cette décision (par la découverte de son lieu de vie, de sa situation professionnelle, son entourage et sa famille). Puis, après vingt ans de sérénité retrouvée, on la retrouve pour assister au congrès qui impacte le reste de sa vie à jamais. Quant à la troisième partie qui la voit s'éveiller dans un nouveau monde, elle se clôt sur un point d'orgue qui n'appelle plus aucune modification à venir de la situation. La narration nous donne donc le sentiment d'avoir été construite autour des grands moments de la vie de son personnage principal, faisant d'elle son principe de structure et sa condition.

Nous pouvons également affirmer que Robin est le *sujet* principal du film dans la mesure où il s'attache à nous faire entrer dans l'intimité de son personnage presque à la première personne. L'entrée dans le monde de l'animation est en effet caractérisée par la question du point de vue, renforçant cette fois par des choix techniques la compréhension du personnage par le spectateur. La drogue hallucinogène qu'elle respire transforme son environnement en fonction de ses propres états d'âme : à partir de maintenant, les perceptions du spectateur seront égales aux siennes, lui permettant aisément d'entrer dans ses rêves²⁴³, de *voir* ses peurs et ses fantasmes et provoquant, comme nous l'avons déjà évoqué, une paranoïa constante chez le personnage qui se sent surveillé.

Ce *sujet* du film nous est d'emblée donné à penser comme étant puissant ; de nombreux éléments concernant les choix de mise en scène donnent en effet l'impression de « suivre » Robin plutôt que de l'accompagner. Si nous avons jusqu'ici choisi une tripartition du film par époques (la nôtre, celle du congrès vingt ans plus tard, et celle de la nouvelle société à nouveau séparée de vingt ans), il est plus commun de ne le diviser qu'en deux parties (opposant présent et futur, prises de vues réelles et animation (cette opposition est un peu grossière dans la mesure où des instants en

qu'il s'apprête à faire. Il arrive, le reste du temps, que quelques plans montrent au spectateur un bref élément qui échappe à Robin mais celui-ci n'a en général que peu d'importance.

²⁴³ La seule exception à cela que nous ayons relevée consiste dans le passage durant lequel Dylan nous est montré en train de « tester » un bout de mythologie grecque. Robin n'a pas vu ces images, mais elles illustrent cependant ce que le personnage est en train de lui raconter.

prises de vues réelles persistent dans la seconde partie), avant *scan* et après *scan*, les deux étant séparées par un carton qui n'est pas réutilisé par la suite)²⁴⁴. Cette seconde option a l'avantage de rendre mieux compte de la perception temporelle de Robin, pour qui les deux époques sont continues. Alors qu'une rupture nette de la diégèse par l'emploi du carton signifiait une longue ellipse au spectateur, suggérant que la vie de Robin avait continué son cours pendant cette période, l'absence d'un tel procédé entre la deuxième et la troisième partie du film annule l'effet elliptique qu'un cut au noir aurait pu apporter. Au lieu de cela, vingt années de coma nous sont résumées par une séquence d'errance sur la glace, suggérant l'inactivité de la protagoniste aussi bien que la rétractation du temps par la pensée caractérisant l'idée que l'on peut se faire d'une cryogénéisation. Cette différence dans la mise en scène du temps qui passe montre ici que c'est la temporalité telle que vécue par Robin qui est retranscrite, également en fonction de l'activité de son corps.

La logique d'enchaînement d'un assez grand nombre de séquences est construite sur un principe qui fait d'elle l'élément moteur des changements de lieux. Régulièrement, la caméra assiste à la sortie de champ de Robin avant de la rejoindre à l'endroit suivant : interpellée par Sarah, elle sort avec précipitation, laissant Al seul à table – délaissé un instant au même titre que le spectateur, juste assez pour lui laisser le temps de voir sa lassitude ; agacée par Jeff, elle quitte la pièce sans plus de cérémonie et c'est à nouveau Al qui reste derrière pour saluer le producteur ; quand la sonnerie retentit dans sa maison, elle passe le relais à Sarah que l'on regarde se réinstaller avant de la retrouver à la porte d'entrée... À l'échelle de la première partie, nous pouvons affirmer que la fin de toutes les séquences consiste soit en un plan sur son visage (ou sur son corps en ce qui concerne la séquence finale), parfois accompagné d'un zoom avant, soit en un plan « vide » après que Robin ait quitté le champ. Les deux seules exceptions marquent la transition par une image sur le cerf-volant rouge d'Aaron²⁴⁵. Cette systématisme dans le fait de laisser d'abord Robin effectuer son déplacement pour la rejoindre avec un léger temps de latence, ou de s'arrêter longuement sur son visage avant de changer de lieu, contribue à créer le sentiment que c'est elle qui impose à la caméra de la suivre à travers ces lieux : elle décide de ses déplacements, et c'est comme si le cadreur pouvait s'en laisser surprendre. On retrouve cette idée d'une caméra qui n'avance qu'à sa suite dans les plans de traversée du couloir menant au bureau de Jeff. Si elle s'arrête, on s'arrête avec elle et on suit son regard. Cette puissance de déplacement doit cependant être nuancée par deux remarques : elle peut aussi être lue comme une fuite (c'est toujours face à une situation professionnelle problématique qu'elle sort), symbole d'une impulsivité que les autres personnages lui reprochent, et elle ne se vérifie plus dans une grande partie de la zone d'animation, qui repose sur l'idée de dé-

²⁴⁴ Cette séparation en deux moitiés est en effet celle que l'on trouve le plus régulièrement utilisée chez les critiques qui parlent du film.

²⁴⁵ Nous évoquerons au cours du Chapitre 6 la signification de cet objet précis.

localisation, et que nous évoquerons durant le Chapitre 7. Cependant, à partir du moment où Robin respire la substance du syndrome Usher un peu plus loin dans le film, cette logique qui lui donne la puissance de décider de ses déplacements lui est rendue et c'est sur cette récupération de ses capacités que se clôt *Le Congrès*.

La puissance de la protagoniste dans le film s'exprime donc par le pouvoir de déplacement et de temporalité qu'elle exerce sur l'image. Nous pourrions également relever une certaine volonté de contrôle qu'elle parvient à exercer sur son entourage, et en particulier sur les autres corps. L'univers au sein duquel elle évolue est très systématiquement *balisé* par un procédé de reconnaissance : chaque nouveau corps est rapidement identifié, à moins que son importance s'avère moindre à l'échelle scénaristique. Les personnages sans nom sont ceux qui n'interagissent qu'une fois avec elle (c'est le cas de la standardiste de l'hôtel, ou de la femme qui se tient au chevet de Robin lorsqu'elle s'éveille de sa cryogénéisation), et parfois jamais (ils font partie de la foule de l'hôtel par exemple). Par contre, la très grande majorité des autres protagonistes est désignée et reconnaissable : Robin était nommée presque aussitôt son visage apparu à l'écran ; la première phrase qu'elle prononce nous donne le prénom d'Al. Dans la séquence de découverte d'Aaron, sa mère l'appelle trois fois et ce sont les seules paroles qui sont prononcées avant qu'elle ne le rejoigne pour ensuite s'adresser au gardien (le personnage du gardien, également récurrent au sein du film, ne porte pas de nom mais un signe vestimentaire distinctif qui lui assigne sa fonction, la casquette). Les autres personnages que l'on rencontre sont aussi rapidement identifiés : dans le bureau de Jeff, elle l'interroge en le nommant au passage dès son monologue achevé ; la réponse d'Aaron à une question lui permet de l'appeler « Dr Barker » ; Steve est présenté dès son apparition à l'écran par Al ; Robin reconnaît Chris au moment où il vient la chercher pour l'amener dans la salle de *scan*... Même Ralph, le robot qui s'occupe de Robin à son arrivée à l'hôtel Abrahama, est désigné par la standardiste et porte un prénom. Dans la grande majorité des cas, les prénoms sont rapidement dévoilés par le dialogue (parfois par une pancarte) et souvent assénés pour une bonne mémorisation par le spectateur. Ce balisage quasi systématique permet à Ari Folman de rendre compte de l'univers contrôlé et fermé au sein duquel son héroïne semble s'être cloîtrée. Il est en effet rassurant de pouvoir nommer, classer tous ceux qui nous entourent ; par ailleurs, Sylvie Jouanny note qu'il est fréquent de constater une telle importance du nom chez les actrices, puisque leur propre renommée en dépend également²⁴⁶.

²⁴⁶ « Le monde dans lequel évolue l'actrice semble n'être qu'un monde de noms, de gens connus, emblématiques par leur seul état-civil. On imagine que cette fascination des noms s'inscrit dans la fascination qu'exerce l'aristocratie, où *l'essence prime sur l'existence*. L'actrice rêve de "se faire un nom", d'ailleurs elle s'ennoblit facilement ; elle rêve de faire partie du "monde". » Sylvie Jouanny, *L'actrice et ses doubles - Figures et représentations de la femme de spectacle à la fin du XIXe siècle*, Genève, Droz, coll. « Histoire des idées et critique littéraire », 2002, p. 57 (nous soulignons). La remarque de l'auteure s'avère d'autant plus juste dans le contexte du film d'Ari Folman, que la logique métafilmique qui est la sienne associe systématiquement le nom à un corps qui est aussi fonction (Robin est Robin Wright, l'actrice ; Al est l'agent, Jeff le producteur, etc.).

Ainsi la logique de dénomination peut-elle être mise en rapport avec le renfermement de Robin, ainsi qu'un certain contrôle sur son entourage.

Robin est donc un personnage puissant, qui exerce son pouvoir sur l'image et qui contrôle son milieu, que ce soit par le choix du lieu ou par balisage systématique de ceux qui s'y trouvent.

4.2. Le corps signifiant à l'image

Comme nous venons de le relever, la *présence* du corps de Robin à l'image tout au long du film en fait le véritable *sujet* du *Congrès*, en tant que propos puisque c'est de sa vie dont il est question mais également en tant que personne, « je » agissant dont le portrait nous est peint et au sein duquel l'image nous permet d'entrer ; et la narration, la technique comme les choix de montage et de découpage l'affirment.

L'analyse de la manière dont les séquences se clôturent a permis d'aller un peu plus loin dans la réflexion, en faisant ressortir une constance de construction qui se détériore pour être finalement ré-adoptée. Et cela est bien évidemment en lien avec la puissance dont le personnage est doté à un moment où à un autre du film : une fois fragilisée par son entrée dans un monde animé qu'elle ne maîtrise pas, elle perd cette capacité de libre mouvement qu'elle récupèrera plus tard, lorsqu'elle en sera redevenue capable. L'idée qui nous intéresse ici fait de la manière de filmer le corps un élément *signifiant* : la place du corps à l'image, ainsi que ses mouvements, font sens.

L'opposition entre le plan serré sur son visage savamment éclairé pour ouvrir le film et le plan moyen de son corps prisonnier de la *scanning room*, dénaturé par les flashes (voir Fig. 5), pourrait en ce sens résumer à elle seule toute la problématique qui lie la personne de Robin à la machine, elle en tant qu'être complexe, vivant et contradictoire se voyant dénaturé par l'unilatéralité mécanique du procédé. Cette logique d'éloignement du corps de l'actrice que relève une comparaison entre la première et la dernière image de cette première partie du film est déjà lisible au cours de la séquence d'ouverture²⁴⁷ dans le choix d'opérer un travelling arrière partant de ses yeux et la faisant rétrécir petit à petit à l'image sous le poids des remontrances (les reproches lui font perdre de sa puissance à l'écran, et attaquent peut-être symboliquement son âme par les yeux). Ari Folman déclare y avoir pensé très tôt pour ouvrir le film²⁴⁸. Sans aller jusqu'à en analyser la raison, cette simple affirmation nous conforte dans notre pensée : au-delà de ce que signifie la mise en scène du corps, le fait de remarquer qu'elle *produit* effectivement du sens revient pour le réalisateur à démontrer par la technique cinématographique, toute l'importance de ce corps qui est filmé.

²⁴⁷ Passage à 00'00'36-00'02'07 dans le film.

²⁴⁸ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'01'30.

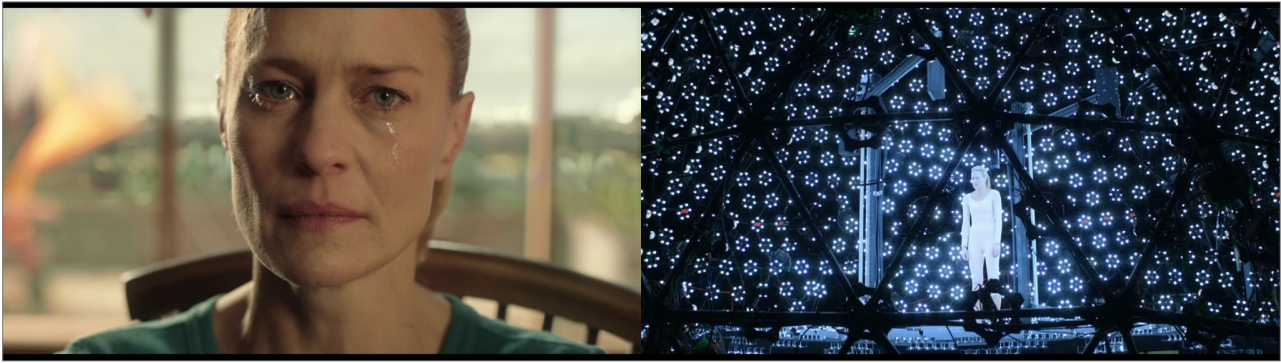


Fig. 5: La première partie du film part du visage de Robin pour enfermer son corps.

D'ailleurs, un autre moment très intéressant dans les commentaires audio du film laisse entendre qu'au moins une partie de cette démarche est consciente. Il y est question d'Al et de sa place lors de la première discussion face à Jeff. Alors que certaines lignes de dialogue avaient été écrites pour Al, Ari Folman raconte qu'Harvey Keitel a refusé de les dire, préférant rester le plus silencieux possible. Le réalisateur interprète ce choix en termes de présence/absence : il parle de « ce vieux type qui n'était pas vraiment là, qui entrait et sortait de la scène, parce qu'il était un peu dépassé par toute cette technologie²⁴⁹ ». Selon sa vision des choses, la présence à l'image d'un corps peut donc servir à signifier sa puissance et, réciproquement, son absence a elle aussi un sens.

Cette manière de concevoir la signification de la présence ou de l'absence d'un acteur à l'image, et de faire usage de son corps dans la mise en scène pour exprimer son degré de puissance ou de faiblesse, nous permettrait presque d'avancer qu'Ari Folman nous donne à voir, par le plan et le montage, les relations de pouvoir qu'entretiennent les corps les uns avec les autres, mais aussi avec l'image. Un exemple est en cela frappant : la manière dont ils sont placés tous les trois lors de la discussion actrice/producteur/agent (voir Fig. 6). Tandis que Jeff trône dans le tiers central (aussi bien horizontal que vertical) du cadre, Al et Robin y sont repoussés à la périphérie, chacun d'un côté. Ils forment ainsi une figure triangulaire que l'éclairage modèle de manière inégale : Al est totalement dans l'ombre, ce qui rend compte aussi bien de sa place d'agent (homme inconnu et pourtant pilier central pour gérer la carrière des acteurs) que de son rapport à la situation dans le récit (il est dépassé) ; Robin, à l'inverse, a le visage éclairé par la lumière extérieure comme une actrice par un projecteur. Si le corps de Jeff n'est presque pas éclairé, et en tout cas moins que celui de l'actrice (ce qui rend bien compte de la visibilité dont bénéficient les acteurs dans un film tandis qu'un producteur, s'il est connu du public, n'y est cependant pas visible), il est tout de même placé dans la zone claire du décor (dos aux fenêtres et surplombant une table qui réfléchit la lumière, alors que les deux autres personnages sont dans des fauteuils et sur fond de murs sombres). Il est par

²⁴⁹ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'08'52.

ailleurs encadré de lampes sculptées dont le pied représente une femme nue à genoux brandissant le globe lumineux loin au-dessus d'elle, de manière à ce qu'il soit placé à l'image un peu plus haut que la tête de Jeff. C'est ainsi l'alliance du décor et de la lumière qui font de Jeff un personnage central et puissant (mettant à genoux les autres), qui possède au sein de l'image un capital lumineux que les deux autres ne possèdent pas (bien que Robin soit plus éclairée que lui, elle se tient de dos face à la caméra et au sein d'une zone d'ombre). L'image rend donc compte par les corps (leur placement dans l'espace, la manière dont ils sont éclairés, leur rapport au décor) des relations de pouvoir qui se jouent entre eux, aussi bien au sein de la diégèse (c'est Jeff qui ignore Al pour profiter de l'image de Robin) que de par leurs fonctions respectives dans le métier (le producteur maître du jeu face à son actrice-marchandise qui tente de résister, l'agent n'ayant aucun poids face à cet utilitarisme).



Fig. 6: Le triangle des trois protagonistes. Passage à 00'08'12.

Le corps de Robin peut donc être envisagé comme puissant et en recherche de puissance, par rapport aux autres corps mais surtout au sein même de l'image ; cette place se voyant remise en cause puis restituée au cours de la narration. À l'inverse, le corps de son fils est un corps malade, diminué et c'est ce qu'elle n'a de cesse d'invoquer tout au long du film : Aaron a besoin d'elle, elle doit donc le rejoindre pour se tenir auprès de lui.

Pour cela, elle emploiera deux stratégies différentes tout au long du film. Nous pourrions dire que Robin négocie avec l'image cinématographique les conditions de sa réunion avec Aaron. En effet, tant que le régime graphique reste celui de la prises de vues réelles, il semblerait que son but consiste à se tenir dans le même cadre que lui. C'est ce que nous donne en tout cas à penser la seconde séquence du *Congrès*²⁵⁰ : Robin s'élance de l'intérieur de la maison vers l'extérieur où se trouve son fils. Sa course est rallongée par un montage alterné avec des plans sur lui, qui

²⁵⁰ Passage à 00'03'21-00'04'35 dans le film.

contrairement à elle se tient statique sous son cerf-volant. L'essentiel de la séquence est basé sur cette opposition entre les deux personnages, Aaron se trouvant au-devant d'un danger qu'il ignore, absorbé par son propre univers ; Robin courant vers lui pour le protéger et criant son prénom. L'inquiétude et la précipitation de la mère font monter la tension que le montage alterné contribue à créer en n'en dévoilant que petit à petit la raison : lorsque Aaron est seul à l'image, la texture sonore donne au plan un aspect féérique (on entend le chuintement du vent, la respiration forte du jeune homme, et de légers tintements qui semblent accompagner les éblouissements provoqués par le soleil) mais quand on revient à Robin, ces éléments sont tout autres et permettent au spectateur de comprendre que quelque chose lui a échappé. Petit à petit, l'aboiement des chiens se fait entendre, puis leur silhouette auprès du garçon nous est brièvement montrée avant qu'un dernier plan nous confirme qu'ils sont tout juste à ses pieds. C'est l'entrée dans le champ d'un avion aux côtés du cerf-volant qui va mettre un terme à cette double situation d'ignorance et d'inquiétude : le bruit perçant est venu rompre la douceur des perceptions sonores d'Aaron, et c'est à ce moment que Robin parvient enfin à ses côtés. On part donc du monde innocent d'Aaron, focalisé sur le vent et sur son cerf-volant, pour découvrir au compte-goutte aux côtés de la protagoniste la teneur anxiogène des faits. Cette dissémination des éléments de compréhension permet de faire monter le suspense pendant la course de Robin. Ainsi, en même temps que le spectateur décèle cette particularité qui caractérise Aaron, il comprend aussi la situation délicate dans laquelle se trouve sa mère : elle doit le rejoindre, être auprès de lui pour lui faire reprendre pied avec la réalité qui le menace sans qu'il en ait vraiment conscience. Elle rentre dans le plan, et on n'entendra plus que des sons correspondant à ses perceptions à elle durant les dernières minutes de la séquence. Toute la problématique qui lie de manière fusionnelle la mère à l'enfant à titre corporel semble nous être décrite ici : ce qui fait la faiblesse d'Aaron, le syndrome qui réduit progressivement à néant ses sens principaux (la vue et l'ouïe) et le transforme peu à peu en corps d'infirme, amène Robin à rechercher sa co-présence dans le cadre pour compenser cette lacune par son propre corps. C'est comme si la puissance que l'image confère à Robin était partageable avec son fils à la seule condition que celui-ci se tienne à ses côtés.

Durant le reste de la première partie, on peut d'ailleurs relever un subtil jeu de placement des corps de la mère et du fils dans le plan. La troisième séquence s'ouvre sur un plan suivant Aaron depuis l'extérieur (lieu de ses rêveries personnelles) jusqu'au moment où il s'assoit à table, ce qui le place directement auprès de sa mère. Cette logique est encore présente un peu plus loin quand Robin rentre de sa première rencontre avec Jeff et qu'elle retrouve son fils endormi sur des sièges de voiture dans le jardin. Elle traverse en quelques pas la distance dont la faible profondeur de champ

les sépare pour venir s'asseoir à côté de lui. Le dialogue entre eux va durer près d'une minute trente²⁵¹, ce qui peut s'avérer difficile à tourner d'un seul bloc (et d'autant plus avec un acteur très jeune) ; et pourtant le choix a été fait de n'opérer aucun cut et de les garder assis côte à côte à l'écran. On peut supposer que c'est par volonté de les filmer ensemble au sein du plan. Encore plus loin, lors de la discussion autour de l'extrait qu'Al est venu leur montrer dans le salon, Aaron est systématiquement inclus dans les plans où Robin apparaît. Cette présence auprès d'elle est coupée lorsque l'agent se lève et commence à s'échauffer contre son actrice ; elle est alors filmée de manière plus serrée, seule. Si Robin assure une forme de sécurité pour Aaron, ces divers éléments nous laissent penser que la réciproque est aussi vraie : la présence de son fils assure à l'actrice une forme de protection, ou d'excuse (comme l'en accuse d'ailleurs Al²⁵²).

Penser la logique de construction des plans de cette première partie selon un processus d'exclusion/inclusion des corps peut s'avérer assez riche de ce point de vue. Il semblerait que, assez naturellement, Robin cherche à prendre place aux côtés de son fils et que la caméra leur permette de se côtoyer au sein du plan. À partir de cela, deux types de séparations peuvent avoir lieu : si c'est pour le travail, Robin est souvent amenée à quitter l'espace qu'elle partage avec Aaron (ce sont les changements de séquence, mais aussi, plus insidieusement, les irruptions d'Al) ; il arrive aussi que, tout en partageant le même lieu que son fils, les choix de cadrage les séparent l'un de l'autre parce que leurs préoccupations, à ce moment-là, divergent – ou alors parce qu'on rentre dans des sentiments plus intimes (dans la séquence de repas de la famille Wright, le garçon se trouve ainsi coupé des deux femmes à partir du moment où il commence à parler de son monde imaginaire²⁵³).

Ainsi, s'il est important pour Robin de partager le même lieu que son fils, les choix de cadrage peuvent être interprétés comme des éléments signalant le degré de proximité effectif entre eux. Car Aaron peut s'oublier « ailleurs », dans son univers interne, et c'est pour cela que Robin se doit d'être près de lui. L'annonce de l'accroissement du syndrome semble d'ailleurs être le véritable déclic dans son acceptation du *scanning* : sa présence auprès de lui sera de plus en plus nécessaire, et la seule solution qu'il lui reste consiste en ce contrat qui la « libèrerait » de ses obligations envers la Miramont. Robin se voit donc contrainte de délaïsser son corps d'actrice pour privilégier un corps de mère dont son fils aura besoin²⁵⁴.

De ce point de vue, on suppose que tout se déroule extrêmement bien pendant les vingt années passées sous silence par une ellipse entre la salle de *scanning* et l'arrivée de la protagoniste au congrès. Celle-ci a pu veiller comme elle le souhaitait à la santé de son fils. Mais le départ pour

²⁵¹ Le plan commence à 00'13'42 et se termine à 00'15'30 sans opérer de cut.

²⁵² « Mais Aaron est juste une excuse [*But Aaron is just an excuse*] », passage à 00'01'32 dans le film.

²⁵³ Passage à 00'05'30-00'06'10 dans le film.

²⁵⁴ La dualité et la multiplicité du corps de la protagoniste seront analysées plus en détails au cours du Chapitre 7.

l'hôtel Abrahama chamboule ce qui avait été gagné dans la douleur : c'est la première fois qu'Aaron est laissé seul aussi longtemps, apprend-on par sa bouche lorsque Dylan l'allonge après sa grave intoxication sur le pont. Laisser derrière elle un fils devenu dépendant de son assistance pour retourner une dernière fois sur les lieux de la Miramount s'avère fatal. Mais, une fois le nouveau régime de l'animation à peu près maîtrisé, Robin trouvera une nouvelle stratégie de réunion avec son fils : celle-ci se fera par l'opération d'une sorte de re-naissance de soi qui est en fait sa re-naissance *dans* le corps d'Aaron. Robin utilise alors à son propre compte le procédé de la substance cinématographique pour atteindre, d'une manière nouvelle, son fils. On trouve dans cet acte d'incarnation de sa propre descendance, un lien direct avec d'autres préoccupations qui sont spécifiques à Robin : c'est une manière de s'offrir une nouvelle jeunesse, d'accéder à la vie éternelle grâce au corps qui perdure génération après génération. La narration semble alors célébrer l'idée, envers les nouvelles technologies qui cherchent à faire de l'individu un immortel en manipulant le corps, que le corps a déjà naturellement la possibilité de se rendre immortel par la filiation²⁵⁵.

Quel que soit le régime graphique au sein duquel elle évolue, Robin trouve toujours un moyen de rejoindre Aaron dans l'image et cette importance primordiale de la réunion avec son fils pourrait faire du film une ode à la corporalité malgré les entraves de l'image et des nouvelles technologies.

4.3. Présence/absence du corps comme centre de la tension

Si nous sortons maintenant de la narration, le personnage de Robin tel que construit par Ari Folman nous permet d'avancer un dernier argument pour étayer notre hypothèse. Il nous faut pour cela revenir à un élément que nous avons déjà relevé plusieurs fois : l'étroite proximité entre la protagoniste du film, et l'actrice qui la joue. Reconstruire un personnage « Robin » au sein d'une narration implique un choix de casting tourné vers l'actrice « Robin Wright » dès l'écriture du scénario, qui rend incontournable son corps et clame la non-interchangeabilité du premier rôle choisi pour le film. L'aspect métafilmique que construit *Le Congrès* met en avant cette idée qu'il n'aurait pas pu se passer de sa présence sans en être dénaturé.

Or, comme l'indique Marc Cerisuelo dans son étude sur le métafilm hollywoodien, le choix d'un acteur en particulier n'est jamais anodin dans la mesure où celui-ci est déjà porteur de sens :

un personnage de film est, pour le spectateur, à la fois lui-même et l'acteur qu'il interprète,

²⁵⁵ Une autre ligne de dialogue nous apprend d'ailleurs que sa fille Sarah fait partie des rares personnes à mettre encore des enfants au monde dans cette nouvelle société d'images. Cette rapide remarque, qui semble ne rien apporter à la narration (si ce n'est, peut-être, en sous-entendant que la population ne se reproduit plus et sera donc vouée à disparaître), prend sens dans cette réflexion sur la filiation comme moyen d'immortalité. À sa manière, la fille de Robin célèbre elle aussi les puissances naturelles du corps, bien qu'elle ait choisi le régime hallucinatoire.

cet acteur s'il est connu, introduisant précisément un horizon de l'attente et enrichissant de tout son passé cinématographique ou de son passé irréel la fiction où il évolue²⁵⁶.

Ari Folman ne l'ignore pas, faisant précisément dire à son personnage de producteur que s'il souhaite scanner Robin, c'est pour s'approprier son « CV²⁵⁷ » ; évidemment faire jouer à Robin Wright son propre personnage au sein de la fiction accentue encore cette idée et nous pourrions supposer que si le réalisateur l'a choisie, c'est également en ayant conscience du passé cinématographique de l'actrice. Les deux principales œuvres qui sont citées dans *Le Congrès* sont *Princess Bride* et *Forrest Gump*. Dans le premier, Robin Wright joue le rôle de Bouton d'Or, une belle jeune femme convoitée par les hommes et tombant sans cesse entre les mains des uns ou des autres (jurant fidélité pour ensuite se fiancer à un autre, enlevée, de nouveau sur le point de se marier...). Cette inconstance face à la gente masculine, doublée d'une attirance pour la mort (elle songe à se suicider), se retrouve également dans le film de Robert Zemeckis, dont le succès fut retentissant au moment de sa sortie et ces thématiques ne sont pas étrangères au personnage que construit Ari Folman dans son propre film. On remarque en effet que ce sont pour l'essentiel des hommes qui y gravitent autour de Robin, et dont la relation avec la star s'articule sur une logique désirant/désiré : si le fils est celui vers qui tend Robin (impliquant la présence du médecin, le seul qui traite Robin en amie), les autres sont quant à eux très majoritairement attirés par elle, que ce soit affectivement ou financièrement (dans le cas de Jeff). Par ailleurs, la question du suicide, si elle n'est jamais clairement évoquée, court tout au long du film à travers l'idée que Robin porte en elle les germes de sa propre perte : il est souvent question au cours des dialogues de ses choix désastreux qui l'auraient conduite à la catastrophe, et de l'arrivée du numérique comme une possibilité inespérée d'être « sauvée²⁵⁸ » d'elle-même. Plus loin, elle hallucine sa propre mort et le médecin en charge de sa cryogénéisation nous apprend qu'elle aurait réclamé à ses sauveteurs une balle en pleine tête²⁵⁹ ; nous pourrions également lire son désir de respirer le syndrome Usher²⁶⁰ comme une volonté de quitter le monde, la mort étant alors une étape nécessaire à sa « renaissance » finale. Nous constatons que les films qui ont lancé la carrière de l'actrice et sont cités explicitement dans *Le Congrès*, associent à Robin Wright des thèmes récurrents que le scénario d'Ari Folman réutilise dans la construction de son personnage principal.

Partant de cette idée selon laquelle la narration a été écrite pour un corps d'actrice porteur d'une signification construite bien antérieurement au *Congrès*, il nous paraît donc pertinent de nous

²⁵⁶ Marc Cerisuelo, *Hollywood à l'écran*, op. cit. p. 13.

²⁵⁷ « *History* », dans le texte original, passage à 00'11'02 dans le film.

²⁵⁸ « *I can save you. [...] From yourself. From yourself!* », passage à 00'11'15.

²⁵⁹ Passage à 01'21'06 dans le film.

²⁶⁰ Passage à 01'29'53 dans le film.

interroger sur la manière dont Robin Wright était déjà porteuse d'une tension entre présence et absence qui la rendait idéale pour exprimer le propos d'Ari Folman. L'élaboration d'une telle approche nécessiterait cependant un détour considérable par la filmographie de l'actrice (voire même par sa biographie), ainsi qu'une comparaison minutieuse des divers éléments narratifs et esthétiques qui la composent, avec l'œuvre que nous analysons. Il n'est pas ici possible de rendre compte d'un tel travail, aussi avons-nous choisi de ne nous concentrer principalement que sur quelques éléments, à eux-seuls déjà très significatifs. Nous avons déjà évoqué la singularité du parcours artistique de Robin Wright, dont la prodigieuse carrière lancée par ces deux films cités plus haut est rapidement retombée ; nous avons également relevé que l'actrice pouvait être considérée comme le véritable point de contact entre les films de Robert Zemeckis et *Le Congrès*. La carrière en dents de scie de la star pourrait d'une part être lue comme une alternance entre présence et absence sur les écrans de cinéma. D'autre part, les périodes les plus fructueuses de sa carrière coïncident avec ses apparitions dans les films de Robert Zemeckis qui y travaille la question de la présence de son corps à l'écran puisque *La légende de Beowulf* et *Le Drôle de Noël de Scrooge* sont entièrement tournés en capture de mouvement, une technique qui, nous l'avons vu, ne va pas sans poser problème. Pour la suite de notre travail, nous avons choisi de nous concentrer sur un seul exemple, parce qu'il constitue le point de rencontre de tous ces aspects : il s'agit de *Forrest Gump*, qui est aujourd'hui encore considéré comme l'un des films emblématiques de la carrière de l'actrice et de l'œuvre de Robert Zemeckis, et qui est plusieurs fois cité dans *Le Congrès*.

Jenny, le personnage qu'y joue Robin Wright, est l'unique femme désirée par le protagoniste principal du film et dont le film suit la vie – de la même manière que, dans *Le Congrès*, c'est cette fois celle de Robin que l'on suit. Si le film ne travaille pas la question de sa présence par la technique, il le fait avant tout par la narration : Jenny est un personnage qui ne cesse d'apparaître et de disparaître de la vie de Forrest Gump, mais dont celui-ci se sent tout de même proche par la pensée. En témoigne ce dialogue échangé par les deux protagonistes, quand, à la fin du film, Forrest évoque les somptueux paysages que sa vie en solitaire lui a faits traverser :

Jenny : « J'aurais tant aimé être avec toi. »

Forrest : « Tu l'étais.²⁶¹ »

Comme Aaron dans *Le Congrès*, Forrest Gump peut convoquer les paysages à l'image en y pensant ou en les évoquant ; il peut donc aussi convoquer les corps. *Forrest Gump* interroge donc déjà la question de la présence au-delà de celle du seul corps de la jeune femme. Celle-ci est, dans la

²⁶¹ Jenny : « *I wish I could've been there with you.* », Forrest : « *You were.* ». Passage à 02'03'58 dans *Forrest Gump*.

narration, sans cesse ailleurs auprès d'autres hommes et elle n'accepte de vivre avec le héros de l'histoire que pour mieux y disparaître par la maladie. Deux grandes thématiques se dégagent donc du personnage de Jenny dans le film de Zemeckis : une relation dans l'absence, qui se caractérise par une logique d'effacement constante que la maladie rendra définitive, et une tension permanente vers un ailleurs (qui peut également être atteint par la mort) et que le film retranscrit par la thématique de l'envol ou de la plume. Ces deux différents aspects qui s'articulent en un seul et même personnage dans *Forrest Gump* peuvent être retrouvés dans *Le Congrès*. Le personnage de Robin tel que construit par Ari Folman hérite, comme nous l'avons déjà montré, de cette tension du désir masculin qu'elle cristallise autour d'elle comme d'une certaine attirance pour l'autodestruction. Nous pourrions ajouter à cela le balisage de tous les personnages du film par leurs noms que nous avons déjà relevé plus haut, et qui serait aussi une résurgence de l'œuvre de Zemeckis dans la mesure où, comme le remarque Eric Nuevo, Forrest ponctue chaque nouvelle rencontre du martèlement de son propre nom, le procédé semblant lui permettre de se raccrocher à une identité²⁶². Or, c'est aussi la sécurité d'une logique identitaire (qui fait de Robin une actrice circulant au sein du monde du cinéma) qu'assure le procédé de balisage par les noms dans *Le Congrès*.

Nous évoquions cependant quelques pages plus tôt l'idée d'une célébration du corps par la filiation dans le film. En nous arrêtant sur les deux corps dont la narration fait de la protagoniste la génitrice, il est possible de noter que chacun d'eux est construit selon un principe qui rappelle un aspect de la Jenny de *Forrest Gump*. L'effacement progressif d'Aaron en est un aspect, dans la mesure où sa maladie le coupe progressivement de ses principaux outils d'interaction avec le monde extérieur en attaquant sa perception. La manière dont est filmée la séquence chez le Dr Barker est intéressante de ce point de vue, car elle donne à voir cet effacement du personnage en ne lui permettant pas vraiment de partager le plan avec les deux adultes pour illustrer les effets du syndrome dont il est atteint. Une vitre coupe en effet le lieu en deux, forçant la caméra à se trouver d'un côté ou de l'autre. Si la plupart des plans du reste de la séquence nous montrent frontalement, soit les deux adultes, soit l'enfant seul, marquant par là la nette différence d'espace qu'ils occupent, quelques uns permettent d'englober, non pas tous les corps ensemble (c'est le cas dans un unique plan précédant l'annonce de la détérioration de la situation), mais uniquement le reflet de ceux qui se tiennent de l'autre côté (voir Fig. 7). Cette idée de se tenir proche non pas du corps mais de son ersatz, transparent et inaccessible, illustre bien la manière dont la maladie d'Aaron fait de son corps une présence (il partage le lieu avec les autres) qui peut être absence (retiré en son monde intérieur). Et la remarque est valable dans les deux sens : depuis le monde d'Aaron également, autrui peut être

²⁶² Eric Nuevo, « N'être Personne ou devenir Quelqu'un : Zemeckis et les mythes modernes », in *Acme*, n° 1, *op. cit.* p. 48-53.

un reflet qui s'estompera progressivement – comme l'est, peut-être, son propre corps pour lui. Dans la séquence finale du film, cette scène est d'ailleurs inscrite parmi de nombreuses autres jalonnant la vie d'Aaron : du bambin à l'adulte, le corps du garçon sera montré au spectateur par le biais d'un écran ou d'une vitre (voir Fig. 7), plus rarement d'un miroir. Cela permet d'une part au réalisateur de bien signifier à son spectateur que Robin s'est glissée dans la peau de son fils, et d'autre part de prolonger cette construction du personnage par son reflet, qui témoigne d'une présence incomplète. Lier de telle manière maladie et effacement crée une similarité avec le personnage de Jenny dans *Forrest Gump* et crée l'idée d'un prolongement du corps de Robin dans celui d'Aaron, aussi bien lorsqu'on la replace dans le contexte de la filmographie de l'actrice Robin Wright, que si on la considère uniquement comme ce personnage attiré par sa propre perte que construit le récit du *Congrès* – ces deux aspects étant déjà mis en rapport par Ari Folman.



Fig. 7: à gauche, le reflet de l'enfant qui disparaît et pour qui autrui s'efface aussi (passage à 00'26'13-00'27'10) et à droite, Robin revit la situation en partageant cette fois le corps de son fils (passage à 01'50'43-01'51'50)

Cette coïncidence est encore plus visible concernant la fille aînée de Robin dans la narration, Sarah. Tandis qu'Aaron est plutôt facteur d'évasion par rapport au monde du cinéma, prolongeant le corps maternel de Robin, Sarah s'adresse à l'actrice qui est en elle. La protagoniste joue en ce sens un rôle assez trouble au sein de la narration : elle se mêle beaucoup des affaires professionnelles de

sa mère, à la manière d'un agent dont on ne devine pas aisément le but²⁶³ ; contrairement à Aaron, elle est assez critique envers elle et est d'ailleurs soupçonnée de « collaboration » avec l'ennemi lorsqu'il est question d'aborder le sujet des nouvelles technologies²⁶⁴. Le personnage de Sarah est donc lui construit sur une logique du soupçon : elle est celle qui pourrait trahir la cellule familiale, la détruire depuis l'intérieur – on retrouve encore une fois la thématique de l'autodestruction, même si celle-ci n'est plus à l'échelle du corps seulement. Sarah fait d'ailleurs partie des rebelles qui attaquent l'hôtel, ces « terroristes » qui surgissent des entrailles du système pour le renverser²⁶⁵. Contrairement à son frère qui a besoin de rester auprès d'une mère qui l'assiste, Sarah a soif d'envol, comme le symbolisent peut-être les plumes qu'elle arbore en permanence aux oreilles (y compris dans sa version animée) en réponse aux menottes qui lui enserrant le cou dans la première partie du film ; la plume étant, dans *Forrest Gump*, attribuable au personnage de Jenny (elle se pose aux pieds du personnage au début du film pour s'en envoler à la fin, créant la parenthèse de son histoire d'amour avec cette femme). Elle constitue en cela l'exact opposé d'Aaron puisqu'elle est dans l'action et le départ, alors que lui est inactif et introverti. Cet appel de l'envol pour le personnage explique peut-être pourquoi, alors qu'elle tient une place importante en faisant partie de la famille de Robin, on ne nous dévoile son prénom qu'au début de la troisième séquence dans laquelle elle apparaît²⁶⁶.

Aaron et Sarah sont tous deux construits selon une logique différente, parfois aux antipodes l'un de l'autre. La fille s'envole et le fils s'efface. Il est cependant possible de les envisager comme les symboles d'une ambivalence qui était déjà celle de Robin (le personnage d'Ari Folman) et de Robin Wright (l'actrice qui fut aussi la Jenny de *Forrest Gump*). Ils prolongent d'une certaine manière les différents aspects d'elle-même, ce qui nous permet de lire dans le principe de descendance tel qu'analysé à partir du *Congrès*, une célébration du corps et de son immortalité naturelle.

²⁶³ Au cours d'un dialogue avec Robin, elle analyse en effet les capacités d'actrice de celle-ci, en évoquant par exemple le fait que qu'elle serait l'une des rares à pouvoir jouer les « deux côtés » dans un film d'holocauste, à sa voir, victime et nazie – collabo, en somme. Et cette analyse s'avérera plus tard dans le film assez juste, puisqu'au cours d'un autre dialogue Jeff semble déçu que Robin refuse ce genre de films qui rapportent des récompenses. Sarah semble donc connaître assez le fonctionnement de l'industrie hollywoodienne pour pouvoir se permettre de la tourner en dérision face à sa mère. Elle est donc capable de prévoir les choses dans une certaine mesure, étant plus au courant qu'Al par exemple en ce qui concerne les nouvelles technologies ; c'est elle qui réoriente les conversations vers le travail (interrogeant Robin ou l'avocat Steve par exemple). Elle joue donc les agents, et ses conseils sont parfois suivis.

²⁶⁴ « Aaron : Tu as changé de bord alors ? [*So you're with them now, huh ?*] Robin : Mmh mmh, t'es de leur côté ? [*You switched sides ?*] », passage à 00'21'23 dans le film.

²⁶⁵ Nous reviendrons sur la question du terrorisme au cours du Chapitre 9.

²⁶⁶ Il serait également possible de lire cet élément dans la continuité d'un autre que nous avons relevé plus tôt, et qui fait de Robin le seul corps féminin à l'honneur dans *Le Congrès* ; le fait que Sarah reste un personnage secondaire permet de ne pas faire d'ombre à la star. Sarah est celle à qui l'on s'intéresse dans un second temps.

CHAPITRE 5 : LE CORPS DE L'ANIMATEUR

Le chapitre précédant nous aura permis d'analyser les divers indices laissés par le film nous laissant penser que la *présence* du corps de Robin y est d'une importance capitale malgré l'arrivée du numérique dont il rend compte, non seulement en tant que sujet irremplaçable autour duquel toute la narration a été construite, intégrant le passé filmographique de l'actrice, mais aussi dans la mesure où son rapport avec l'image (donc avec la caméra) est utilisé comme outil d'expression pour rendre compte de la puissance de ce corps ; puissance qui s'exprime au plus haut niveau dans la possibilité de se prolonger dans la vie, génération après génération, par la mise au monde. Le corps de Robin est donc, dans *Le Congrès*, un corps *de* cinéma qui règne sur l'image en prises de vues réelles, et que l'arrivée de la nouvelle technologie destitue un temps de ses capacités en basculant dans les images animées. Mais c'est aussi un corps dont la présence résiste pour finalement parvenir à reconquérir sa puissance.

Le corps d'actrice suppose cependant la présence d'un autre : celui qui lui dédie cet espace à l'écran, qui a choisi de poser son regard sur elle et d'en faire le sujet de son film – c'est le réalisateur lui-même. Nous pouvons constater que si le film met en scène un assez grand nombre de représentants des métiers du cinéma (actrice, producteur, agent, chef opérateur, animateur), le réalisateur n'en fait pas partie. Peut-être pourrait-on y lire la volonté d'Ari Folman de s'octroyer cette place unique. La question de la puissance du corps de l'actrice dans les images se voit immédiatement relativisée, car la condition de sa démonstration réside dans un autre corps, qui est cette fois un corps d'homme. C'est parce que les hommes sont séduits par ses atours qu'elle peut devenir et rester le centre du film ; cette affirmation peut être idéologiquement scandaleuse, mais cela n'empêche pas que *Le Congrès* semble la mettre en avant. La démarche peut déjà être lue dans les raisons invoquées par le réalisateur, qui confie l'avoir choisie parce qu'il la trouve très belle, qu'« on veut l'embrasser [*you just want to embrace her*]²⁶⁷ » – ainsi que pour sa grande sensibilité. Au sein de la narration, c'est le personnage d'Al qui semble prendre le relais et donner à penser cette relation particulière qui glorifie la femme tout en en faisant un objet. Les deux personnages entretiennent un rapport ambigu : une certaine infantilisation, une connaissance intime de l'autre, et un amour avoué par deux fois – qui ne semblent pas être réciproques. Aucun élément narratif ne laisse en effet supposer que l'actrice connaît son agent autant qu'il la connaît et il en va de même pour son affection pour l'homme, qui n'est jamais exprimée. Cette asymétrie que construisent les dialogues et l'action entre les deux personnages instaure une relation de type paternaliste²⁶⁸ entre

²⁶⁷ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'01'47.

²⁶⁸ Le patriarcat étant défini dans le Grand Larousse de la langue française comme « comportement d'une personne ou

eux : Al est celui qui se permet de dicter à Robin sa conduite et de la manipuler à cette fin, sous couvert d'amour et de bienveillance ; elle se laisse parfois faire lorsque c'est à son avantage, profitant de l'attrait de l'homme envers elle.

Cette question rejoint en fait celle de la marionnette et de son corps-objet contrôlé par un autre corps plus puissant. Elle ne disparaît pas en même temps que la présence de l'agent au sein de la narration. Au contraire, la démultiplication du corps de l'actrice la redouble : à l'échelle extradiégétique, le basculement du film dans un régime graphique animé suppose la présence d'un animateur servant d'intermédiaire entre elle et son double dessiné ; mais au sein de la narration, quelqu'un s'est aussi chargé de prendre le relais d'Al pour faire vivre le véritable pantin qu'est devenu le clone virtuel de Robin. Dylan est le nouvel homme qui contrôle dans l'ombre le corps de l'actrice ; c'est du moins ainsi que l'on peut reconstituer la chronologie *a posteriori*, car la longue ellipse de vingt ans fait en fait coïncider dans le film l'entrée dans la zone d'animation (et donc, l'idée extradiégétique du corps des animateurs en charge des séquences du *Congrès*), la découverte du personnage numérique de Robin (impliquant quant à lui le corps d'animateurs intradiégétiques, dont on apprendra que Dylan est le principal représentant), et l'apparition du corps de l'animateur à l'écran. L'homme fait alors partie de ceux qui, comme Robin vingt ans plus tôt, sont mis à la porte de la Miramount car remplacés par l'invention du cinéma-substance ; il apparaît au moment où se joue pour lui une situation similaire à celle qu'avait vécue la protagoniste principale du film. À l'entrée du film dans un régime animé au sein duquel le corps de l'animateur accède à la visibilité à la fois théorique et effective, parce que défait de ses fonctions par l'arrivée d'une nouvelle technologie, Ari Folman entame un discours *sur* les images animées face au numérique comme il l'avait précédemment fait concernant les images en prises de vues réelles.

Nous verrons au cours de ce chapitre comment le réalisateur distingue le corps de Dylan des autres par des choix de narration et de mise en scène, lui donnant en cela un statut bien particulier qui n'accède à sa pleine signification qu'une fois pris en compte son statut d'Animateur, au sens large²⁶⁹. Même si la narration place de but en blanc son personnage dans une situation d'échec (son éviction du monde du cinéma par l'arrivée d'une nouvelle technologie, la substance-cinéma), le choix de montrer la nouvelle biotechnologie par l'animation constitue en fait pour l'Animateur une victoire et lui confère une puissance dont Robin se voit justement destituer à ce moment précis.

d'une collectivité qui, sous couvert d'accorder une aide ou une protection désintéressée, exerce en réalité une tutelle ou une domination », *Grand Larousse de la langue française en sept volumes. Tome cinquième*, Paris, Larousse, 1976, p. 4078. Al traite Robin comme une enfant incapable de faire les bons choix, ayant donc besoin de lui pour lui dicter sa conduite.

²⁶⁹ Nous emploierons, pour plus de clarté, le terme en minuscule pour parler de Dylan en tant qu'animateur au sein du film, tandis que l'usage d'une majuscule sera exclusivement réservé à la dénomination de l'Animateur en tant que figure générale du cinéma d'animation, et dont Dylan se fait le représentant pour servir le discours du film.

Tous ces éléments nous permettrons alors d'analyser comment sa rencontre avec Dylan réitère la relation homme/femme asymétrique qui est celle que l'actrice entretient avec son réalisateur, et qui lie également dans la première partie du film Robin et AI – faisant de ce corps particulier qui est celui de l'Animateur, un incontournable pour la restauration de sa puissance face aux images.

5.1. Dylan, un corps en lien étroit avec les images animées

Nous allons, dans un premier temps, analyser la manière dont la construction du personnage de Dylan s'opère à rebours de celle de la plupart des autres personnages du film, ces choix permettant à Ari Folman de le distinguer des autres de manière à rendre compte de l'ambiguïté corporelle qui est celle de tout Animateur.

Le premier élément que nous puissions relever est de l'ordre de l'identité du personnage. Si, comme nous l'avons vu au cours du précédent chapitre, une très grande majorité des protagonistes mis en scène dans *Le Congrès* sont présentés selon une logique de balisage principalement déterminée par des procédés d'écriture dans le dialogue et parfois par quelques signes distinctifs, la situation de Dylan est très différente. Celui-ci est en effet le seul à entrer dans le récit sans y avoir été présenté en bonne et due forme, dans la mesure où ce n'est qu'après un long épisode de course à travers l'hôtel au beau milieu de la panique causée par la révolte qu'il dévoile enfin qui il est. La narration tarde donc à révéler sa nature, Ari Folman préférant vraisemblablement laisser planer un certain suspense autour de lui. Il semblerait que le réalisateur ait été particulièrement attentif à ce positionnement du personnage, en ne le faisant entrer dans la narration que petit à petit : il se camoufle d'abord dans l'image, y est ensuite mis en valeur plus explicitement pour enfin entrer dans le récit, s'y rendant de plus en plus intrigant avant que la révélation de son identité ne vienne éclairer son rôle. Nous allons tout de suite revenir plus en détails sur cette progression. Cette non-évidence qui plane autour de sa personne correspond en fait au statut de l'Animateur au cinéma. Comme nous l'avons déjà rapidement évoqué, le processus d'animation suppose de façon implicite un corps particulier qui serait la condition de possibilité des images (c'est lui qui les crée et les fait vivre) tout en laissant planer autour de lui le secret de son art (nous avons déjà abordé l'aspect mystérieux de la technique d'animation, dont l'artificialité se donne comme telle tout en comportant une certaine opacité concernant sa mise en pratique). Le corps de l'Animateur est un corps *de* cinéma déjà problématique par essence, posant d'entrée de jeu le problème d'une présence dans l'image qui y est pourtant souvent absence.

La toute première apparition de Dylan à l'écran se fait dès le sixième plan de la séquence de découverte du hall de l'hôtel Abrahama, mais toute la construction de l'image vise à l'y camoufler.

La texture uniformément animée, sur-colorée et très mouvante de l'image noie Dylan parmi tous les autres personnages qui circulent dans le hall de l'hôtel, et dont il ne se démarque pas spécialement²⁷⁰. S'y trouvent au contraire de nombreux autres éléments à découvrir : les effets de la substance, les robots... Le travelling latéral qui débouche sur sa première apparition fait par exemple se succéder trois robots alignés au groupe de personnes qui viennent de se transformer. Il n'y a pas le temps de remarquer que, très à droite de l'écran, Dylan est adossé à un cocotier et en train d'allumer une cigarette. Ari Folman semble profiter de la nouveauté de l'ensemble de ce qui se passe à l'image pour y faire errer son personnage en toute discrétion. S'ajoutent à cela plusieurs stratagèmes de mise en scène. Les plans au sein desquels Dylan apparaît s'enchaînent rarement, rendant sa présence sporadique à l'image. Et il se trouve souvent relégué en arrière plan, n'apparaissant que quelques secondes avant qu'un cut ne le fasse à nouveau disparaître. Si ce n'est pas le cas, par exemple lors d'un travelling arrière qui suit l'avancée de Robin tandis qu'elle discute avec son fils (Dylan est alors à l'avant plan et durant un temps un peu plus important), ce sont alors les lignes verticales des palmiers dans le décor qui coupent l'image en tiers, de façon assez symétrique, permettant de valoriser bien plus son centre où se tient Robin devant une grande fenêtre surplombée d'un point lumineux alors que le reste est plus sombre (voir Fig. 8).



Fig. 8: L'image construite de manière à « cacher » son personnage, passage à 00'48'21.

L'ensemble de cette séquence semble avoir fait l'objet d'une attention bien particulière, de manière à rendre le corps de Dylan à la fois présent et absent à l'image par l'usage combiné de plusieurs stratégies tenant autant de la mise en scène que de la technique d'animation. Cette présence presque subliminale de l'homme dès l'arrivée de Robin donne l'impression que, contrairement à elle, il ne dépend pas du déroulement de la narration pour exister. Nous avons évoqué au cours du Chapitre 2

²⁷⁰ Nous verrons au cours de la troisième partie qu'il n'est d'ailleurs pas le seul à se dissimuler dans cette séquence.

la manière dont le hall de l'hôtel est construit sur une logique topographique, construisant l'idée d'un lieu par les images de façon bien plus précise que ceux en prises de vues réelles filmés auparavant. Nous pourrions maintenant supposer que cette volonté de retranscription d'un espace cohérent appuie en fait l'idée d'un lieu de l'animation comme formant le domaine du personnage de Dylan, celui-ci y circulant indépendamment par rapport à l'actrice. Robin entre dans un espace hanté par le personnage. Et il est le seul à ne pas avoir l'air réjoui, mais plutôt lassé : comme si ce monde l'ennuyait déjà au lieu de l'intriguer. Autrement dit, comme si ce monde ne le surprenait pas – il le connaît assez.

Ainsi né discrètement de l'image, l'apparition progressive de Dylan continue de se faire à rebours par rapport aux autres personnages du film. Au cours du discours de Reeve Bobs, deux plans en demi-ensemble nous montrent une poignée de personnages éruçant de joie, parmi lesquels son immobilité et son air triste attirent l'œil. Cette fois, le montage insiste sur la présence du personnage en montrant à plusieurs reprises ces plans de foule au sein desquels il est toujours placé à peu près au même endroit (dans le tiers droit de l'image), et en resserrant parfois le plan sur son visage. Ainsi, l'attention du spectateur est portée sur Dylan un peu avant qu'il ne vienne se poster aux côtés de Robin. Sans qu'il ne joue aucun rôle à ce moment, sa présence est ouvertement dévoilée au spectateur. Ici encore, cette lecture le rapproche du statut de l'Animateur, dans la mesure où la technique d'animation implique son corps de façon indirecte, présence que le spectateur garde à l'esprit sans pour autant qu'il trouble la diégèse (à moins que cette présence soit mise en scène, comme c'est parfois le cas).

Lorsqu'enfin l'homme prend place aux côtés de Robin, il semble surgir de nulle part (elle ne fait d'ailleurs pas vraiment attention à lui, plus préoccupée par les événements qui se déroulent sous ses yeux, le regard porté au loin vers le hors champ) ; et pourtant, les images animées avaient peu à peu préparé sa venue, lui permettant de se rapprocher progressivement de Robin et rendant compte discrètement mais avec précision de ses déplacements. Les conditions exceptionnelles de leur rencontre, dans un contexte d'attaque et de confusion, masquent un peu le caractère inédit de cette intrusion dans le récit et permettent de repousser scénaristiquement les présentations. Il conserve donc son aura mystérieuse longtemps après être entré dans le récit auprès de l'ancienne actrice.

Alors qu'il avait été ignoré dans un premier temps, le personnage prend rapidement la situation en mains et se met à guider Robin dans le dédale de l'hôtel, s'orientant parfaitement, parvenant à ouvrir des combinaisons invisibles pour la protéger. Ici encore, il n'est possible de comprendre ces étranges capacités qu'il est le seul à posséder qu'en prenant en considération sa stature d'Animateur : à l'origine des images, il est logique qu'il les connaisse mieux que personne. La découverte progressive du personnage ne s'arrête cependant pas là car il s'avère qu'il connaît

mieux Robin que ce qu'il ne devrait. Après avoir ouvert la protection respiratoire de Robin et l'avoir guidée dans le dédale de l'hôtel en pleine attaque, Dylan l'entraîne le long d'un couloir où ils croisent les terroristes suivant la direction inverse. Parmi eux, Robin reconnaît Sarah qui se retourne un instant pour observer sa mère avant de continuer son chemin.

Robin : Je crois que j'ai vu Sarah.

Dylan : Oui, probablement. Ça lui ressemble bien d'être une rebelle. Vous pouvez être fière d'elle !

Robin : Comment savez-vous qui est Sarah ? Comment le savez-vous ?

Dylan : J'en sais beaucoup plus que vous ne croyez.²⁷¹

Dylan se révèle donc, en pleine action, n'être ni un simple visiteur, ni tombé sur Robin par hasard (un peu plus loin, une autre ligne de dialogue lui permet de sous-entendre qu'il connaît Aaron). Son statut d'animateur explique qu'il en connaisse tant à propos de l'ancienne actrice, ayant effectué un certain nombre de recherches à son sujet dans le cadre de son travail. Mais, pour ce qui est de comprendre comment il est parvenu à la guider dans ces images au sein desquelles elle peine, nous sommes obligés de passer par une comparaison avec la posture de l'Animateur qui, puisqu'il est à l'origine des images, en connaît tous les secrets.

La découverte de Dylan se fait donc d'abord par le corps, rendu invisible par des choix stratégiques de mise en scène, comme s'il « hantait » les images. Il est l'un des seuls personnages tenant un rôle important dans *Le Congrès* et qui se glisse à l'écran sans que quiconque ne sache qui il est, ni quel est son but. À ce premier élément qui le singularise par la découverte de son identité, et qui renvoie directement aux problématiques liant le corps de l'Animateur aux images, s'ajoute un second qui concerne plutôt la nature de son corps.

En effet sa disparition sera, comme son apparition, conditionnée par l'immersion dans le monde des images. Il n'apparaît qu'une fois que Robin est bien entrée dans la « zone d'animation » ; il disparaît quand elle décide de quitter ce monde halluciné. Ici encore, nous pourrions remarquer que cette séquence présentant leur séparation a fait l'objet d'une attention toute particulière dans la construction de l'espace au sein duquel les protagonistes évoluent. Ce sont aussi bien les décors que la représentation des corps des autres personnages qui permettent de s'y repérer. Elle débute dans l'aquarium dont un homard est prélevé et suit toute sa trajectoire jusque dans l'assiette des deux

²⁷¹ Robin : « *I think I saw Sarah.* » Dylan : « *You probably did. It's just like her to be one of the rebels, you should be very proud.* » Robin : « *How do you know who Sarah is ? How do you know ?!* » Dylan : « *I know a lot more than you can imagine, Robin.* », passage à 01'11'31 dans le film.

protagonistes, l'image profitant d'une large profondeur de champ pour rendre compte du décor de restaurant qui s'offre entièrement au regard derrière le crustacé. Ce plan rapide nous permet de situer à peu près les personnages dans le lieu : le homard vient du bout de la pièce, les musiciens se tiennent au centre et tout autour d'eux sont disposées des tables. Durant la conversation des deux amants, les plans s'enchaînent rapidement. Certains les cadrent de manière serrée mais assez vite, les autres personnages qui les entourent y sont aussi inclus. On peut supposer que cette inclusion permet de laisser des indices au spectateur afin qu'il soit à peu près capable de se repérer dans l'espace virtuel créé grâce à la position de la scène et aux nombreux personnages historiques très reconnaissables qui jalonnent la pièce.

Aussi, lorsqu'à la fin de la discussion Robin se lève et qu'il lui fait promettre qu'elle ne regardera pas son « vrai » corps, le spectateur parvient à peu près à comprendre qu'elle sort par le couloir placé dans le dos de Dylan. Lorsqu'elle se retourne, Dylan n'est déjà plus dans le plan (on peut supposer qu'il s'est fait tout juste couper, pour signifier que l'ancienne actrice respectera sa promesse et ne le regardera pas), mais on parvient encore néanmoins à comprendre comment se situe Robin dans cet espace halluciné grâce à ces divers personnages de second ordre, et à leurs placements respectifs. Robin se remet alors à avancer le long du couloir, accompagnée de travellings soit latéraux (l'image avançant à même allure qu'elle et nous la montrant de profil), soit vers l'avant – adoptant par là un point de vue interne. Cette logique reste la même de l'autre côté des images. La séquence d'adieu à Dylan est donc laissée sans équivoque : le fait qu'elle soit construite sur une idée d'avancée qui semble porter Robin dans la direction opposée de celle de Dylan ne laisse aucun doute sur leur séparation définitive. Sortir du monde des images est donc synonyme de la disparition du corps de l'homme à l'écran. Cela fait de Dylan un personnage n'appartenant exclusivement qu'au domaine de l'animation dans *Le Congrès*. Si Robin entrait dans le lieu où rôdait déjà Dylan lorsqu'elle passait les portes du hall de l'hôtel Abrahama, elle sort aussi du lieu où Dylan se verra condamné à la solitude lorsqu'elle décide d'avalier la pilule annulant tous les effets hormonaux des drogues.

Ari Folman dote son personnage d'animateur de particularités corporelles qui le lient aux images de manière singulière, et qui lui donnent une signification qui ne peut être pleinement comprise qu'en passant par une compréhension des spécificités du corps de l'Animateur, au sens large. C'est principalement en passant par des procédés de narration et de mise en scène que ce corps de cinéma entre dans les images, puis dans la diégèse. Nous allons maintenant voir comment la présence de ce corps, qui réactualise une pensée mêlant présence et absence à l'image, permet au réalisateur de constituer un discours sur l'animation à l'arrivée du numérique en affirmant sa victoire.

5.2. La victoire du corps de l'Animateur dans *Le Congrès*

Comme nous l'avions souligné au cours du Chapitre 1, la *performance capture* n'est pas invoquée de manière frontale dans le film, mais bien plutôt *évoquée* par l'usage d'une technique animée qui emploie des procédés similaires à celle de la rotoscopie, affectant les corps et leur présence à l'image de manière à provoquer chez le spectateur une ambivalence comparable à celle que provoque la capture de mouvement tout en profitant des spécificités du dessin animé pour se faire discours. La technique permet également au réalisateur de rendre hommage à ses créateurs, les frères Fleischer, dont les personnages animés ont figuré parmi les premières « stars » du cinéma d'animation²⁷².

Si ces spécificités clarifient le choix d'usage du dessin animé plutôt que du numérique pour évoquer ce dernier, nous ne nous étions cependant pas demandé, à ce moment de la réflexion, pourquoi préférer à la rotoscopie une technique qui y ressemble sans pour autant y correspondre. Car non seulement Ari Folman, mais également ses collaborateurs les plus proches (Yoni Goodman et David Polonsky) insistent lourdement sur l'importance de se distinguer d'elle : sur le site officiel du *Congrès*, une assez large section est réservée à l'explication du processus et il est explicitement rappelé qu'il n'est pas rotoscopique²⁷³ ; dans les commentaires audio du film, les trois artistes évoquent le sujet et Yoni Goodman désespère de voir le terme constamment employé à son propos²⁷⁴. Au point que l'on en vienne à se demander si les descendants des frères Fleischer ne réclameraient pas des droits d'auteurs pour leur invention. On peut cependant trouver dans l'échange qui précède tout juste cette remarque, un premier indice. Le directeur de l'animation y explique :

J'aime que l'animation ne soit pas parfaite. *On sent la main de l'homme*, c'est un hommage aux débuts de l'animation, qui était imparfaite et qu'on savait *réalisée de main d'homme*. [...] une animation peut être sans défauts et être bonne, mais ici, celle-ci convenait mieux.²⁷⁵

Au cœur même du choix de l'animation pour son film, le réalisateur fait de l'intervention humaine un élément fondamental. On retrouve dans cette déclaration l'importance de rendre hommage aux

²⁷² Si Félix le chat (*Feline Follies*, Pat Sullivan et Otto Messmer, 1919) est considéré comme « la première superstar de l'histoire du cartoon », Mickey Mouse (*Steamboat Willie*, Walt Disney, 1928) le détrône une dizaine d'années plus tard. Durant les années 1930-1940, avec Betty Boop (leur « star maison », première apparition dans *Dizzy Dishes* (1930), Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011, p. 140) et Popeye (*Popeye the Sailor*, 1933), les frères Fleischer en sont les concurrents directs. Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation : dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Les Petits cahiers », 2003, p. 10-12.

²⁷³ « The Congress - An Ari Folman Film », site officiel du *Congrès*, *op. cit.*

²⁷⁴ Yoni Goodman, commentaires audio du film, passage à 01'38'38.

²⁷⁵ Yoni Goodman, commentaires audio du film, passage à 01'01'19. Étant donné que les sous-titres ne précisent pas qui parle, il n'est pas toujours facile d'attribuer le propos à l'un des trois collaborateurs et une marge d'erreur existe.

pionniers de l'animation *parce qu'elle* était marquée de cette médiation humaine – il est ici directement question de l'Animateur et de la manière dont l'image peut témoigner de sa présence corporelle par ses défauts. Cette conception de ce que l'on pourrait appeler le « charme » de l'imperfection, qui est ici associée à l'artisanat et au fait main, prend une consonance particulière à une époque où les machines concurrencent l'homme dans le domaine de la production. À la fragilité qui caractérise la vie des êtres (imparfaits physiquement mais aussi psychologiquement) s'oppose l'idée de performance qui exige d'eux une comparaison à la machine, réputée « froide », efficace – capable d'une reproduction égale, infinie et sans failles de tout objet. La vision d'Ari Folman (dont on peut supposer qu'elle rejoint son directeur de l'animation) nous semble en cela s'opposer drastiquement à celle qu'il prête aux *majors* hollywoodiennes dans son film : la beauté de l'art résiderait aussi dans une sensibilité tout humaine de l'artiste, qui s'accompagne fatalement de complications et que la logique industrielle considère d'un mauvais œil, lui préférant une technologie moins péremptoire. Il est en fait question d'une lutte idéologique sur ce qui fait la beauté du cinéma dans le choix de la technique du *Congrès* (et nous retrouverons cela avec le personnage de Robin au cours du chapitre 7). Judith Kriger a interrogé plusieurs fois Yoni Goodman sur sa démarche et sa pratique et met l'accent sur l'intérêt que porte l'artiste à l'imperfection des traits²⁷⁶. Pour elle, la très grande sensibilité que dégage *Valse avec Bachir* provient aussi du choix de la technique, qui reproduit la fragilité du « fait main » et laisse entrevoir la présence du dessinateur derrière les images²⁷⁷. Les propos de l'artiste démontrent que, même avant *Le Congrès*, il est important pour lui d'affirmer cette présence créatrice de l'animateur au sein même de la technique – cela n'étant d'ailleurs pas incompatible avec l'utilisation de nouvelles technologies²⁷⁸.

La volonté absolue des créateurs du *Congrès* de se démarquer de la technique rotoscopique aurait donc pour enjeu d'affirmer la liberté ouvertement accordée aux animateurs lors de la réalisation du film, par opposition à un respect fidèle et « mécanique » de la performance des acteurs qui la rapprocherait plutôt de la *performance capture*. C'est une façon pour le film de s'ériger en tant qu'œuvre contre les pratiques hollywoodiennes qu'il dénonce : non seulement le

²⁷⁶ Judith Kriger, « Finding Pleasure in the Imperfection: Yoni Goodman », in *Animated Realism*, *op. cit.* p. 1-15.

²⁷⁷ Judith Kriger, « Interview with Yoni Goodman », *Pencils, Pixels and the pursuit of Awesomeness*, 2012, en ligne : <http://bestanimationbooks.com/general/interview-with-yni-goodman>, consulté le 7 mars 2017.

²⁷⁸ S'il est question d'une utilisation originale du logiciel *Flash* pour *Valse avec Bachir*, la remarque reste valable concernant *Le Congrès*, pour lequel une autre interview nous apprend que Yoni Goodman a utilisé le logiciel *Toon Boom* ; parmi les avantages qu'il énumère dans l'utilisation de celui-ci, on trouve notamment le fait qu'il est compatible avec le dessin à la main et la configuration en image par image. Il précise également que la vidéo de référence tournée en studio servait avant tout à rendre les personnages animés crédibles, dans une démarche de continuité mais qu'aucune technique de rotoscopie ni de *motion capture* n'avait été utilisée, plaçant sa démarche dans une optique de recherche sur les personnages plutôt que de « traçage [*tracing over*] ». « The Making of The Congress Using Toon Boom Harmony », *Toon Boom*, en ligne : <https://www.toonboom.com/community/success-stories/ari-folman-yni-goodman>, consulté le 15 décembre 2016.

travail de l'actrice y a été respecté, mais en plus il a servi de base à celui de l'Animateur, affirmant leurs puissances d'expressivité quand bien même le futur du cinéma se verrait, comme c'est le cas dans la narration, apte à se passer de leurs services. *Le Congrès* fait donc des corps les vainqueurs par son usage de la technique. Et cependant, cette volonté de démarcation témoigne en quelque sorte d'une perte pour la rotoscopie de cette valeur qu'Ari Folman lui dédaigne.

Car si l'on remonte aux origines de ce dispositif, nous nous rendons compte que celui-ci est loin de représenter la forme rigide que le réalisateur et ses collaborateurs semblent lui attribuer. C'est d'ailleurs à partir de l'analyse d'une séquence rotoscopée de Betty Boop par les frères Fleischer que Donald Crafton le démontre : reprenant image par image la danse de Miri dont elle est inspirée et la comparant à celle de l'héroïne de dessins, celui-ci s'aperçoit qu'elles sont loin de se correspondre, concernant l'enchaînement (deux extraits de danses différentes s'y rencontrent) ou la gestuelle même (il est possible que seules les positions-clé aient été décalquées, et que les intervalles aient ensuite été réalisées selon les techniques habituelles)²⁷⁹. C'est ici l'exemple du rotoscope qui permet à l'auteur d'appuyer une idée de performance *de* l'animation, rejetant son caractère mimétique – en contradiction totale avec la vision que semble bâtir de lui Ari Folman. Cela nous oblige à reconsidérer la notion même de rotoscopie : Donald Crafton ne fait rien d'autre que mettre en évidence la nécessité d'une distinction entre l'objet-rotoscope inventé par les frères Fleischer, et l'animation-rotoscopée qui a résulté de son usage. De la même manière que Yoni Goodman ne considère pas qu'il fasse de l'animation numérique en utilisant pourtant un logiciel d'animation par ordinateur, le rotoscope semble devoir être remis dans un contexte de production qui n'implique pas que toute image soit rotoscopée pour qu'il y ait rotoscopie. Nous rejoignons ici une idée avancée par Pierre Hébert lorsqu'il distingue trois âges différents de la rotoscopie : alors que le premier consistait à donner un caractère « naturaliste » au mouvement, l'auteur note qu'après la guerre le rapport s'inverse et il en vient plutôt à *recouvrir* le mouvement ; avant d'ajouter que le numérique vient mettre en crise les mouvements animés et réels²⁸⁰. Quoi qu'il en soit, nous pouvons constater que les discours actuels (en tout cas ceux tenus par Ari Folman, Yoni Goodman, David Polonsky) semblent envisager cette technique d'abord comme signe d'appauvrissement pour l'artiste qui se verrait dans l'obligation de restituer la performance corporelle d'origine au détriment de sa propre expressivité ; en somme, ces discours prêtent à la rotoscopie les défauts de présence du corps de l'Animateur à l'image qui fait de la capture de mouvement une non-animation à leurs yeux, mettant le personnage de Dylan au chômage dans le film. Nous pourrions alors nous interroger sur l'impact hypothétique de l'arrivée du numérique sur notre concept de rotoscopie, car son

²⁷⁹ Donald Crafton, « Acme ! Performance et technologie de l'animation », *op. cit.* p. 253-254.

²⁸⁰ Pierre Hébert, « Les trois âges de la rotoscopie », *op. cit.*

rapprochement avec la capture de mouvement a peut-être pu lui prêter un sens qu'elle n'avait pas auparavant²⁸¹. Ainsi, si l'usage d'une technique très semblable à la rotoscopie affirme la victoire des performances actorielle et animatique sur la performance numérique par le charme de l'imperfection, c'est tout de même au prix d'une artistocité dont le numérique semble avoir privé la rotoscopie par sa volonté de s'y rattacher.

Il y a donc bien victoire de l'Animateur dans *Le Congrès* par le biais du régime graphique choisi pour rendre compte du cinéma futur, mais celle-ci n'est qu'en demi-teinte dans la mesure où elle se fait au détriment d'un concept d'animation (et ce en lien avec l'arrivée du numérique) : la rotoscopie. Or, nous l'avons montré un peu avant, le personnage de Dylan est doté de ce corps d'Animateur tout-puissant, que lui confère son statut au sein de la narration. Nous allons maintenant analyser, pour clore ce chapitre, la manière dont ce corps spécifique qu'il possède, ainsi que les pouvoirs qu'il lui procure dans et par l'image animée, jouent avec cette idée de réussite de l'animateur malgré un échec de l'animation.

5.3. Dylan, celui qui contrôle les images

Si la technique employée par Ari Folman clame la persistance de l'animation et même sa résurgence (en évoquant les tous débuts historiques du cinéma d'animation, corroborant comme nous l'avons vu en première partie les théories actuelles qui reviennent à l'animation pour penser le cinéma), il est bien question, au sein de la diégèse, de la mort de celle-ci autant que du cinéma en prises de vues réelles, puisqu'étant tous deux balayés par le nouveau cinéma-substance. C'est ainsi un véritable paradoxe qui construit le personnage de Dylan : alors que ce nouveau cinéma le déchoit de son statut d'animateur au sein de la narration (il arbore un air triste et résigné sur la plupart des images qui précèdent le moment où il entre en contact avec Robin), le régime graphique choisi par le réalisateur lui confère pourtant au sein de ces images supposément inédites, une puissance d'Animateur. La substance remet tous les corps à égalité à l'image en s'insinuant en eux, ce qui permet à l'homme d'apparaître tandis que le corps de Robin disparaît. Chacun des deux protagonistes est ainsi transformé de manière à ce qu'un point de rencontre soit rendu possible, tout en conservant tout de même leurs attributs principaux (Dylan reste l'Animateur, et Robin la

²⁸¹ Ari Folman semble d'ailleurs prendre pour référent, lorsqu'il parle de rotoscopie, les films de Richard Linklater (*Waking Life*, 2001 et *A Scanner Darkly*, 2006). Il pourrait s'avérer très intéressant de s'en référer à la manière dont ces films ont pu contribuer au déplacement de la notion. Il faudrait pour cela comparer la vision qu'en ont les concepteurs avec celle des créateurs du *Congrès*, et analyser précisément la technique qu'ils emploient eux-mêmes pour vérifier s'il n'y a pas eu, ici encore, mésinterprétation. Nous nous rendons compte que l'une des difficultés majeures posées par l'animation concerne l'opacité de la technique, et qu'elle est aussi difficile à contourner pour les théoriciens du genre que pour les praticiens eux-mêmes : en inventant sans cesse de nouvelles pratiques, peut-être à l'encontre d'autres mais selon une opposition bien plus basée sur des *a priori* que sur une connaissance précise, c'est tout un discours qui est créé petit à petit et qui risque de déformer les concepts.

protagoniste principale). Si l'ancien animateur a perdu le corps virtuel de l'actrice auquel il avait donné vie pendant vingt ans, c'est la possibilité d'une relation avec son corps réel devenu animé que cette situation permet. Nous voyons donc ici se redessiner un rapport entre homme et femme qui se laisse penser sur le modèle asymétrique relevé plus haut. Car faire de Robin un corps animé qui se laisse guider au sein des images par un Animateur tout puissant, c'est la subordonner de nouveau par la narration à un homme désirant qui est la condition de sa reconstruction et lui permet de retrouver sa puissance perdue au sein des images, par amour pour elle.

La puissance du corps de Robin à l'image est fortement remise en cause par les diverses techniques cinématographiques présentées dans le film. Dylan est en fait celui qui l'a prise en charge à chaque fois que la Miramount a été la cause d'une perte de son corps. À la suite d'Al, l'animateur profite des faiblesses de Robin pour trouver sa place à titre professionnel, et a acquis un pouvoir presque total sur l'« autre » corps de Robin, la « chose » qu'avait extraite d'elle la *scanning room* : c'est lui qui se chargeait pour elle de remplir les contrats avec la Miramount, il est celui qui a redonné à la Robin virtuelle une « âme » pendant toutes ces années, recréant ses personnages, ses mouvements, son jeu. À ce corps inerte car dédoublé, il a donc redonné la possibilité d'agir dont celui-ci avait été privé au moment d'en être réduit à une puce dans un ordinateur. En entrant dans le monde des images Robin vit une seconde fois le dédoublement de son corps et sa perte, cela la privant presque définitivement de toute possibilité d'action²⁸². C'est justement au moment où elle est mise à la porte suite à son dernier coup d'éclat public que Dylan intervient. Avec cette femme perdue dans un monde d'images qu'elle ne maîtrise pas, l'ancien animateur va agir de manière comparable à ce qu'il avait déjà fait auparavant : il va mettre toute son ingéniosité au service de ses failles dans le but de la guider, ou plutôt de la diriger et cela lui permettra de rester auprès d'elle. Dès son entrée dans la narration, il domine le lieu, l'actrice, le fonctionnement de la technologie. C'est grâce à lui que Robin redevient, petit à petit, maîtresse de ses choix : il lui explique comment ce nouveau monde fonctionne à la sortie de son coma, lui permettant de découvrir la possibilité unique que lui offre la substance hallucinée – à savoir celle de vivre le monde selon le même mode que son fils en inspirant son syndrome. Plus tard, grâce à la capsule unique qu'il détient, il lui permet même de sortir du monde des images. Cette sortie correspond au moment où Robin semble avoir, dans le film, récupéré toutes ses capacités d'action et elle reprend son destin en mains. La narration offre donc à son personnage une place d'amant qui se fait également guide pour l'ancienne actrice. On peut alors lire l'intervention de Dylan dans le film comme une reconstruction progressive du personnage diminué qu'était devenu Robin. En la dirigeant et en lui montrant comment dominer les images hallucinées, il lui donne la clé vers son choix ultime. Mais le bonheur

²⁸² Nous y reviendrons plus précisément au cours du Chapitre 7.

de la femme aimée et contrôlée a un prix car ce choix l'emporte vers Aaron, et il n'est plus possible pour Dylan (comme pour Al à la fin de la première partie) de rester à ses côtés quand ses faiblesses disparaissent.

La place du personnage dans le récit répond en quelque sorte à cette victoire de l'Animateur clamée par le film et pourtant non totale que nous avons relevée, en faisant du nouveau cinéma-substance le lieu de rencontre possible avec sa « marionnette », celle-ci bénéficiant de la puissance que lui confère son statut pour regagner ses capacités perdues avant de reprendre sa liberté. Tout comme Robin l'actrice en prises de vues réelles était représentative de la place de l'acteur au cinéma, et face au numérique, nous voyons maintenant de quelle manière Dylan peut aussi être envisagé comme représentatif de la place de l'Animateur, qu'on ne trouve que dans le monde des dessins animés, qui connaissait parfaitement les manipulations liées au numérique mais qu'une nouvelle technologie vient tout de même mettre sur le banc de touche. Par le personnage de Dylan, on peut voir se dessiner un discours par et sur l'animation.

Si Robin est le corps-sujet de la totalité du film et se sert de l'image pour exprimer sa puissance, cette place lui est cependant accordée par des corps d'hommes qui, eux, sont les maîtres de l'image cinématographique (ou leur représentant dans le cas d'Al) – la seule chose leur échappant n'étant pas l'image en elle-même mais le corps qu'ils y convoitent : celui de Robin. Ces deux chapitres ont permis de mettre en avant l'importance que revêtent les corps dans le film d'Ari Folman en réfléchissant à leurs relations spécifiques aux images en tant que corps *de* cinéma. Nous pourrions échapper à cette logique qui subordonne finalement Robin aux hommes qui l'entourent en considérant qu'elle finit toujours par s'en détacher pour rester fidèle à ses objectifs, si ceux-ci ne consistaient pas justement en un déni final de son propre corps en faveur de celui de son fils. Celui-ci est en effet le corps recherché par Robin tout au long du récit ; nous allons voir qu'il entretient lui aussi avec les images un lien très spécifique.

CHAPITRE 6 : AARON, LE CORPS LE PLUS CINÉMATOGRAPHIQUE

Robin est un corps *de* cinéma dans la mesure où, en tant qu'actrice, elle est placée au centre des images et les utilise pour rendre compte de sa puissance ; Dylan est également un corps *de* cinéma, capable en tant qu'Animateur d'en comprendre le fonctionnement et de s'y mouvoir à souhait. Aaron, lui, n'est qu'un jeune homme auquel la narration n'a offert aucune fonction dans le milieu professionnel cinématographique. Et pourtant, comme nous le verrons au cours de ce chapitre, la maladie qui l'atteint est retranscrite dans *Le Congrès* par l'usage de procédés propres au média, faisant de lui le corps le plus cinématographique de tous, non pas un corps *de* cinéma mais un corps-cinéma, précurseur de la société à venir qui fonctionnera selon cette même immédiateté.

Nous allons d'abord essayer d'analyser la manière dont Ari Folman parvient à construire ce corps malade différemment de ceux des autres, affirmant par cette diversité de modalités corporelles développées au sein du film pour trois personnages différents l'intensité de la réflexion qui y est menée concernant le corps. Nous verrons ensuite que cette construction particulière lui procure un autre type de puissance par rapport aux images que celles possédées par Robin et Dylan, très en rapport avec des questions actuelles dans notre société à l'arrivée du numérique, et qui seront d'ailleurs prolongées par l'image animée qui représente le cinéma-substance du futur dans *Le Congrès* – faisant du corps-cinéma un modèle, au détriment du corps *de* cinéma.

6.1. Construction d'un univers précis

Lorsqu'il est question de filmer le personnage d'Aaron durant toute la première partie en prises de vues réelles, un changement notable s'opère dans les procédés cinématographiques mis en place : au lieu de s'effacer, l'artificialité de la création des images semble s'y affirmer.

Par opposition à la toute première séquence du film plutôt axée sur l'aspect professionnel de la vie de Robin, la suivante présente le garçon et est bien représentative de ce phénomène. Tant que l'action se déroulait à l'intérieur de la maison (dans un milieu fermé) entre l'actrice au visage en pleurs et son agent, le film ne donnait à voir qu'une discussion assez statique (le travelling arrière est lent et fluide). Si la caméra n'est pas totalement stable, ses mouvements restent très discrets, presque indiscernables. Les personnages sont assis, les plans utilisés pour filmer le dialogue redondants (on alterne entre les plans sur les deux visages des protagonistes avant que celui d'Al ne soit modifié par l'entrée de Sarah dans le champ), l'image est exposée de façon classique et les sons feutrés. Le changement est impulsé par l'appel de l'aéroport, qui concerne indirectement Aaron (dont la présence est suggérée par le cerf-volant rouge dans le décor, au-dessus de Sarah) : Robin se

met en mouvement. À partir de la scène d'après, toute cette logique posée et contrôlée est remise en question. Celle-ci s'ouvre sur un jeune homme « rayonnant », dos au soleil contre un grillage, le visage tourné vers l'ouverture du ciel et tenant en mains un anneau de cerf-volant (voir Fig. 9). La caméra est visiblement portée à l'épaule, ses déplacements jouent avec l'apparition du soleil derrière la tête de l'enfant, qui l'éblouit en créant du *flair*. Cette fois, l'image est texturée par de nombreux éléments sonores très audibles : le chuintement du vent, la respiration forte du jeune homme, et de légers tintements (qui semblent accompagner les éblouissements provoqués par le soleil) donnent au plan un aspect féérique. C'est par des procédés de mise en scène qui dénotent d'avec une restitution fidèle à la « réalité » que ce début de séquence nous plonge dans un univers de sensations qui nous fait découvrir Aaron depuis un point de vue « interne », associant cette image à un bien-être et à une liberté qui s'oppose radicalement à l'environnement fermé et contrôlé qui était celui de la séquence précédente. Si nous nous permettons d'affirmer que cette manière de mettre en scène le personnage en fait un corps plus cinématographique que les autres, c'est dans la mesure où la présence d'une caméra (par les mouvements d'épaule, le *flair*) ou d'un travail de mixage offrant une bande son très riche (pour ne citer que ces exemples) sont rendus plus évidents par ces choix et affirment une artificialité des images, dévoilant la technique qui en est à l'origine alors que, juste avant, ces éléments s'y faisaient plus discrets. En s'affichant en permanence comme technique, la substance biochimique qui fait par la suite de tout corps, un corps-cinéma prolonge et généralise cette idée.

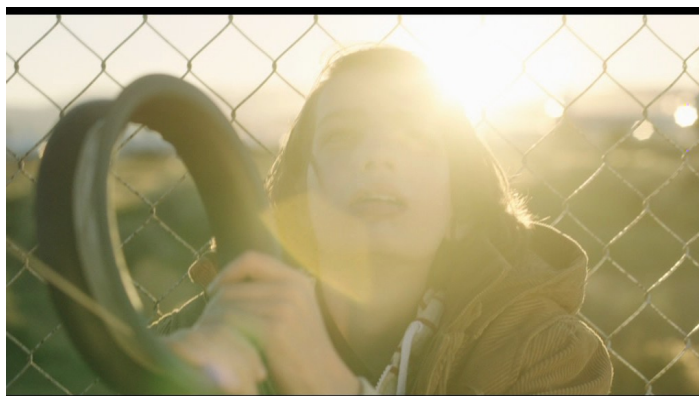


Fig. 9 : Aaron dans son univers personnel

S'il n'est pas évident d'étendre une assertion à l'échelle du film, nous pouvons tout de même essayer de dégager une logique « grammaticale » pour cette première partie en prises de vues réelles. L'image est très fixe lors des discussions autour du métier de Robin : avec Al dans la première séquence, puis dans le bureau de Jeff par deux fois, mais aussi dans la salle de *scanning* ou dans le salon lors de la première rencontre avec le juriste Steve. Cette fixité est souvent accompagnée de travellings contrôlés, latéraux ou circulaires. Il faut aussi remarquer que la

séquence où Aaron est emmené par sa mère chez le Dr Barker est filmée de façon statique, tout comme le bref passage où Sarah et Robin s'occupent de l'oreille du garçon avant l'arrivée d'Al et Steve. Tout ce qui est lié à la maladie du jeune homme est donc également sujet à immobilité dans le plan. Parmi ces scènes, certaines nous font plus ressentir le fait que la caméra soit portée à l'épaule que d'autres. Cependant, rien n'égale la manière de filmer qui est utilisée lorsque Aaron ou Robin manipule le cerf-volant rouge et qui sont des purs moments de liberté où le procédé s'affirme.

L'élément qui est peut-être le plus marquant concernant Aaron réside dans les originalités sonores qui accompagnent son personnage. Alors que quelques rares thèmes musicaux très similaires les uns aux autres accompagnent Robin à la Miramount (lorsqu'elle traverse par deux fois le couloir menant à Jeff, puis dans la salle de *scanning*), l'univers du garçon est plutôt constitué de *textures* sonores, de bruitages.

Comme nous avons pu le relever à propos de la seconde séquence du film au cours du Chapitre 4, Aaron apporte avec lui des sons extradiégétiques qui sont les premiers du film, et ce dès son entrée dans le plan. L'atmosphère feutrée et minimaliste est avec lui remplacée par ce qu'on pourrait qualifier de véritable couche de sonorités, très présente et presque aussi riche que l'image elle-même. Le garçon est le seul personnage, tout au long de la première partie, dont les interventions puissent être accompagnées de la sorte. Que la source soit extradiégétique (le tintement ne correspond, d'un point de vue réaliste, à rien dans le plan) ou intradiégétique (Al chantonne lorsqu'il se dirige vers lui, ou il réclame à Barker de remettre le son du « volcan »), l'entrée dans le monde du garçon implique l'existence d'une bande sonore travaillée. Dans ses commentaires audio sur le film, Ari Folman nous raconte d'ailleurs l'anecdote suivante pour illustrer la brio de son acteur :

Il a inventé beaucoup de choses que je n'avais pas remarquées avant la fin du tournage. Il avait un écouteur en permanence sur le plateau, avec des bruits dérangeants qui lui étaient transmis par l'ingénieur du son, qui travaillait avec lui à mon insu pour qu'il puisse mieux interpréter Aaron, et ce n'est qu'un exemple.²⁸³

Dans l'élaboration même du personnage au moment du tournage, l'idée est donc déjà de s'immerger dans une logique du bruitage non naturel. Ainsi, Ari Folman filme un corps que la maladie prive petit à petit de la vue et de l'ouïe, par la prise d'image et de sons qui laissent apparaître le dispositif cinématographique et en l'associant à une idée d'imagination libérée. C'est en ce sens qu'Aaron se constitue dans *Le Congrès* comme un corps-cinéma.

Nous pourrions même avancer que ces choix, aussi bien à la mise en scène, dans la bande-

²⁸³ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'04'52.

son ou le scénario, définissent un univers précis qui se résumerait à l'expérience originelle du bord de mer. Cette expérience originelle nous est dévoilée à la toute fin du film, lorsque Robin renaît dans les pas de son fils : le plan débute en plongée totale sur le sable, où le très jeune Aaron baisse quelques instants les yeux sur son reflet dans une flaque d'eau. Sans cesser de monter en un lent panoramique vertical, l'image nous montre un petit cerf-volant tombé à l'eau. D'un seul geste il l'en retire et le renvoie dans le ciel, où il prend son envol pour de bon après s'être muté en oiseau dans le scintillement du soleil. Les motifs présents dans ce plan seront déclinés dans la première partie du film autour de lui.

Le cerf-volant en est l'élément le plus évident. S'il est l'objet qu'Aaron maîtrise le mieux dans le film, il est aussi le signe reconnaissable de sa présence. À celui-ci s'ajoute ensuite le second objet de fascination de l'enfant, l'avion. Le rapport entre les deux n'est pas précis, mais il est tout de même certain puisque l'attrait du garçon semble résider dans le fait de voir ses cerf-volants égaler les avions, fusionner avec eux. À ces motifs visuels ou thématiques correspondent un certain nombre de textures sonores : le chuintement du vent, les drapeaux et le papier qui claquent dans les rafales, les moteurs d'objets volants.

Nous pouvons cependant remarquer que d'autres éléments s'y rajoutent : les sons aquatiques. Ils sont particulièrement identifiables pendant le premier plan de la séquence chez le Dr Barker, et d'autant plus parce qu'Aaron a à ce moment-là la tête littéralement plantée au beau milieu d'un aquarium. Symboliquement, cette thématique de l'aquarium paraît très appropriée pour définir le personnage : les poissons y sont prisonniers, inaccessibles et contraints à tourner en rond dans un espace trop étroit pour eux. Le parallèle avec la maladie du garçon est assez évident : de plus en plus privé de ses sens, il se verra tourner en rond, coincé dans son propre corps rendu incapable d'interactions avec le monde extérieur. La présence de poissons encadrés dans le bureau de Barker près de 40 ans plus tard appuiera cette logique du personnage qui s'occupe des poissons sans pour autant pouvoir interagir avec.

Le film ne nous donne pas de preuves solides permettant d'affirmer que le lien entre ces deux univers de l'air et de l'eau doit être fait, si ce n'est dans ce plan de l'expérience originelle où ils se trouvent alliés. Cependant, ils semblent tout de même fonctionner de pair pour Ari Folman qui nous explique, dans les commentaires audio du film, qu'il était « obsédé » par le son d'extérieur dans la scène où Robin s'assoit aux côtés de son fils, endormi au soleil :

Le son ici – c'était mon obsession – est celui d'une marina, quand tous les bateaux sont à quai par un jour de très grand vent. Quand tous les mâts des bateaux sont frappés par les câbles des voiles. Aviv Aldema, notre concepteur sonore, a dû enregistrer ça par grand

vent et risquer sa vie pour qu'on puisse l'avoir ici, dans le désert de Mojave.²⁸⁴

Il était ainsi indispensable au réalisateur que le son du vent que l'on entend soit le son d'un bord de mer. Sans que le spectateur ne s'en aperçoive, le réalisateur a opéré des liens très obscurs entre Aaron et cette thématique du bateau²⁸⁵.

L'univers qui caractérise le personnage du jeune homme est donc marqué d'une singularité spécifique, aussi bien en ce qui concerne le cadrage (plus confus, mais aussi plus libre) ou l'irruption de textures sonores. Il apporte avec lui à l'écran une thématique bien spécifique qui représente à la fois son enfermement (l'aquarium) et son imagination (la liberté du vol), et qui se réfère à deux moyens d'évasion : l'avion ou le bateau. Alors que tous les autres personnages sont filmés de manière sobre, simple et minimale, Aaron bénéficie d'outils d'expression qui lui sont spécifiques et qui dévoilent le procédé cinématographique qui permet de rendre compte de son univers. Ce corps-cinéma original est, comme ceux de Robin ou Dylan, un corps puissant en lien avec les images mais ses capacités sont un peu différentes de celles des autres, dans la mesure où sa simple présence lui permet d'invoquer à l'image ses éléments thématiques.

6.2. La possibilité de modeler le monde à son image

La définition de cet univers personnel n'est pas simplement un mécanisme d'identification du personnage dans le film : Aaron est en fait un personnage capable de « plier » la matière filmique par son imagination.

Nous remarquons en effet que les moments sonores les plus intenses, qui sont aussi les passages où Aaron est en contact avec les éléments qui le fascinent (cerf-volant, aquarium), sont en fait ceux qui permettent à son imaginaire de s'exprimer. Pendant le repas que les trois membres de la famille Wright partagent, son univers prend consistance sous nos yeux grâce à la question que lui a posée Sarah, lui demandant de partager son ressenti. C'est le son qui monte en premier : tandis qu'Aaron parle des couleurs qu'il a pu observer plus tôt, un chuintement commence à s'élever avant de retomber. Le dialogue reprend mais le chuintement revient alors que la voix de Sarah est reléguée plus loin de notre point d'écoute ; puis l'image d'un avion en train d'atterrir surgit à l'écran, le bruit se faisant de plus en plus intense. Image et son disparaissent en même temps et notre intérêt se reporte sur la conversation. Durant ce bref passage, la pensée d'Aaron s'est exprimée par le biais de l'image filmique. La vision de l'avion se posant est la seule de ce type à être accordée à un

²⁸⁴ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'14'10.

²⁸⁵ Il raconte d'ailleurs que la « bougie » avec laquelle Robin et sa fille soignent l'oreille d'Aaron dans leur salon, est un objet qui lui avait été prescrit pour lutter contre les problèmes d'oreille interne liés à une trop longue période passée dans le roulis d'un bateau. Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'16'06.

personnage durant la première partie du film.

Le garçon va même encore plus loin que cela. Si nous revenons sur la constitution de la bande sonore dans les deux passages les plus significatifs, nous nous apercevons que les éléments que nous entendons alors sont, en grande partie, extraits des sons que tout un chacun pourrait entendre en se tenant à côté de lui. La spécificité provient en fait d'un travail de modulation : certains bruits, ceux qui intéressent l'enfant, sont gardés et amplifiés tandis que ceux dont il ne veut pas sont relégués à un second plan. Aaron est donc à l'origine des univers sonores que l'on entend : c'est sa propre créativité qui s'exprime à travers eux, par un travail de mixage qu'il pourrait avoir fait en lui-même. C'est en ce sens qu'il « plie » l'image dans le film pour la faire ressembler à ce qu'il souhaite. Il s'avère être le seul personnage qui a la capacité d'intervenir sur l'image qui nous est montrée, comme un réalisateur, pour actualiser sa vision personnelle des choses. Cette possibilité qui lui est laissée semble être due au fait qu'il est le seul qui envisage le monde comme si c'était un film, faisant de ses perceptions les « fragments objectifs » à partir desquels il construit sa vision du monde à partir de sa subjectivité²⁸⁶.

Or, depuis les années qui ont vu naître le numérique jusqu'à aujourd'hui, les théories se multiplient à ce sujet, nous laissant penser que le corps-cinéma d'Aaron que construit Ari Folman serait en fait un concept bien actuel présenté en chair et en images. Car l'arrivée des technologies numériques permet de démultiplier les écrans dans le monde environnant²⁸⁷, faisant de lui un véritable mixte d'image et de réel dont les images cinématographiques rendent elles-même compte²⁸⁸ ; au point de nous forcer à remettre en cause notre conception de la réalité²⁸⁹. Ce constat donne lieu à un impressionnant fourmillement d'idées. Car d'une part, une telle confusion invite à reconsidérer les théories du cinéma : celui-ci étant conçu par son spectateur comme « vivant »²⁹⁰, il peut donc influencer la réalité²⁹¹. Et réciproquement, cette démarche intellectuelle permet de considérer le réel lui-même comme le matériau premier de la fiction : « regarder le monde comme si c'était du cinéma²⁹² », réinventer le réel comme fiction²⁹³, transformer le réel en fiction par les

²⁸⁶ Nous reviendrons sur ces aspects au cours du Chapitre 8.

²⁸⁷ Nous faisons en effet face à un « tourbillon d'images animées », André Gaudreault, Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 27, dans une époque qui serait celle de « l'écran global », Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global*, *op. cit.* p. 10.

²⁸⁸ Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *ibid.* p. 337.

²⁸⁹ La profusion d'images embrouille en effet cette notion de réalité, au point que l'on pourrait radicaliser cette idée en affirmant que le réel n'existe plus. Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, *op. cit.* p. 10-12.

²⁹⁰ Sébastien Denis et Jeremy Stolow (dir.), « Introduction », *Intermédialités*, n° 22, *op. cit.* §8-9, en ligne : <https://www.erudi.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/102411ar>, consulté le 6 juin 2017 ; Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *Le cinéma et les sens : théorie du film*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire. Série Cinéma », 2011, p. 22.

²⁹¹ Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *idem* ; Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global*, *op. cit.* p. 337. Selon ces derniers, il n'est plus possible de penser les temps hypermodernes en se passant du prisme du cinéma, *ibid.* p. 29.

²⁹² Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *idem*.

²⁹³ James Graham Ballard, *A user's Guide to the Millenium : Essays and Reviews*, London, HarperCollins, 1996, p. 91-

images²⁹⁴. C'est justement ce que semble représenter le personnage construit dans *Le Congrès*. Le réalisateur semble en effet y doter le média d'un corps : Aaron le rend vivant de la même manière qu'un peu plus tard, la substance-cinéma sera biochimique et pourra s'allier aux organismes. À cela s'ajoute le fait que le garçon opère un déplacement dans sa conception de la réalité en envisageant ses percepts comme de la matière filmique. Il explique lui-même ce processus :

C'qui compte, c'est que le vent venait de l'Ouest. Que ma princesse volait fièrement au-dessus des pistes, et que l'alliance était parfaite. Je croyais vraiment qu'ils allaient fusionner... Toutes ces couleurs ! Le rouge, le blanc, et la masse noire des nuages ! C'était tellement puissant.²⁹⁵

L'intérêt que trouve Aaron dans le fait de faire voler un cerf-volant va plus loin que la simple distraction. Le but est de créer pour lui-même une vision qui lui permet, un instant, de croire que son imaginaire va avoir lieu. Dans le monde réel, le cerf-volant est bien plus petit qu'un avion et se trouve très loin de lui mais en adoptant un point de vue précis, par effet de perspective les deux objets pourraient voir leurs trajectoires se croiser, et leurs tailles sont équivalentes. Lorsqu'il fait voler l'engin rouge dans les airs, Aaron n'appréhende donc pas le monde comme un espace en trois dimensions, mais plutôt comme une image pouvant actualiser son imaginaire. Il semble opérer de la même façon que le cinéma virtuel qui, à partir d'un environnement en volume, produit des images en offrant la possibilité de choisir exactement l'angle de vue désiré.

Le corps-cinéma d'Aaron possède donc la capacité de transformer le monde en image (ce qui explique que les procédés cinématographiques soient rendus plus prégnants à son contact), son corps compris comme point de perception comme l'est la caméra dans le monde ou le point virtuel d'ancrage de la caméra dans un espace de synthèse. En faisant ainsi de son organisme un média, Ari Folman dote les images d'une vie, d'une volonté ou d'une action et illustre ainsi une certaine conception véhiculée par les nouvelles théories du cinéma. C'est comme si le média lui-même pouvait créer des perceptions audiovisuelles qui lui conviennent. Envisager le réel comme un matériau de base à partir duquel un tri va être possible nous ramène à considérer le corps comme un

98.

²⁹⁴ C'est ce que fait par exemple le documentaire, lorsque, par la popularité qu'apporte un film, les lieux et personnages réels deviennent respectivement touristiques et célébrités (Guy Gauthier, *Le documentaire un autre cinéma*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2011, p. 221) ; mais c'est aussi la résultante d'une filtration permanente de notre connaissance du réel par l'image, la fiction ou le virtuel : on fait l'expérience de l'image avant (ou à la place de) celle de l'événement, Jean Baudrillard, « L'esprit du terrorisme, par Jean Baudrillard », *Le Monde*, mars 2007, en ligne : http://www.lemonde.fr/disparitions/article/2007/03/06/l-esprit-du-terrorisme-par-jean-baudrillard_879920_3382.html, consulté le 23 mars 2017.

²⁹⁵ Aaron « *That's not what matters.* » Sarah : « *What matters then ?* » Aaron : « *That the wind was blowing from the west, there my lady feel like a Queen over the runways... and that it looked like a match made in Heaven. I thought that any minute they were gonna unite. Those colors! That red, that white and the black clouds. So really powerful.* », passage à 00'05'17 dans le film.

outil, une « interface entre le matériel et le mental²⁹⁶ » ce qui, pour Thomas Elsaesser et Malte Hagener, devrait être pris en compte pour une ontologie du cinéma. Cependant, il nous faut signaler ici que, si de nombreux théoriciens font de l'image le nouveau référent pour penser le monde, peut-être que généraliser l'assertion uniquement du point de vue des images cinématographiques s'avère un peu rapide. Car en effet, prendre l'interface pour modèle de pensée du corps rapproche plutôt la réflexion des études vidéoludiques en lien avec l'interactivité. Plusieurs théoriciens ont d'ailleurs avancé l'idée que la notion de jeu est elle aussi pertinente pour repenser la réalité²⁹⁷, tissant un lien avec une comparaison plus ancienne qui faisait du monde une vaste scène de théâtre. La démarche d'Aaron ne semble d'ailleurs pas étrangère au jeu, puisqu'il reste durant tout le film un « fils », un enfant inconscient des dangers qui le guettent, un adulte ayant grandi en conservant ses rêves d'enfant (un dialogue nous apprend que vingt ans plus tard il s'envisage toujours en inventeur). La substance-cinéma, qui n'est qu'un prolongement de ce corps, est également conçue dans la lignée du divertissement. Puisqu'il n'est ouvertement question dans *Le Congrès* que de cinéma, nous continuerons à utiliser le terme de corps-cinéma pour évoquer ces nouveaux corps dont Aaron est le précurseur ; nous resterons cependant vigilants à la remarque selon laquelle les images interactives correspondent aussi au propos tenu par le film.

Le jeune homme possède donc une puissance d'une nature différente, qui lui permet de *fabriquer* mentalement des images à partir du réel, pour plier celui-ci à sa volonté. Si nous constatons un peu plus avant qu'il n'existe pas de représentant du « réalisateur » à proprement parler dans le film d'Ari Folman, le corps-cinéma se révèle en avoir les capacités. En ce sens, Aaron est un personnage plus cinématographique que sa mère dans la mesure où il vit en lui une transformation des sensations en sons et en images que la matière filmique du *Congrès* est capable de restituer au public. Nous pourrions lire dans cette puissance inédite, une forme de liberté que Robin ne possède pas ; et c'est peut-être là que réside son intérêt pour ce fils si particulier. Alors que le milieu hollywoodien ne propose plus à l'actrice en déclin que des films calibrés et de seconde zone, comme peuvent le laisser entendre les choix de cadre fixes et un peu rébarbatifs dans ces parties précises du film d'Ari Folman, Aaron, lui, semble être purement cinématographique, cherchant à créer des vues imaginaires à partir de ce qu'il perçoit.

Le terme de « don » [*gift*] employé par le personnage du Dr. Barker lorsqu'il décrit ces capacités peut en ce sens être lu comme faisant directement référence au choix laissé aux acteurs de décider quels contrats ils accepteront ou non, et que la protagoniste principale employait à peine

²⁹⁶ Thomas Elsaesser et Malte Hagener, *Le cinéma et les sens*, op. cit. p. 21-22.

²⁹⁷ Le jeu ne résultant pas d'un degré de culture (puisque les animaux aussi jouent), il lui est donc antérieur et la marque chez Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 [1938], p. 19-20. Voir aussi Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

cinq minutes plus tôt dans le film. Ce sont ses deux seules occurrences dans *Le Congrès*, et peut-être ce terme n'est-il pas anodin. Car il est aussi question de choix dans l'acte d'Aaron : celui de faire l'effort de vivre dans la réalité du monde matériel, et d'envisager son organisation telle quelle, ou bien celui de transformer ses perceptions pour se faire spectateur de ses propres rêves. Aaron est attentif à ce qu'il fait dans la mesure où il détient la possibilité de choisir à chaque instant, dans quel type de réalité il se situe (choix qui lui est ôté par la maladie avec le temps, et que la substance-cinéma ne laisse pas à ses usagers). Peut-être cette liberté attirerait-elle le personnage de Robin, que la question du choix tiraille également.

Certains moments privilégiés d'échange entre la mère et son fils peuvent d'ailleurs laisser penser que Robin, en sa présence, accède à un degré « plus intense » de cinématographie. Lorsqu'elle revient de sa première rencontre éprouvante avec Jeff, le garçon remarque que quelque chose l'attriste ; il lui propose aussitôt d'essayer de faire voler son cerf-volant rouge, seule, pour « voi[r] ce que ça fait²⁹⁸ ». C'est une véritable invitation à entrer dans son monde personnel, un appel à se glisser dans les sensations qui le réjouissent pour les lui partager. Le passage, comme nous l'avons déjà remarqué, est filmé en caméra à l'épaule de façon similaire aux plans qui caractérisaient plus tôt Aaron. Les éléments sonores symptomatiques de l'univers du garçon sont bien présents, mais durant tout ce passage où l'actrice joue avec l'invention des Cody, c'est une *Nocturne* de Chopin qui nous est jouée au piano. Dans les commentaires audio du film, Ari Folman explique qu'il aime ce compositeur et qu'il tient à placer un de ses morceaux dans toutes ses réalisations²⁹⁹. Cette remarque peut impliquer deux choses différentes : on peut supposer que ce passage a donc été envisagé comme un point important du film est que c'est pour cela que le réalisateur a choisi d'insérer le morceau ici. Ce moment de partage entre les deux univers des protagonistes apparaît comme étant privilégié dans le film : Robin entre dans l'univers ouvert, imaginaire, cinématographique de son fils. De leur proximité naît une mélodie inédite dans cette partie du film, composée par un très grand musicien auquel le réalisateur tient lui-même énormément.

Ce partage de liberté peut cependant s'avérer être un partage d'enfermement. Il existe en effet un second moment durant lequel les deux bandes son de la mère et du fils se mêlent, et c'est celui où le visage d'Aaron est aperçu depuis l'autre côté de l'aquarium. La musique qui y est jouée est celle que l'on entend ensuite lorsque Robin se tient dans la salle de *scanning* ; elle est déjà présente parmi les bruitages aquatiques qui renvoient à Aaron. Le fait que cette musique soit associée à l'image du fils condamné à voir le syndrome progresser en lui renforce le lien de cause à

²⁹⁸ « *Gotta see what it feels like.* », passage à 00'15'15 dans le film.

²⁹⁹ Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 00'15'15.

effets narratif entre le diagnostic que fera Barker, et sa décision d'accepter le *scan*. Parce que son fils disparaît progressivement du monde, pour s'enfoncer toujours plus dans cet état de vie comprise comme cinématographique, Robin est contrainte de faire le choix d'abandonner son corps d'actrice. Nous pourrions aussi y lire la manière dont un certain enfermement du corps du fils se fait prolongement de celui de sa mère, poursuivant la logique de filiation évoquée plus tôt.

Le corps-cinéma que construit *Le Congrès* au-travers du personnage d'Aaron possède donc une puissance singulière d'action sur l'image, que celui-ci peut partager avec sa mère lorsqu'elle a besoin d'évasion, tout comme Robin lui fait bénéficier d'un ancrage protecteur dans la réalité en se tenant auprès de lui, comme nous l'avions montré au Chapitre 4. Une fois encore, il est possible de comprendre les relations qui nouent les personnages principaux de l'intrigue en se focalisant uniquement sur le sens que le film d'Ari Folman donne à leur corps et leur rapport à l'image.

6.3. L'image animée, prolongement de cette vision

La présence de ce fils atteint du syndrome Usher dans l'entourage de Robin et les choix de mise en scène particuliers dont il est sujet dans les quelques passages en rapport avec son imaginaire créent un fil directeur tout au long du *Congrès*, puisque le garçon à qui la maladie permet de plonger dans un univers d'images cinématographiques est le précurseur de la société à venir. Il y est en effet question de ce que le cerveau de chacun décide de faire avec les informations qui lui sont transmises depuis le monde extérieur, pour modeler en temps réel un tout autre rendu qui correspondrait mieux à son intériorité propre. Envisager le corps de cette manière, c'est le reléguer au statut de simple relais : il transmet ce qui entoure l'utilisateur de la substance-cinéma, mais cette matière première n'est que le point de départ pour la constitution du monde perceptif de chacun.

La mise en scène de la partie animée qui constitue toute la seconde moitié du film appuie elle aussi cette idée que l'on est rentré dans un monde plus proche de celui d'Aaron. Juste après le carton signalant une ellipse de 20 ans, la deuxième partie s'ouvre sur la voiture de Robin filant en plein désert. Cette ouverture est accompagnée d'une nouvelle musique, dont les sonorités diffèrent de celles que l'on avait pu entendre auparavant. Le fait que sa composition ait été confiée au musicien Haggai Fershtman plutôt qu'à Max Richter, qui a composé le reste de la bande originale, laisse penser que la musique choisie pour ce passage a été l'objet d'une intention spécifique de la part du réalisateur³⁰⁰. Lorsqu'on retrouve Robin, le rythme se fait plus intense et le tout s'arrête en même temps que la voiture, devant l'entrée du cabanon délimitant la zone d'animation. Les

³⁰⁰ Une comparaison plus détaillée de ces deux styles musicaux aurait sans doute permis de mettre à jour des éléments analytiques intéressants. Notre faible expertise dans le domaine nous permet uniquement de remarquer que les compositions d'Haggai Fershtman incluent des sons plus corporels, qui correspondent donc bien à cette idée de faire entrer le cinéma dans le corps.

percussions reviennent au moment où la caméra rattrape la voiture qui est repartie. Mais, en plus de cette musique étrange qui ne s'arrêtera que pour laisser place à la bande-annonce de *Triple R* projetée sur zeppelin, une très grande quantité de bruitages viennent s'ajouter au moment où la totalité de l'image se voit transformée. Durant toute cette seconde partie du film, la musique qui s'était faite rare au départ est quasi-omniprésente. Et il semble que cette intention ait été celle du réalisateur, qui explique dans les commentaires audio du film qu'au moment du mixage, cela lui a pris du temps de se rendre compte que ce qu'il voulait faire musicalement était trop chargé, pour ensuite décider de faire passer certains passages musicaux à un plan sonore moindre. La musique n'est pas la seule à surgir avec les images animées. Un puissant bruit de ressac donne de la texture aux monts désertiques devenus aqueux, et à chaque élément nouveau perçu autour de son bateau correspondra un cri ou un grincement.

Toutes ces références renvoient à l'univers d'Aaron : bruits aquatiques, univers maritime et engin volant. On pourrait en conclure que Robin vient d'entrer dans l'aquarium de son fils, à une échelle tout autre. Auparavant, seule l'imagination d'Aaron était capable de tordre ainsi le réel, que ce soit par les images ou par le son. Maintenant, ce phénomène se trouve aussi accessible à sa mère grâce à la substance-cinéma. Il faut donc attendre ce moment crucial du congrès qui fait respirer le nouveau cinéma-substance à Robin, pour qu'elle devienne au sein même du film un personnage « cinématographique » au même titre que son fil.

Pour appuyer cette idée, nous remarquons par exemple que jusque là, tout au long de la première partie, aucun extrait de film dans lequel Robin aurait joué n'a été montré. La seule occurrence visuelle faite à son passé réside dans le face à face qu'elle tient avec son visage dessiné sur l'affiche, dans le couloir menant au bureau de Jeff. Son style dessiné laisse déjà présager que la jeunesse de Robin n'appartient plus qu'à un autre type de réalité, la réalité fantasmée qui verra le jour plus tard dans le film (voir Fig.10). Mais, dès l'entrée dans le monde du cinéma-substance, Robin se retrouve face à son corps *en jeu* dans un film de SF. Un autre extrait sera montré beaucoup plus loin, lors de la longue discussion avec Dylan dans les sous-sols d'Abrahama. Une fois entrée dans le monde des corps-cinéma, et bien que privée de son statut d'actrice, *Le Congrès* nous montre paradoxalement son corps *de* cinéma intradiégétique. De plus, par deux fois l'ancienne actrice se verra à l'origine de la bande-son : la première lors de son rêve qui vire au cauchemar quand la police de la Miramound, sous les traits de Jeff, vient interrompre son concert ; la deuxième lorsqu'elle s'envole avec Dylan, les deux amants étant sous l'emprise de la substance Usher. C'est alors la voix de Robin que l'on entend interpréter une chanson de Bob Dylan, « *Forever young* ». Ce transfert dans un autre monde permet donc à Robin, une fois l'aide de Dylan accordée, de participer à la musique (même si dans un premier temps, cet acte d'expression est soumis à répression) aussi bien

que de moduler l'image qui l'entoure (là encore, le processus est d'abord source d'angoisse avant que Robin ne trouve le moyen de percevoir le monde exactement comme elle le souhaite). La substance-cinéma donne finalement la possibilité à son personnage principal d'être l'auteur de ses propres perceptions, de la même manière qu'Aaron l'était déjà de par sa maladie. C'est en ce sens que nous pouvons affirmer que la séquence finale comble Robin à la hauteur de tout ce qu'elle recherchait durant le reste du film : elle retrouve son fils, mais elle le rejoint dans un univers avant tout cinématographique, même s'il l'est d'une autre manière (n'exigeant plus d'elle aucune forme de travail qui la contraindrait à s'éloigner d'Aaron).



Fig. 10: Le face à face entre les deux régimes graphiques, passage à 00'07'00.



III. DES NOUVELLES TECHNOLOGIES QUI ENGAGENT À TRANSCENDER LA QUESTION DE CORPS

Cette seconde partie de notre travail nous aura permis de constater qu'Ari Folman construit son film selon une logique qui rend les corps non seulement importants dans son film, mais également signifiants et puissants. Loin de les évacuer des images, il les met en scène et les construit avec attention, leur prêtant des caractéristiques en lien direct avec elles. Le corps « le plus cinématographique » du personnage d'Aaron, tel qu'il est donné à voir, nous incite à réfléchir sur ces nouveaux corps-cinéma dont il constitue à la fois le précurseur et le modèle. En nous montrant que la substance dote les corps de ses usagers des mêmes capacités que le jeune homme, Ari Folman semble vouloir dire que les nouvelles technologies qui transforment le cinéma ont la capacité de faire *muter* les corps d'une nouvelle manière.

Nous verrons au cours du Chapitre 7 que prendre pour personnage principal une actrice implique d'entrée de jeu d'aborder cette question du point de vue de la *perte* : à l'inverse de tous les individus qui se voient accorder la possibilité de faire de leur corps une substance cinématographique, cette nouvelle nature qu'on lui impose n'est pas à l'avantage de Robin. Le Chapitre 8 nous permettra, en partant du fait que l'actrice se voit dégradée en spectatrice, de constater que les mutations qu'elle subit sont en lien avec ce que vivent actuellement les usagers des nouvelles technologies : dans un univers où le virtuel redéfinit non seulement le corps, mais aussi l'identité, *Le Congrès* produit un discours qui s'inscrit dans son époque. L'analyse nous mènera alors à une réflexion qui déborde le cinéma pour en arriver à un propos plus général concernant la société et nous en viendrons enfin, avec le Chapitre 9, à la perte la plus regrettable que le film nous donne à voir pour sa protagoniste à titre individuel – mais sans doute aussi pour toute la société des nouveaux corps-cinéma : l'abandon définitif de toute forme de conscience politique.

CHAPITRE 7 : MULTIPLICITÉ ET MULTIPLICATION DE L'ACTRICE

La bipartition du *Congrès* (plutôt que sa tripartition), en plus de rendre compte d'une transformation progressive du cinéma ou de permettre de partager au spectateur le ressenti temporel de Robin, présente l'avantage d'opposer sous nos yeux le corps d'actrice de Robin avec son nouveau corps cinématographique. Nous allons ainsi au cours de ce chapitre, pouvoir tenter de comprendre ce que le film nous dit de son personnage dans la mesure où son corps *de* cinéma revêt des qualités particulières qui impliquent une construction identitaire spécifique ; cette analyse nous permettra de cerner en quoi au moment où son corps devenu corps-cinéma à l'arrivée d'une nouvelle technologie, se voit fondamentalement bouleversé, c'est l'identité de Robin qui est elle aussi remise en cause.

7.1. Un personnage double d'entrée de jeu

Les choix de narration font de Robin un personnage double qui, dès l'entrée en matière du film, interrompt sa discussion avec son agent pour régler la situation de son fils. L'enchaînement des deux premières séquences indique déjà que la « Robin » de la vie quotidienne interfère avec la « Robin » actrice. Cette idée de double face peut d'ailleurs être retrouvée dans les choix de mise en lumière de son visage, dès les toutes premières images du film (voir Fig. 5, p. 35 du présent travail). Celui-ci est creusé par deux sources lumineuses différentes, donnant le sentiment que le côté gauche est celui de l'actrice (bien dessinée, lisse, éclairé de façon douce et plane par une lumière d'intérieur chaude) alors que sa face droite appartiendrait à la femme et mère (creusée par l'alliance des ombres et d'une lumière blanche plus crue, qui font ressortir tous ses défauts et qui renvoient plutôt à la lumière extérieure du jour)³⁰¹.

Le personnage de Robin dans *Le Congrès* est donc caractérisé par une dualité entre son rôle quotidien de mère et son travail. Si le premier choix d'éclairage de son visage semble appuyer cette idée, il nous est aussi apparu que cette dualité se prolonge tout au long de la première partie du film par le biais d'un montage alternant assez précisément des lieux correspondant à l'un et à l'autre. Pour le montrer, nous avons choisi de construire un tableau découpant les 45 premières minutes du film en s'attardant sur les lieux de l'action (voir Fig. 11). Nous remarquons que l'action voit se succéder de manière régulière des lieux de vie quotidienne et des lieux de travail. Si le nombre de séquences passées dans l'un ou l'autre varie, l'équilibre est particulièrement flagrant en termes de temporalité. Les sept premières minutes du film se passent chez la famille Wright, et les sept suivantes se

³⁰¹ Dans les commentaires audio du film, Ari Folman nous apprend que la totalité de cette scène a été tournée en studio et que le fond a été rajouté ensuite. Ce n'est donc pas par hasard que deux lumières si différentes modèlent ainsi un visage en double face à Robin.

déroulent à la Miramount dans le bureau du producteur. On retrouve ensuite Robin chez elle puis dans le cabinet du médecin qui s'occupe d'Aaron pour les 15 minutes suivantes, avant que la première partie ne se conclue à la Miramount pour les 15 dernières minutes, dans la salle de *scanning* après un rapide détour par le bureau de Jeff.

Séquence et durée (approximative)	Lieu
1 (3mn)	Salon de Robin
2 (1mn)	Jardin de Robin
3 (3mn20)	Jardin puis surtout salle à manger de Robin
4 (7mn)	Locaux de la Miramount (Bureau de Jeff)
5 (3mn)	Jardin de Robin
6 (7mn30)	Salon de Robin
7 (5mn)	Cabinet médical
8 (4mn)	Locaux de la Miramount (Bureau de Jeff)
9 (10mn30)	Locaux de la Miramount (salle d'attente puis salle de scanning)

Vie professionnelle (Total lieu : 21mn30)

Vie personnelle (Total lieu : 22mn50)

Fig. 11: Tableau concernant la teneur des lieux de la première partie du film

Ce tableau met en évidence une certaine symétrie qui nous laisse penser que la vie de Robin est véritablement scindée entre les deux. D'ailleurs, elle modifie son apparence selon l'occasion et nous laisse entendre, par le biais d'une posture corporelle, qu'elle est consciente de la différence entre ces deux facettes d'elle-même : Robin l'actrice s'apprête extrêmement élégamment lorsqu'elle se rend à la Miramount (avant que sa dernière robe ne soit remplacée par la combinaison blanche de *scanning*, réduisant l'actrice séduisante et apprêtée à un corps schématisé), et sait rester simple dans les lieux plus courants. La première partie du film construit donc sous nos yeux un être duel, que la narration partage entre des problèmes professionnels et des problèmes personnels, et que des choix d'ordre cinématographique appuient : éclairage, puis topographie, montage, costumes.

Nous nous apercevons cependant que la distinction entre ces deux faces est loin d'être nette. Alors que la répartition entre lieux de travail et de vie familiale suit une logique de temporalité précise, nous pouvons remarquer que la teneur de ce qui advient dans ces lieux est loin d'y correspondre : les séquences 1, 3 et 6 se passent chez Robin, mais il y est tout de même question de son travail quand ses collègues ne s'invitent pas directement dans son espace privé (Al dans la séquence 1, Al et Steve dans la séquence 6) ; les séquences 4 et 8 se passent à la Miramount mais il y est notamment question de l'âge de Robin ou de son aspect physique, de son caractère et de ses choix. Cela nous incite à reprendre notre tableau pour le réévaluer (voir Fig. 12).

Séquence et durée (approximative)	Lieu	Action
1 (3mn)	Indéfini. Bureau ?	Al résume durement sa carrière. Il est question notamment de son comportement néfaste et de ses mauvais choix, y compris dans sa vie personnelle.
	Salon	Il revient plus précisément sur sa carrière, puis lui parle d'une dernière proposition de contrat
		Sarah entre et demande l'intervention de Robin auprès de l'aéroport
2 (1mn)	Jardin	Robin vient chercher Aaron
3 (3mn20)	Jardin	Aaron rentre
	Salle à manger	Discussion autour de ce qui intéresse Aaron (avions, cerf-volants)
	Rêve d'Aaron	Sarah interroge sa mère sur la proposition précédente d'Al, et lui parle de ses capacités en tant qu'actrice
4 (7mn)	Locaux de la Miramont	Jeff commence par raconter la carrière flamboyante de Robin à ses débuts, puis renchérit sur le contrat présent qu'il lui propose. Il lui explique que la structure actuelle du cinéma est sur le point de disparaître.
		Robin est directement mise en cause, ses mauvais choix, son caractère, son vieillissement.
		Jeff tente de la convaincre une dernière fois en faisant état de sa carrière désastreuse ces dernières années. Robin refuse.
5 (3mn)	Jardin	Robin rejoint Aaron. Elle essaie son cerf-volant.
6 (7mn30)	Salon	Sarah et Robin s'occupent d'Aaron
		Sarah refuse d'aller ouvrir la porte, c'est donc Robin qui ouvre à Al. Celui-ci lui présente Steve, qui est là pour déterminer les termes du contrat.
		Al force l'ouverture de la porte par la présence d'un cadeau et par l'appel qu'il fait aux enfants.
		Les deux hommes rentrent, Robin leur sert un verre, Al parle avions avec Aaron.
		Sarah interroge l'identité de Steve
	La conversation dévie sur le lieu dans lequel ils se trouvent	
Salon	Sarah relance la discussion autour de Steve et des contrats de scanning. La discussion reste générale.	
	Extrait d'un film réalisé avec des acteurs scannés	
7 (5mn)	Cabinet médical - salle d'attente	Aaron regarde l'aquarium, rencontre avec le docteur Barker
	Cabinet médical - intérieur	Barker fait passer des tests à Aaron et discute de son cas avec Robin
		La conversation dévie autour du futur du cinéma, et des futurs rôles de Robin
8 (4mn)	Entrée des locaux de la Miramont	Al et Steve mènent Robin jusqu'au bureau de Jeff
	Bureau de Jeff	Jeff lit les termes du contrat proposé par Steve. Négociations.
		Une négociation se fait autour de l'âge qu'elle aura à l'écran, par rapport à son âge actuel. Robin demande à effectuer le scanning immédiatement.
9 (10mn30)	Salle d'attente	Robin retrouve un ancien collègue, Chris, qui s'occupera du scanning.
	Salle de scanning	Robin commence le scanning, abandonne.
		Al intervient pour permettre au scanning d'aller jusqu'au bout. Il lui raconte ses propres débuts, puis il repasse sa carrière avec elle.

Vie personnelle (Total lieu : 22mn50)

Indéterminé/mêlé

Vie professionnelle (Total lieu : 21mn30)

Fig. 12 : Tableau des lieux revisité en fonction de la teneur de l'action.

Il apparaît alors que la dualité mal gérée par le personnage brouille les frontières du « privé » ou du « professionnel » et que cela a des conséquences directes sur les lieux qu'elle occupe, qui deviennent des lieux plus indistincts. L'exemple le plus significatif que nous ayons relevé pour témoigner de cette confusion topologique se trouve dans les premières minutes du film. Puisque le visage de Robin y est filmé en plan serré, avec une assez faible profondeur de champ, la question du lieu reste un instant secondaire du fait de ce flou qui ne laisse deviner que le ciel derrière de grandes fenêtres, et des drapeaux volant au vent. Tandis que la caméra entame un long travelling arrière, la teneur des propos tenus par Al, ainsi que la longue table qui sépare Robin de son interlocuteur peuvent laisser entendre au spectateur que l'on se trouve dans un bureau où l'actrice se fait réprimander. Mais, arrivé à la fin de ce long plan, le contre-champ effectué sur Al sème le doute : la table n'est en fait pas aussi longue qu'on le croyait. Derrière lui on distingue des lampes, des tableaux ainsi que des meubles divers et surtout, une sortie ouverte – tous ces éléments divergent de l'idée que l'on peut se faire d'un bureau et correspondent plutôt à un salon. A la fin de la séquence, l'interruption de Sarah dans le dialogue met la question au clair : c'est bien dans la maison de Robin que se déroulait l'action. Dans cette scène inaugurale, la mise en scène et le découpage des plans profitent de l'ignorance du spectateur pour provoquer chez lui une incertitude concernant le lieu dans lequel il se trouve. Il est ainsi placé dans la même posture de confusion que l'actrice et peut-être cela l'aide-t-il à appréhender de manière souterraine, l'une des grandes problématiques de la protagoniste dont il s'apprête à suivre le récit de vie.

Robin est donc une femme qui peine à séparer clairement ces deux facettes de sa personnalité que sont la famille et le travail, faisant de lieux habituellement dédiés à l'un ou à l'autre, des lieux où les questions des deux types peuvent soudain surgir et prendre de l'importance. Cela n'est pas sans lien avec sa situation de femme seule ayant deux enfants à charge et les théories psychologiques ont également analysé la manière dont tout un chacun se constitue une multitude de masques en fonction des lieux ou des groupes sociaux au sein desquels ils évoluent³⁰². Nous avons choisi de laisser ces questions somme toute intéressantes de côté dans le présent travail, pour nous attarder non pas sur ce qui rapproche Robin d'une femme seule peinant à séparer les divers aspects de sa vie, mais plutôt sur la manière dont son métier d'actrice accentue cette dualité que nous avons relevée pour en faire un véritable problème de *multiplicité*.

³⁰² Chez le psychanalyste Carl G. Jung, la *persona* désigne ce masque que l'individu se crée à partir de la « psyché collective », et n'est pas réelle mais n'est « qu'une formation de compromis entre l'individu et la société, en réponse à la question de savoir sous quel jour le premier doit apparaître au sein de la seconde », retranscrivant bien cette idée d'adaptation au milieu. Carl G. Jung, *Dialectique du moi et de l'Inconscient*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1973, p. 82.

7.2. Robin l'actrice : penser la multiplicité dans l'unité

Car si tout un chacun peut se constituer divers masques sociaux, posant déjà la question d'un corps et d'une personne uniques qui donnent lieu à des comportements multiples en fonction de l'espace où il évolue³⁰³, l'acteur présente la spécificité de placer la question du masque au cœur de son métier, complexifiant ainsi de manière très riche la réflexion entre *unité* physique et *multiplicité* de ses significations.

La séquence de *scanning* qui clôt la première partie nous est apparue comme étant très significative de la manière dont, pour des raisons professionnelles, la protagoniste se voit impliquée à titre personnel dans son métier d'actrice, dans la mesure où c'est la seule séquence de tout le film où une performance actorielle de sa part nous est montrée. Sa méthode de jeu peut donc y être analysée à partir des deux types de directives que lui donnent successivement Chris et Al.

Traditionnellement, les théories concernant le jeu d'acteur renvoient à deux pôles que Jacqueline Nacache résume ainsi :

[...] on pourrait, pour aller vite, rabattre [ces deux pôles] sur la dialectique nietzschéenne de l'apollonien et du dionysiaque. D'un côté, l'ordre, le calme, la maîtrise – soit, pour un acteur distancié, un jeu consciemment élaboré, un travail soumis à des règles précises ; de l'autre la passion et la possession, l'acteur *enthousiaste* qui, loin de tout jeu de masques et de simulation, se laisse emporter hors de lui-même.³⁰⁴

La première fait donc de l'acteur un artiste qui utilise son corps comme un outil, de manière détachée ; cela suppose une maîtrise parfaite de sa posture corporelle, renvoyant au spectateur une attitude qu'il interprétera mais sans que l'acteur ne se trouve touché par ce qu'il joue³⁰⁵. Les

³⁰³ Dans notre société, le double est « devenu notre personnage, ce rôle prétentieux que nous jouons sans cesse aussi bien pour nous-mêmes que pour autrui », Edgar Morin, *Les Stars*, p. 65. Cette dualité est intériorisée en dialogue avec notre âme, *idem*. L'idée d'un dédoublement par l'image de l'individu pour se saisir en tant que tel est très courante, et a été beaucoup utilisée notamment dans les champs psychologique et psychanalytique, voir par exemple Jacques Lacan, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je, telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique », dans *Écrits*, Paris, Seuil, 1966 [1949], p. 93-101 ou encore Daniel Cordonier, *Le pouvoir du miroir*, 3^e édition, Genève, Georg, 1999.

³⁰⁴ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 27. À partir de Friedrich Nietzsche, *La Naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1989 [1871].

³⁰⁵ Pour Diderot en effet, le meilleur acteur garde à tout moment le contrôle sur lui-même et une distance totale avec ce qu'il joue : « tout son talent consiste non pas à sentir [...], mais à rendre si scrupuleusement les signes du sentiment, que vous vous y trompiez », Denis Diderot, *Paradoxe sur le comédien*, Paris, Bordas, 1991 [1830], p. 37. Ce sont les « acteurs-caméléons » du cinéma, voir Jacques Aumont et Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 2-3. La tradition persiste avec les « acteurs physiques », dont l'absence d'émotion trouve sa parabole dans le dialogue entre humains et robots (Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 122). Comme nous l'avions souligné en Chapitre 1, cette façon d'envisager l'actorat se fait de manière performative et implique de penser le corps comme robot. Notons que, dans *Le Congrès*, le double numérisé de Robin devient ce corps performant et robotique dans *Triple R*. En devenant une « puce » dans l'ordinateur de Jeff,

indications que donne Chris à Robin semblent aller dans ce sens : il lui demande de faire correspondre son corps à une émotion (d'abord sourire, puis être heureuse, un grand rire qui s'efface peu à peu pour laisser place à de la tristesse). Si la protagoniste y parvient dans un premier temps, elle refuse cependant de jouer la tristesse (les émotions négatives la renvoient peut-être trop à sa propre situation). C'est alors Al qui prend la situation en mains en employant une autre méthode. Choisir de lui raconter une anecdote n'est plus de l'ordre de la demande de maîtrise du corps, il est au contraire question de faire *vraiment* sourire puis rire Robin à partir d'une anecdote, de l'inviter à un « laisser emporter » dionysiaque. Cette tactique correspond à la seconde façon d'appréhender le travail de l'acteur : celle qui consiste à puiser en soi de quoi ressentir les émotions, et que le corps manifeste extérieurement dans un second temps³⁰⁶. C'est notamment de cet élément qu'est parti Lee Strasberg pour fonder l'Actors Studio, dont un très grand nombre d'acteurs se sont revendiqués³⁰⁷.

Tant qu'il est question de faire rire Robin, la tactique d'Al possède l'avantage de la guider de façon inoffensive, l'empêchant de laisser tomber la séance sur un coup de tête. Mais le revers des émotions positives pose un plus sérieux problème : pour parvenir à faire exprimer à son actrice la douleur et le désespoir sans essuyer de refus de sa part (elle tente de fuir lorsque Chris le lui demande), Al n'hésite pas à la renvoyer directement à ses propres déboires, la « forçant » à ressentir ces émotions devant lesquelles elle ne peut alors plus fuir. La manipulation³⁰⁸ plus ou moins consentie de l'agent par l'actrice se trouve alors être aux dépens de celle-ci, puisqu'il a les connaissances intimes nécessaires pour lui faire du mal dans le but d'une performance actorielle. La fragilité de Robin est ici un élément qui fait la justesse de son art en mettant son équilibre personnel en péril. Et le dialogue met cette remarque en abyme puisque l'aveu que lui fait Al va dans ce sens : il y est question de la manière dont il s'est servi de ces mêmes faiblesses pour exister en tant qu'agent. Ce passage dans le *scan* nous permet donc de comprendre que les travers de Robin font partie des outils dont elle – ou d'autres – se servent pour atteindre un plus haut degré de sincérité à l'image, et représentent une faille exploitable pour son agent. Vingt ans plus tard, elle sera quasiment la seule à avoir produit une performance assez brillante pour s'accorder et faire perdurer un rang de superstar ; peut-être est-ce là la preuve que cette fragilité, et la capacité d'autrui à la

Robin l'actrice passe de l'autre côté de la théorie de l'acteur. Il n'est plus question de son émotion ou de son être intérieur et la bande-annonce que la Miramont diffuse dans le film nous le fait savoir.

³⁰⁶ Cette méthode voit en la théorie de Constantin Stanislavski son origine. Pour lui, l'essentiel pour l'acteur réside dans l'art de vivre son rôle : il faut éprouver réellement les sentiments dont il est question. Constantin Stanislavski, *La formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2001, p. 33-39. Ce sont les « monstres sacrés » du cinéma, voir Jacques Aumont et Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, *op. cit.*

³⁰⁷ Voir Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 114-121.

³⁰⁸ Nous pourrions également considérer que la principale différence entre les indications de Chris et celles d'Al réside non pas dans la méthode actorale à laquelle elle renvoie, mais dans la manière de diriger Robin : avec ou sans manipulation.

manipuler, faisait son talent. La gamme très large de rôles qu'elle est capable d'endosser (comme sa fille Sarah le lui fait malicieusement remarquer lors d'un repas³⁰⁹) et son succès d'antan ont pu être permis grâce à cette aptitude à extraire de sa personnalité fragile des émotions authentiques et les faire ressurgir dans ses rôles. C'est du moins ce que ces quelques instants laissent la place de supposer. Nous retrouvons ici une idée que nous avons déjà évoquée au Chapitre 5, et qui semble confirmer l'hypothèse selon laquelle Ari Folman voit dans l'imperfection humaine une grande qualité artistique, ce qui l'oppose en tant que cinéaste aux procédés hollywoodiens qu'il dénonce, qui cherchent à faire du corps et de l'homme des entités infaillibles et inoffensives.

La dualité confuse de l'actrice semble donc trouver pour une grande part sa source dans le fait qu'elle conçoive sa pratique actorale comme impliquant une intrusion dans le privé, car demandant de s'investir à titre très personnel. Ce qui s'avère être à double tranchant : aléas caractériels et abandons en plein tournage ont fait chuter sa carrière. Cette situation que nous décrit Ari Folman est loin d'être imaginée de toutes pièces, et de nombreuses histoires comparables jalonnent l'histoire du cinéma : si Marilyn Monroe était elle aussi d'une fragilité extrême qui semble avoir causé sa perte³¹⁰, les exemples d'actrices aux exigences absurdes pullulent encore aujourd'hui dans les magazines *people*, créant tout un mythe autour de ces stars aux caprices dus à leur sensibilité hors normes ; par ailleurs, nombre de réalisateurs sont connus pour avoir volontairement placé leurs acteurs dans une situation psychologique parfois extrême afin de rendre leur personnage plus authentique³¹¹.

Si le jeu de l'acteur et son entrée dans le domaine de la représentation en font un corps unique qui peut renvoyer à une multiplicité de rôles différents aussi bien qu'à lui-même, créant en cela déjà une confusion³¹² (l'Eglise condamne par exemple très tôt les comédiens, considérant qu'ils ne peuvent qu'expérimenter le vice en le représentant³¹³ ; et il arrive par ailleurs, encore aujourd'hui,

³⁰⁹ « *Well, look at you. Nazi and victim. [...] You know what ? [...] You could even play a collaborator if they needed one. How many actresses have THAT kind of talent these days ?* », passage à 00'06'35 dans le film.

³¹⁰ Bärbel Sill explique qu'à partir des années 1950-1960, le thème de la décadence se voit associé aux stars pour le public et que les morts emblématiques de Marilyn Monroe et de Judy Garland ont exprimé avec puissance l'idée d'un Hollywood destructeur, capable d'exploiter une femme comme spectacle bien au-delà du raisonnable. Bärbel Sill, *Le Star system*, op. cit. p. 38-39.

³¹¹ Le lien entre l'acteur et son réalisateur peut être envisagé sous la forme de relations de pouvoir complexes, qui dans certains cas permettent au réalisateur de profiter de son acteur en le piégeant plutôt que de le diriger, Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, op. cit. p. 70. Jacques Aumont parle quant à lui de « mise en scène retorse chez Rivette, perverse chez Pialat » (Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, op. cit. p. 133), et va jusqu'à évoquer la mise au point de pièges en ce qui concerne Éric Rohmer (*ibid.* p. 137-139).

³¹² André Gardies propose de parler de « figure actorielle » qui regrouperait à la fois l'actant, le rôle, le personnage et le comédien-interprète pour former un « nœud de significations », André Gardies, « L'acteur-personnage », in *Le Récit filmique*, Paris, Havhette, coll. « Contours littéraires », 1993, p. 53-68. Ce sont les mêmes éléments de réflexion qui font lire à Jacqueline Nacache chez Iouri Lotman (*Esthétique et sémiotique du cinéma*, Paris, Éditions Sociales, 1977, p. 62), l'idée que l'acteur de cinéma n'existe pas (*L'acteur de cinéma*, op. cit. p. 92).

³¹³ « Ainsi la comédie par sa nature même est une école et un exercice de vice, puisqu'elle oblige nécessairement à exciter en soi-même des passions vicieuses. » Pierre Nicole, « Traité de la comédie », II, 1667, in Laurent Thirouin, *Traité de la comédie et autres pièces d'un procès sur le théâtre*, Paris, Honoré Champion, 1998, p. 37.

que les acteurs soient agressés par des fans qui les confondent avec leurs personnages³¹⁴) que le film accentue en choisissant de confondre son actrice avec son personnage principal, *Le Congrès* nous donne surtout à penser la complexité de cette multiplicité qui est loin d'être toujours claire pour l'acteur, surtout s'il s'avère être une personne fragile³¹⁵. Les divers aspects de la vie de Robin se trouvent donc inextricablement mêlés : le lieu familial devient un lieu de possibilité de négociations professionnelles au sein duquel les enfants ont leur place (Sarah se sent ainsi très concernée par la carrière de sa mère, comme nous l'avons déjà évoqué plus tôt, et son avis est parfois suivi) ; et son agent déborde largement le cadre professionnel (mêlant au professionnalisme divers sentiments), se servant de la relation ambiguë qu'il développe avec son actrice et sa famille dans un but professionnel (c'est en apportant des cadeaux et en saluant les enfants depuis la porte qu'il parvient à faire entrer Steve à sa suite chez Robin pour lui parler d'un contrat au sujet duquel elle est totalement réticente). Parce que son métier d'actrice implique une relation entre vie privée et vie professionnelle que Robin n'est pas en mesure de contenir, une très grande confusion s'installe entre les lieux qu'elle habite, et les personnes qu'elle côtoie – jusqu'à ce que les soucis liés à son fils ou à ses propres fragilités influencent la tournure de sa carrière, la faisant sombrer dans un cercle vicieux. La multiplicité de Robin n'est ici pas maîtrisée, et est donc source de problèmes envers elle-même.

Il semble que le seul aspect multiple qui ne cause pas trop de soucis à Robin se trouve dans sa relation avec ses personnages fictifs. Ari Folman donne tout de même à penser cette complexité en s'inspirant des autres films qui ont façonné la carrière de son actrice pour forger son personnage, comme nous l'avons vu au Chapitre 4. L'enchaînement des cartons du générique d'introduction (sur lesquels on lit très distinctement le nom de l'actrice, suivi de ceux du film puis du réalisateur), de la première image (qui nous présente son visage en gros plan), et des premiers mots de Al (« Robin, regarde-moi³¹⁶ ») lui permet de poser cette multiplicité extradiégétique dès les premiers instants. Une actrice interprétant son propre rôle au cinéma, dans une réalité alternative mais dont les éléments de divergence d'avec notre réalité ne sont pas discernables clairement les uns des autres

³¹⁴ On en trouve pléthore sur Internet. L'acteur principal de la série *Arrow* s'est par exemple vu agresser par un fan qui voulait se mesurer au personnage héroïque de la série, comme le relate cet article sur le site de TF1 : Élodie Étienne, « Arrow: Stephen Amell agressé par un fan ! », *TF1*, novembre 2016, en ligne : <http://www.tf1.fr/tf1/arrow/news/stephen-amell-agresse-un-fan-5114597.html>, consulté le 12 mars 2017.

³¹⁵ « Comme ses admirateurs la star est subjuguée par cette image en surimpression sur sa personne réelle : comme eux, elle se demande si elle est bien identique à son double d'écran. Dévaluée par son double, fantôme de son fantôme, la star ne peut fuir son propre vide qu'en se divertissant, et ne peut se divertir qu'en imitant son double, en mimant sa vie de cinéma. », Edgar Morin, *Les Stars*, *loc. cit.* Bien que le lien que fasse l'auteur entre ce malaise de l'acteur face à son double et le besoin de se divertir nous semble un peu rapide, l'analyse dont elle découle nous paraît juste. Ce n'est pas simple de parler du ressenti de l'acteur sans tomber dans le domaine de la supposition. Nous n'avons pour l'instant pas abordé la question des personnages de Robin étant donné que le seul que le film nous donne à voir a été construit après son passage dans la *scanning room*, mais il est d'ores et déjà possible de souligner que cette dévaluation par le double a bien lieu lorsque l'ancienne actrice se trouve confrontée à sa version numérique.

³¹⁶ « Robin. Look at me, Robin. », passage à 00'00'44.

pour le spectateur (si celui-ci n'en a pas déjà les connaissances nécessaires) : se dessine ici une situation incertaine quant au statut de l'histoire qui nous est racontée, et du corps qui en est au centre. Jusqu'à quel point ce corps est-il *en jeu* ? Nous assistons à une mise en abyme du corps de l'actrice que le film assume complètement. Cette démultiplication vise à troubler le spectateur : l'unité du corps d'actrice peut renvoyer à ses yeux à deux êtres différents, l'un diégétique et l'autre extradiégétique, et ces deux aspects sont rendus volontairement confus. Cela permet de poser la question de l'implication d'un acteur dans son personnage et de la possibilité de s'y perdre. Mais ce choix permet également de donner à voir une autre dimension de la multiplicité actorielle, qui est en lien avec cette notion de personnage et sa position de star : sa personnalité publique.

L'un des enjeux capitaux de la question de la star telle qu'analysée par les théoriciens qui se sont penchés sur la question réside dans le fait qu'elle se situe à mi-chemin entre l'acteur et son personnage, et entre sa personne et son image publique, sa *persona*³¹⁷. C'est cette personnalité reconstruite qui détermine l'image de la star auprès de son public, qu'elle lui transmet à travers un éventail de textes médiatiques³¹⁸. La *persona* représente donc la manière dont le public conçoit la personne de la star au-travers des indices qu'elle laisse aussi bien dans ses films que dans les autres médias. Comme nous avons déjà pu l'évoquer au cours du Chapitre 1, ce sont avant tout des enjeux économiques qui font l'intérêt de cette image, ce qui explique que les studios aient travaillé à les façonner durant de nombreuses années et qu'aujourd'hui, les acteurs continuent de le faire eux-mêmes. Le principe de star implique d'imposer encore, dans le domaine de la vie quotidienne, un nouveau degré de multiplicité entre l'image publique que l'acteur donne de lui, et sa personnalité propre et privée. La mise en abyme du corps de Robin permet à Ari Folman de rendre compte de cette multiplicité entre personne privée et personne publique pour son personnage, sans pour autant faire intervenir narrativement des pratiques qui ne se font plus dans le système hollywoodien. On pourrait comparer la position du spectateur, rendu incapable de différencier la part de réel et la part de fiction dans ce que *Le Congrès* lui montre de la vie privée de l'actrice Robin Wright (nous parlons bien ici uniquement des éléments qui constituent l'aspect métafilmmique, et non la part de science-fiction du scénario), à la situation de celui qui croit connaître la vie de son idole en recoupant ce qui est montré d'elle publiquement.

L'intérêt du retournement qu'opère Ari Folman nous semble résider dans le contrepied qu'il choisit de prendre, et qui s'inscrit dans la veine d'un certain cinéma contemporain. Car si la logique

³¹⁷ Au cours de nos lectures, le terme de *persona* est utilisé pour faire référence à la personne publique que la star se constitue également à partir de ses diverses incarnations dans les films, sans que les auteurs ne prennent la peine de le justifier ; nous en avons donc déduit que ce concept pouvait être employé de manière usuelle. La *persona* désigne donc bien à l'origine, telle qu'employée par l'auteur, le choix d'un rôle qui ferait coïncider l'individu avec ce qu'on attend de lui, ce qui correspond assez aux statuts de la star ou de l'acteur.

³¹⁸ Richard Dyer, *Le Star System*, *op. cit.* p. 62.

du *star system* était de faire vibrer le public avec des histoires d'amour à n'en plus finir, ou en utilisant l'image de femmes fortes et émancipées au caractère incroyable ; si aujourd'hui, la star a fait place au *people* qui prête le flanc à la raillerie, qui exhibe sa normalité par la vie de famille ou ses relations d'amitié avec d'autres stars, qui donne son avis concernant des domaines divers et variés ou qui trouve dans les racines de sa carrière une véritable « vocation »³¹⁹, on ne trouve absolument rien de tout cela dans la *persona* de Robin telle qu'Ari Folman la montre. Au contraire, l'actrice y suit une vie banale et assez peu enviable, sans grands éclats majeurs (peu de scènes d'action), constituée de nombreux tracas et d'amitiés rares et simples, très éloignée de ces traits caractéristiques. Le film inscrit en cela sa protagoniste dans une logique correspondant plutôt aux anti-héros « banals » qui caractérisent le cinéma de la postmodernité³²⁰, et évoque cette idée de pseudo-vie recréée de toutes pièces et propre à une multiplicité chez l'acteur séparant personne et personnage, privé et public, mais en nous permettant de garder un certain recul sur cette pratique et sans en faire un élément narratif. Cela lui permet entre autres d'aborder avec plus de justesse la relation de contrôle qu'exercent encore aujourd'hui les producteurs sur leurs acteurs.

7.3. L'identité de Robin, construite autour de sa multiplicité

Le corps de l'acteur que nous décrit le film implique une multiplicité poussée à l'extrême : multiplicité de ses représentations qui peuvent renvoyer aux personnages qu'il incarne, à la personne publique que les médias fabriquent de lui, ou à lui-même – dans la mesure où être soi implique déjà une multiplicité selon le milieu dans lequel on se trouve à un moment donné. Cette multiplicité est en lien direct avec sa personne dans la mesure où elle peut la fragiliser (c'est le cas de la protagoniste du *Congrès*, qui peine à en gérer tous les aspects : vie privée et vie professionnelle se court-circuitent sans cesse, et elle fait une bien piètre promotrice pour sa propre *persona*) mais cette fragilité fait aussi la force émotionnelle qui est au cœur de son travail. Et si, intradiégétiquement, certains aspects de cette multiplicité ne posent pas problème à l'actrice, la mise en abyme de son corps par le film pose tout de même l'idée de cette difficulté au spectateur. Ce procédé fait du cinéma un outil qui aggrave donc la confusion propre à cette multiplicité actorielle. D'une unité corporelle, le travail d'acteur fait naître une multiplicité de *représentations* possibles, que le cinéma par sa capacité d'enregistrement immortalise. Le corps *de* cinéma est donc un corps contraint de cohabiter avec la multiplicité de ses représentations, ce qui peut ajouter des éléments de fragilité (Robin entre en concurrence avec la représentation de son corps rajeuni par les procédés

³¹⁹ Tous ces points sont analysés comme étant les traits repérables de ce qui constitue aujourd'hui le « *people* contemporain », dans la lignée des anciennes stars. Jean-Pierre Esquenazi, « Du star system au *people* », *op. cit.*

³²⁰ Pour Gilles Deleuze, ce cinéma est celui de l'errance, *L'image-temps*, *op. cit.*

numériques) ; c'est aussi un corps que l'on n'hésite pas à utiliser dans le but d'obtenir une performance n'ayant pas besoin d'être réitérée, et dont les conséquences sur sa personne peuvent être ignorées (les performances de son double numérique n'ont pas été altérées par son mal-être suite à l'expérience de *scanning*).

De ce point de vue, être un corps *de* cinéma ne présente pas grand avantage – surtout si, comme c'est le cas pour la Robin construite par le récit, la gloire n'est pas au rendez-vous. Pourtant, elle semble tenir plus que tout à ce statut d'actrice qui accentue ses soucis et ses faiblesses. Nous pourrions essayer de comprendre pourquoi l'actrice refuse si obstinément le contrat de *scanning* qui lui est proposé comme solution à cette situation.

Pour cela nous nous proposons de nous laisser guider par cet extrait de dialogue qui nous a semblé révéler le cœur véritable de la problématique qui la lie à la Miramount :

Al : T'as toujours été une marionnette, pour ces mecs ! Aussi bien les producteurs que les réalisateurs, c'est eux qui dirigent tout. Ils te disent comment tu dois jouer, et comment sourire, comment aimer... [...] Alors, quelle est la différence ? C'est d'avoir quoi, le choix ?

Robin : Oui Al ! Avoir le choix c'est essentiel voyons, qu'est-ce que tu racontes ? Choisir, c'est notre privilège. J'ai pas envie de le perdre. Et que ce soit une autre personne qui décide qui je dois interpréter, et à quel moment. Je veux pouvoir décider. C'est à MOI de choisir.³²¹

L'argumentation de l'homme vise à convaincre son actrice de la quasi totale absence de liberté que lui ont toujours laissé les studios. Puisque, de toute manière, la Miramount lui impose ses agissements depuis le début, se faire scanner ne changera pas grand chose à sa position d'origine ; au contraire, cela lui permettra de gagner sa liberté de femme au lieu de voir le studio empiéter sur sa vie privée. Mais pour la protagoniste, c'est sa liberté de *choisir* un rôle qui lui sera volée si elle accepte de céder son image au studio. Cette question du choix est l'une des clés de voûte pour comprendre la situation que nous dessine peu à peu la première partie du film jusqu'à son aboutissement dans la salle de *scan*, car elle représente un enjeu important pour la définition du corps *de* cinéma.

Qu'Ari Folman mette cette notion de choix au centre des préoccupations de sa protagoniste nous oblige à prendre en considération le lien intime qui existe entre chaque acteur et son

³²¹ « Al : *You've always been their puppet ! All of them – the producers, the directors, they told you what to do ! They told you how to behave, how to act, how to smile, how to love... [...] So... What's the difference. The fucking choice ?* Robin : *Yes ! The fucking choice. Al, what are you talking about ? It is the gift of choice that is being taken away ! I don't want somebody else deciding when I can be, what I want to be. I want to decide. That's MY choice.* », passage à 00'21'55-00'22'39 dans le film.

personnage. Ce lien est certes d'ordre physique, mais il est aussi d'ordre moral³²² : l'acteur choisit ce que son corps peut ou ne peut pas représenter à l'écran, en fonction de son adhésion avec ce qu'il signifiera au sein de la diégèse. On retrouve cette idée dans la conversation autour de la signature du contrat : conseillée par son avocat et ses enfants, l'actrice y indique dans quels genres elle ne veut pas voir son corps virtuel apparaître, pour des raisons morales (la pornographie, les films d'holocauste) ou par exigence de qualité (la science-fiction).

Pour les acteurs, le choix d'un personnage peut s'exercer de deux manières. La première est soustractive, c'est celle qui condamne d'ailleurs Robin et qui réside dans la possibilité de refuser les contrats. La seconde est additive et permet aux acteurs d'accepter des contrats qui seront peu lucratifs mais correspondront peut-être plus à leurs aspirations (il existe de nombreux exemples d'acteurs qui alternent entre de grosses productions rentables et de petites productions plus osées³²³). Or, la proposition qui est faite à Robin implique de renoncer à ces deux choix par l'impossibilité de refuser ce qu'imposera le studio d'une part, et l'interdiction d'en accepter de son côté d'autre part. La question du choix est donc aussi d'ordre moral, et on peut considérer que c'est dans l'exercice renouvelé de choix moraux que l'individu construit sa propre éthique. Nous entrevoyons ici un lien entre le choix d'incarnation de tel ou tel personnage et l'affirmation progressive d'une identité qui nous indique selon quels mécanismes le réalisateur du *Congrès* a pu construire sa protagoniste.

Lors d'une discussion entre Dylan et Robin, l'animateur raconte qu'au bout de plusieurs années, il est parti à sa recherche pour l'observer et trouver en elle de nouveaux « mouvements », une nouvelle « sensualité », ceux « qu'une femme gagne avec l'âge »³²⁴. Ce dialogue nous invite à envisager la relation entre l'acteur et les personnages qu'il joue non pas de façon fixe, mais plutôt comme un cycle : en changeant, l'acteur insuffle à ses personnages des éléments nouveaux. Mais la réciproque pourrait être tout aussi vraie : la pratique des différents rôles qu'il choisit permettrait à l'acteur d'apprendre, de changer, de progresser³²⁵ – ce qui aura, dans un mouvement de retour, des conséquences sur ses nouveaux personnages. Le film nous invite donc à considérer la relation entre acteur et personnage plutôt par *inter-contamination*³²⁶ qui permet un mûrissement au fil du temps.

³²² Nous avons déjà évoqué plus tôt l'idée que les personnages qu'incarne l'acteur à l'écran participent à la construction de sa *persona*. Aussi une star a-t-elle intérêt à choisir avec attention ses rôles à notre époque, car ils contribueront également à fortifier la vision du public. Puisqu'il s'intéresse dorénavant à la personnalité de la star, il souhaite qu'elle s'exprime et cela passe aussi par son choix d'un personnage ou d'un autre, Bärbel Sill, *Le Star System*, *op. cit.* p. 135. Or, cette personnalité qui attire le public n'est pas sans lien avec l'aspect moral qu'elle incarne, comme le montrait déjà Edgar Morin, *Les Stars*, *op. cit.* p. 46.

³²³ George Clooney réinvestit par exemple l'argent que lui font gagner les grosses productions des *majors* dans la production ou la réalisation de films indépendants qui lui correspondent mieux, Charlotte Garson, *Le cinéma hollywoodien*, p. 63. Dans le même ordre d'idées, un acteur comme Tom Cruise alterne entre des productions qui renforceront son image de star et d'autres qui lui permettront de se valoriser en tant qu'acteur, Joël Augros, « La star comme entreprise », *op. cit.* p. 141.

³²⁴ « *I needed new... movements. A different sensuality, things a woman gains... with age.* », passage à 01'17'10.

³²⁵ Cette idée, bien que peu étayée, est déjà présente chez Edgar Morin, *Les Stars*, *op. cit.* p. 35.

³²⁶ *Idem.* Le terme employé par Edgar Morin est assez péjoratif.

Cela nous permet ici de concevoir le vieillissement non plus comme une tare qui enlaidit le corps, mais plutôt comme le fruit d'une expérience de vie et de jeu qui enrichit le film dans lequel elle joue ; l'actrice peut donc, à force de perfectionnement, être une source créatrice, inventer du cinéma. La fixité physique qu'implique l'idée de rester jeune à jamais, associée par Ari Folman aux procédés numériques, sous-tend alors également une fixité de performance, de personnages, enfin une pauvreté cinématographique que viendra confirmer le fait que, vingt ans après sa sortie, les gens continuent d'emprunter l'allure physique du personnage de l'agent Robin dans *Triple R*. Cette fixité semble aussi répondre au peu de renouvellement du goût des spectateurs que l'on constate aujourd'hui avec le succès des formats sériels dans la sortie des films de divertissements, ou par exemple dans le phénomène des *remakes*³²⁷.

La relation entre un acteur et les personnages qu'il choisit d'incarner tout au long de sa carrière nous permet donc de concevoir la pratique actorale comme processus d'apprentissage et de perfectionnement d'un art, qui rejaillit sur les personnages incarnés. Mais nous pouvons aller encore plus loin en replaçant l'acteur dans sa condition d'être humain dont la pratique d'un métier basé sur l'incarnation par compréhension d'autrui permet de se confronter de manière fondamentale à la question de l'altérité, et donc à la question de soi³²⁸. C'est là l'un des principes fondamentaux de l'Actors Studio³²⁹, et pour Jacqueline Nacache le succès de cette école pourrait s'expliquer du fait de ce présupposé : « devenir soi-même, ne jouer que soi-même, étaient depuis les débuts, à tort ou à raison, les objectifs de tout acteur de cinéma.³³⁰ » Puisque l'image cinématographique semble appeler une authenticité qui nie le jeu d'acteur, il faut donc que l'acteur devienne lui-même, se fasse de toutes pièces comme son propre personnage ; l'image de la star prolonge cette vision³³¹. On retrouve également cette idée dans l'analyse que fait Sylvie Jouanny à partir de diverses autobiographies des grandes actrices de théâtre à la fin du XIX^e siècle : partant du constat qu'elles sont sans cesse en quête de leur identité, et pour plusieurs perdues dans la multiplicité de leurs images et rôles, l'auteure démontre qu'elles envisagent de manière assez systématique l'importance d'une construction de leur identité, partant du multiple et allant vers l'unique ; une fois la gloire atteinte, celle-ci est rejetée dans le but d'atteindre un degré spirituel ou moral, la comédienne

³²⁷ Pierre Berthomieu relève également l'existence d'un tel phénomène, mais le relie plutôt à une hantise qu'Hollywood aurait pour les origines. Pierre Berthomieu, *Le cinéma hollywoodien*, *op. cit.* p. 121.

³²⁸ C'est notamment l'idée du « stade du miroir » que nous avons déjà évoqué.

³²⁹ « [...] l'odyssée de l'acteur est un cheminement incessant en soi-même », Jean Vilar, « Préface de Jean Vilar », in Constantin Stanislavski, *La formation de l'acteur*, *op. cit.*, p. 7.

³³⁰ Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 118.

³³¹ Nous avons déjà évoqué la manière dont, pour Edgar Morin, la star naît du point de rencontre entre l'acteur et le personnage, puis de quelle façon l'acteur est incité à s'identifier à sa *persona*, Edgar Morin, *Les Stars*, p. 37 et 65. Richard Dyer constate quant à lui que si certaines stars enracinent leurs personnages dans leur personnalité, d'autres parviennent à garder la distinction claire, Richard Dyer, *Le star system hollywoodien*, *op. cit.* p. 17.

s'envisageant comme étant la plus à même d'accéder à la (sa) vérité³³². Bien que l'auteure parte d'un postulat très différent de celui de Jacqueline Nacache, elles en viennent à se rejoindre dans l'idée que l'acteur forge son identité par sa pratique de l'art dramatique (et donc, d'une multiplicité). Évoquer cette thématique n'est pas surprenante de la part d'un réalisateur dont nous avons déjà vu qu'il a pu envisager lui-même sa pratique cinématographique selon un aspect thérapeutique avec *Valse avec Bachir*. En mettant en scène une protagoniste égocentrique, Ari Folman souligne un enjeu important des métiers artistiques au centre desquels l'épanouissement personnel importe³³³.

Les reproches divers et variés qui sont adressés à Robin au sein de la narration laissent en effet penser que pour elle, le choix dépasse celui d'un scénario ou d'un personnage : c'est la possibilité de choisir d'être présente ou non sur un plateau de tournage, la possibilité de jouer son rôle de mère plutôt que celui d'actrice – possibilité qu'elle s'octroie et qui fait d'elle cette égoïste du point de vue du reste de la profession. Ce « don » qui lui est offert ne peut exister que parce qu'elle est elle-même multiple, et est plus facile à considérer comme tel si l'on envisage sa pratique tout entière comme une expérimentation personnelle de soi.

Le personnage de Jeff n'est pas sans savoir que la question actorale est profondément liée à celle de l'identité mais il ne semble éprouver que du mépris à cet égard, comme le sous-entend cette phrase sarcastique qui conclut son offre : « Et cette Robin Wright pourra ramasser la monnaie et s'envoler vers une île paradisiaque de polynésie pour découvrir son vrai "moi"³³⁴ ». La vision rétrograde qu'offre le producteur de la recherche de soi de son actrice témoigne bien d'une ignorance complète des liens que nous venons de mettre en exergue entre altérité et identité, vie professionnelle et vie personnelle : il lui propose au contraire l'isolement par excellence dans l'image de l'île. L'opposition qui se dessine ici entre deux visions de l'accomplissement de soi et du bonheur, l'une par l'altérité et le travail, l'autre par l'esseulement et les vacances, seront réabordées dans les chapitres suivants car ils constituent, selon nous, le point théorique et politique le plus fondamental du film. Nous nous contenterons pour l'instant de relever la manière dont Robin fait d'une multiplicité certes maladroitement canalisée, la force d'affirmation de son identité et dont Jeff ignore les retombées artistiques. À son seul corps s'ouvre une multitude de potentialités : celle de

³³² Sylvie Jouanny, *L'actrice et ses doubles*, op. cit. p. 50-70.

³³³ Nous commençons à entrevoir de quelle façon l'on pourrait penser la pratique actorale de Robin en lien avec l'attachement viscéral qu'elle entretient avec son fils, en passant par ce concept d'altérité : parce que son corps malade fait de lui un être fondamentalement autre, alors se glisser dans la peau de cet alter ego relève des mêmes enjeux pour l'héroïne du Congrès que de revêtir le masque d'un personnage filmique. Peut-être pouvons-nous même avancer l'hypothèse que la pratique d'altérité à laquelle l'exerce son métier lui permet de comprendre toujours mieux son fils.

³³⁴ « *And this Robin Wright can take the money and fly off to some island in Polynesia to discover her true self.* », passage à 00'12'24 dans le film. Le caractère rétrograde de sa remarque tient essentiellement du ton qu'il emploie pour sa phrase. Nous remarquerons tout de même que la première fois que le personnage avait évoqué un pays du continent océanien, c'était avec autant de mépris pour son « retard » technologique. On pourrait supposer que la Polynésie revêt une signification similaire.

jouer le rôle qu'elle souhaite au sein d'un film, ou celle de refuser de jouer pour se tourner vers sa vie personnelle. C'est par la multiplicité qui la définit que Robin parvient à ressentir l'existence de sa liberté, par l'exercice de sa volonté. Nous retrouvons à nouveau ici l'idée que ce qui peut paraître comme étant une faille, fait en fait la force artistique de l'actrice. Le corps *de* cinéma est donc un corps sans cesse en mouvement, dont l'expérience de jeu permet de se façonner à titre personnel par sa confrontation à un certain type d'altérité pour rejaillir sur ses prochains personnages. L'image cinématographique se donne comme témoin de cette production de soi par la confrontation au jeu³³⁵.

Or cette possibilité de choisir, ses collègues n'ignorent pas que l'actrice la possède et le regrettent grandement. Puisque Robin affirme sa liberté de manière très égoïste dans la possibilité qu'elle se donne de jouer ou de ne pas jouer, elle se refuse en cela de faire ce que l'on attend d'elle et là se trouve exactement le nœud du problème de cette première partie du *Congrès* : elle fait les « mauvais choix [*lousy choices*] », du point de vue de ceux qui exigent d'elle qu'elle se montre rentable. Cela explique que, selon eux, ce contrat qui lui est offert la « sauve » : il la sauve d'elle-même, de ses choix nocifs ; il sauve sa carrière. Cependant, on le voit, dans le cas précis de Robin se voir sauvée professionnellement revient plutôt à la contraindre d'abandonner sa liberté de choisir.

7.4. Le numérique : destruction d'une multiplicité par multiplication

Comme nous avons déjà pu le relever, la *scanning room* n'extrait de Robin que son enveloppe corporelle ; il n'est jamais question d'une quelconque intériorité. Jeff rejette d'ailleurs la personnalité de l'actrice : ce qui l'intéresse, c'est son image. Nous l'avons beaucoup souligné, cette vision du producteur sur sa « chose » est l'héritière d'une longue tradition hollywoodienne. Mais l'arrivée d'une nouvelle technologie numérique permet de rendre *effective* cette distinction conceptuelle entre les aspects multiples d'un corps unique : en enregistrant toutes les données qui correspondent à son image et à ce que l'on considère comme étant l'essence de son jeu, il est ici question de retirer en Robin ce qui relève de l'actrice (prise dans son sens large, la vie

³³⁵ La capacité de reproduction de l'appareil cinématographique en fait automatiquement une « machine à archives », André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, *op. cit.* p. 129 ; en détournant une image enregistrée de son propos narratif il est donc possible de lui redonner valeur de document, Guy Gauthier, *Le documentaire un autre cinéma*, *op. cit.* p. 17. Jacqueline Nacache relève quant à elle que dans le cas de collaborations de longue durée avec un réalisateur, la permanence du regard de celui-ci sur son visage permet la construction d'un long discours sur un être humain, Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, *op. cit.* p. 71. Mais en tenant compte de l'aspect archivistique de la captation-restitution, on peut considérer qu'à moindre mesure la filmographie de l'acteur construit également le discours de sa construction. Il faut y ajouter le fait que la star draine avec elle l'image qui lui est propre, ainsi que les autres personnages emblématiques qu'elle a pu incarner, et que c'est aussi en fonction de ceux-ci qu'un producteur ou un réalisateur la choisit. Nous avons évoqué au Chapitre 4 la manière dont, par son travail de la tension masculine vers le corps féminin désiré mais fuyant, *Le Congrès* reprenait pour Robin Wright des éléments que l'on peut aussi trouver dans *Forrest Gump*. Il nous semble que cet exemple rend compte de la manière complexe, peut-être inconsciente dont le corps d'acteur est utilisé, de façon continue (la place qu'on lui donne à l'image) et discontinue (les changements que le temps implique sur le corps et la personne). C'est ce même aspect qui est directement travaillé dans *Boyhood* (Richard Linklater, 2014).

professionnelle de l'actrice ainsi que son image publique), pour se l'approprier ; et cela passe avant tout par son apparence physique. Ce que le *scan* permet revient donc à remettre en question la multiplicité dans l'unité propre à la pratique actorale : le corps multiple est séparé en deux corps distincts, chacun ayant une possibilité d'action restreinte et vivant de son côté un « bout » de la vie autrefois unifiée de Robin.

Le corps double se voit donc numériquement dédoublé. Ce qui était un corps *de* cinéma redevient d'un côté un corps anonyme (Robin n'est plus actrice) dont on a retiré une partie de ce qui constituait l'identité et l'épanouissement de soi et, d'un autre côté, change de nature pour ne plus être qu'un corps-cinéma, une marionnette qui n'existe que par et pour les images. Son rajeunissement visible et figé semble interdire totalement toute identification avec Robin en accentuant la différence de *nature* qui les sépare. À partir du moment où une telle atteinte y a été portée, comment l'ancienne actrice pourrait-elle encore considérer être ce corps auquel elle ne ressemblera plus jamais ? La promesse de Jeff était de lui offrir la jeunesse éternelle : mais ce n'est pas à sa personne qu'il l'a offerte, c'est à sa *persona*.

Le monde numérique auquel appartient cette *persona* en fait un corps d'une nature absolument hétérogène et inaccessible. Cette scission est rendue visible dans le film par un jeu de dédoublement de Robin à l'image qui s'accompagne d'une opposition technique entre ses deux corps. Car il arrive en effet que l'ancienne actrice se retrouve face à des personnages qu'incarne son corps doublé virtuellement : c'est le cas à son arrivée à l'hôtel Abrahama notamment, où elle se voit contrainte de regarder la bande-annonce de *Triple R* ; une fois montée dans sa chambre, c'est face à sa *persona* en pleine interview qu'elle se retrouve. Dans les deux cas, le corps physique de Robin est représenté à l'image par une technique d'animation tandis que son corps numérique a été filmé en prises de vues réelles. Le choix de la technique rend ici compte du fossé qui les sépare, celui-ci étant encore renforcé par des procédés de mise en scène : le corps numérique est projeté sur un dirigeable, cet aspect aérien le rendant absolument inaccessible tandis que Robin l'observe depuis l'intérieur de sa voiture ou de sa chambre, à travers une vitre.

La jeunesse promise par la Miramount semble donc appartenir à un autre monde, celui des images, auquel Robin ne pourra jamais accéder (d'où le fait, peut-être, que sa propre représentation dans le monde animé ne rajeunisse pas). Cette idée d'autre réalité n'appartenant qu'aux images était déjà présente avant même que Robin ne signe son contrat : juste avant de se rendre pour la première fois du film dans le bureau de Jeff, l'actrice s'arrête un instant devant l'affiche de *Princess Bride* et le découpage en champ/contrechamp opère un véritable tête à tête entre la jeune star rayonnante du passé et l'actrice déchue du présent. Le fait que l'une soit dessinée sur une affiche alors que l'autre est filmée en prises de vues réelles nous donne déjà à penser cette logique d'inaccessibilité à venir,

en ajoutant la fatalité inhérente au temps révolu. Robin est stoppée par ce reflet d'un autre corps, d'une autre espèce et d'un autre temps ; nous retrouvons ici l'idée que l'image cinématographique se fait miroir, ayant absorbé la jeunesse de Robin et la lui renvoyant cruellement des années plus tard. C'est ce que semble signifier le passage dans sa chambre d'hôtel durant lequel le miroir (dont la rondeur semble faire directement écho à la rondeur de la fenêtre qui avait laissé entrevoir le corps-cinéma de la jeune Robin en interview) lui renverra une image rajeunie tandis qu'elle verra son corps à elle vieillir d'un seul coup. Le dédoublement du corps de Robin par le numérique la sépare de manière drastique de son image publique, en le plaçant dans ce domaine propre et inaccessible que sont les simulacres (figeant à jamais une performance et une apparence qui n'appartiennent plus au présent) alors que les images cinématographiques, en procédant par enregistrement sur le tournage, témoignent de l'évolution progressive du corps et de la personne de l'acteur. Ce tiraillement entre deux corps qui vivent parallèlement l'un à l'autre mais de façon drastiquement séparée est à l'origine de troubles identitaires sévères pour la protagoniste.

En sus de cela, Robin assiste à la prise de contrôle totale de sa *persona* par la Miramount. La liberté que procure son dédoublement par le numérique est en ce sens toute relative car si à présent Robin gère comme elle l'entend sa vie familiale, la vie publique de son corps numérique obéit sans résistance aux exigences de la rentabilité : ce corps est à la merci du marketing. C'est ce qui est montré quand l'interview de la « fausse » actrice fait irruption dans la chambre de Robin. Le discours relativement engagé qu'elle y tient, en insistant sur le sort de ces « pauvres robots » dont les gens se servent avant de les jeter, dénote très fortement d'avec ce que nous connaissons de la Robin originelle (réticente aux nouvelles technologies, loin d'accorder la moindre importance aux être robotiques qu'elle a croisés plus tôt à l'hôtel). Le studio a usurpé son identité grâce à l'apparence de son corps, vraisemblablement pour que sa personnalité publique serve les intérêts promotionnels de la Miramount. Au moment d'entendre cette voix qui était la sienne, Robin pose instinctivement la main sur sa propre gorge, geste qui laisse entendre au spectateur à quel point elle est troublée par ce dédoublement. Le fait que cet être numérique totalement reconstitué prenne un peu naïvement la défense des objets dont on se sert de manière utilitariste avant de les jeter, sans prendre en compte leur souffrance, est cruellement ironique car entre en résonance avec le sort que les studios ont réservé à Robin – et infligeront également à son double. Sous couvert d'un gain de liberté et de bonheur, la Miramount s'est en fait débrouillée pour asseoir un contrôle absolu sur l'actrice Robin Wright, lui interdisant toute intervention personnelle et sans se préoccuper des déboires identitaires que l'écart entre sa personne et sa *persona* peut provoquer sur elle. L'exemple de Robin dans *Le Congrès* nous laisse penser que cette liberté clamée de l'acteur à l'ère des nouvelles technologies

numériques³³⁶ laisse surtout la possibilité de repousser les choix artistiques faits au moment du tournage, à un second moment de choix décisif qui se fera sans lui lors de la post-production. Le film nous permet d'envisager la performance de son actrice comme une matière première qui peut se voir utilisée de diverses manières, mais aussi complètement transformée selon les besoins qui surviendront par la suite. Robin y est dépossédée de ses intentions originelles ; on peut s'en passer.

La Miramont semble donc mettre en pratique le vieil adage « séparer pour mieux régner », qui à l'époque du numérique apporte avec son concept particulier de « liberté » un nouveau degré de contrôle. D'un corps unique aux potentialités multiples, c'est une véritable amputation que le numérique permet pour obtenir deux corps distincts aux potentialités restreintes. Le *scan* actualise, à échelle corporelle, la multiplicité qui caractérisait Robin dans un double mouvement qui, paradoxalement, la réduit. Le corps *de* cinéma coupé en deux a donné naissance à des corps unilatéraux.

Mais le film ne s'arrête pas au dédoublement qui sépare sa protagoniste en deux car la nouvelle substance-cinéma va permettre à n'importe qui d'emprunter l'apparence de son corps numérique. Dès l'entrée dans l'hôtel Abraham, le film nous le donne à voir : après avoir respiré le contenu de tubes à essais, plusieurs personnes présentes dans le hall de l'hôtel voient leurs traits modifiés ; le premier se transforme quelques secondes en un cow-boy qui ressemble à John Wayne, tandis que sa compagne emprunte des traits similaires à ceux de Marilyn Monroe et un peu plus loin, un homme fait essayer le produit à sa collègue dont l'apparence prend instantanément la forme de l'héroïne de *Triple R*. Cette série de transformations a l'avantage de donner une idée de la star qu'est devenue Robin mais crée à nouveau une situation paradoxale. La substance bue permet à quiconque de revêtir le corps perdu de l'actrice, et ainsi de lui ressembler plus qu'elle ne se ressemble elle-même. Chacun peut donc usurper ses traits, ainsi que son identité (lorsqu'elle s'annonce à l'accueil, l'automate qui s'y tient constate qu'elle est la sixième « Robin Wright » à se présenter). Bien plus loin dans le film, dans ce qu'est devenue New York des années plus tard, l'actrice se retrouve donc tout naturellement face à trois Agent Robin. On atteint ici le summum de la confusion identitaire dans la mesure où le corps de la star se retrouve multiplié et multipliable à volonté. Bien que l'effet soit permis dans le film par le biais d'une biotechnologie, nous savons fort bien que la question de la multiplicité et de la reproductibilité des corps est aujourd'hui chose facile grâce aux technologies numériques. De nombreux films ont d'ailleurs utilisé cette possibilité à des fins artistiques, et souvent pour traiter des sujets en rapport avec une question d'identité, de manipulation d'autrui ou d'entrée dans son monde³³⁷.

³³⁶ Nous l'avions évoqué au Chapitre 1 à partir du discours tenu par Guillaume Lasvigne, « Performance Capture et Cinéma Virtuel », *op. cit.*

³³⁷ Dans *la peau de John Malkovich (Being John Malkovich)*, Spike Jonze (1999), l'acteur est dédoublé et constitue la

L'arrivée d'une nouvelle technologie numérique dans le milieu du cinéma renverse donc totalement l'équilibre fragile sur lequel était basée la construction identitaire de Robin en annulant le rapport multiple qu'elle entretenait à son corps unique, pour en faire un corps multiplié et en grande partie séparé d'elle, source inévitable d'une remise en cause de son identité. L'avancée des techniques fait muter le corps *de* cinéma multiple, vivant et en constant dialogue avec ses personnages fictifs et son image, vers un corps-cinéma figé, machinique dont la maturité du jeu n'a de chances d'évoluer que si l'animateur qui en est en charge en fait la démarche ; aboutissant enfin à un nouveau corps-substance cinématographique que chacun peut s'approprier s'il le désire, indépendamment d'un quelconque lien avec l'identité du corps de départ. À l'arrivée du numérique, le corps de l'actrice est donc travaillé de manière à mettre son identité en *crise*.

population de son monde intérieur ; *Come into my world*, Michel Gondry (2002) où la chanteuse (Kylie Minogue) tourne littéralement en rond et se multiplie dans ce que la chanson indique comme étant « son » monde ; *Matrix (The Matrix)*, des frères Wachowski (1999), où l'agent Smith a la capacité de se multiplier grâce à l'artificialité du monde.

CHAPITRE 8 : CHAMBOULEMENTS IDENTITAIRES DES USAGERS DU NUMÉRIQUE DANS NOTRE SOCIÉTÉ

Si nous parlons d'une crise identitaire pour la protagoniste, c'est en mesurant bien la portée du terme qui est également usité pour le média cinéma à l'ère du numérique, dans le sens où elle implique une redéfinition du sujet en question³³⁸. Le processus nous est donné à voir avec force au cours de la séquence de confrontation entre l'ancienne actrice et l'interview de sa nouvelle *persona* diffusée à sa fenêtre. Entendre cette voix qui devrait être la sienne trouble la protagoniste ; les lumières s'éteignent ensuite et le dialogue suivant avec le robot Ralph assoit l'évidence : « si vous êtes dans le noir, c'est que vous avez choisi le noir³³⁹ ». La violence dont fera preuve Robin quelques secondes plus tard en frappant le miroir de sa tête après avoir balancé son plateau constitue la première altercation physique du film (jusqu'ici l'action était restée majoritairement statique, exception faite des déplacements parfois hâtifs (pour rejoindre Aaron, pour sortir du bureau de Jeff) et des haussements de voix). Ces trois éléments, le premier étant très bref et permettant de deviner la cause des troubles à venir, constituent une entrée en crise progressive que leur radicalité distingue nettement de ce qui avait précédé dans le film. Cette descente dans le doute s'achève sur une incertitude finale formulée par Robin dans le rêve qui clôt la séquence : à la question d'un Jeff devenu chef de police (« Tu es Robin Wright ?³⁴⁰ ») elle ne peut que répondre avec hésitation, le larcène placé entre les deux lignes de dialogue nous laissant penser que la question identitaire sonne à présent faux à ses oreilles : « Oui. Du moins je l'étais.³⁴¹ ».

Une certaine ambiguïté dans cette séquence a retenu notre attention : si crise identitaire il y a, elle ne semble pas avoir été provoquée par un seul facteur. Certes, nous venons de relever divers indices (y compris la logique d'enchaînement) laissés par la structure narrative dans ce passage, qui semblent indiquer que c'est la confrontation à son clone numérique subtilisé et réinventé par la Miramount qui en est à l'origine. L'échantillonnage par la *scanning room* remet en cause les principes identitaires fondamentaux de l'actrice et en provoquent la crise (comme nous l'avons montré au Chapitre 7). Mais ce n'est pas uniquement cela que raconte le film : le trouble existentiel de la protagoniste ne nous est montré qu'après une longue ellipse de vingt ans, et seulement une fois que le film a basculé dans les images animées. Un choix narratif qui diffère temporellement le moment de questionnement identitaire pour ne le faire advenir qu'accompagné d'un autre choix,

³³⁸ André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, op. cit. p. 16-19.

³³⁹ « *If you see the dark, then you choose the dark.* » Passage à 00'54'35 dans le film.

³⁴⁰ « *Are you Robin Wright ?* », passage à 00'57'30 dans le film.

³⁴¹ « *Yes. At least I used to be.* », idem.

d'ordre technique. Ainsi attend-on la *mutation* du corps de Robin en corps-substance pour constater les dégâts psychiques causés par l'*amputation* qui avait eu lieu plus tôt ; ce qui complexifie la situation puisque l'entrée dans le monde des images participe elle aussi à la déstabilisation du personnage, rendu incapable de savoir s'il est à l'origine de ses propres actions ou si elles lui sont extérieures (s'il fait noir, c'est aussi parce que Robin ne maîtrise pas bien son nouveau monde perceptif). C'est en fait la combinaison de ces deux facteurs qui la perd : la remise en question de son identité par multiplication de ses représentations, puis la confusion extrême liée à la perte de repères dans la réalité, faisant douter le personnage quant à l'origine de ses propres actions (en est-elle l'auteur ?), et qui remettra en question l'authenticité de son existence (avant de la cryogéniser, un médecin affirme en effet que son égarement dans les images est tel qu'elle est convaincue d'avoir halluciné toute sa vie³⁴²). Si la crise est provoquée par sa confrontation avec ses *alter ego* à l'image, elle ne prend consistance pour devenir un véritable gouffre que parce que le nouveau corps-substance en accentue et en décuple les effets.

Nous pourrions lire cette jonction entre l'arrivée d'une nouvelle technologie (passée (la *scanning room*) ou présente (le cinéma-substance) dans la narration) et un bouleversement identitaire (causé par ces deux technologies conjointement, rendant plus complexe la distinction de leurs effets respectifs), comme un effort de condensation. Montrer successivement deux crises identitaires vécues par le personnage aurait provoqué une redondance scénaristique dommageable. Mais nous pourrions aussi nous interroger sur sa signification. Cette « crise » est vécue par les deux aspects de Robin, que nous avons déjà eu l'occasion de relever : l'ancienne actrice amputée de son statut est écœurée de voir ce que la Miramount a fait d'elle mais dans un même mouvement, le corps de femme et mère qu'elle était restée pendant vingt ans se trouve à nouveau remis en cause. Le film ne nous montre ici plus seulement ce que les nouvelles technologies font subir aux corps de cinéma (Robin l'ancienne actrice) ; son propos semble s'élargir aux corps communs, aux individus de la société entière (Robin la femme et mère). Les deux derniers chapitres de notre travail seront pour nous l'occasion d'analyser comment Ari Folman parvient à imbriquer un tel discours sur notre société actuelle, dans son rapport à l'identité tout d'abord (Chapitre 8) puis au vivre ensemble (Chapitre 9), dans un propos *par* et *sur* le cinéma à l'arrivée du numérique, et ce grâce au nouveau concept de corps-substance qu'il développe narrativement, esthétiquement et techniquement dans la seconde partie du *Congrès*.

Pour comprendre selon quelles modalités la substance-cinéma permet d'élaborer une pensée concernant l'identité de l'individu contemporain, nous allons d'abord nous interroger sur la manière dont le personnage de Robin s'inscrit dans sa logique.

³⁴² Passage à 01'20'36-01'21'24 dans le film.

8.1. Degré de représentativité de Robin concernant les questions identitaires dans notre société

Nous avons déjà évoqué plus haut le fait que *Le Congrès* reprenne des codes qui sont ceux du cinéma postmoderne : on suit la vie somme toute banale de Robin, jusque dans ses questionnements les plus intimes. L'idée est admise que ces « anti-héros » que met en scène la postmodernité se font les reflets de leurs spectateurs, pour lesquels la quête d'une identité constitue l'une des grandes thématiques de notre époque³⁴³. Mais relever une correspondance générale entre les personnages cinématographiques contemporains (y compris Robin dans *Le Congrès*) et leurs spectateurs n'est pas suffisant pour montrer qu'il en est bien question dans l'œuvre que nous analysons. Il nous faut donc revenir à la manière dont le réalisateur construit précisément son personnage principal dans son rapport à la question identitaire.

Nous en avons déjà dégagé les traits principaux précédemment au cours de ce travail. Avant d'entrer dans la salle de *scanning*, la construction identitaire de Robin est tout entière axée sur la possibilité de choisir (c'est ce que nous avons vu au Chapitre 7), ce qui permet à ses collègues de lui faire porter le poids de sa responsabilité face à une situation professionnelle devenue intenable. Jusqu'ici, nous avons lu dans ce mécanisme discursif que le film met en place, tout l'aspect métahollywoodien qu'il recèle : le remaniement des *majors* à partir des années 1960-1970 ayant bouleversé les rapports entre les stars (et acteurs) et leurs employeurs, la logique capitaliste suivie par ces derniers les incite à s'assurer une meilleure rentabilité en se détachant de leur responsabilité envers eux. L'acteur y est déclaré libre et indépendant et se voit octroyer le privilège de bâtir lui-même sa carrière mais porte, en contrepartie, la responsabilité totale de l'échec lorsqu'il a fait de « mauvais » choix. Cela fait donc de la protagoniste principale du *Congrès* une actrice qui, comme les autres acteurs à l'heure actuelle, doivent eux-mêmes prendre en mains leur carrière. Nous pourrions maintenant prendre du recul sur cette assertion pour sortir de l'univers spécifique de la production cinématographique en nous demandant s'il ne serait pas lui-même l'application d'un mouvement bien plus général car sociétal – faisant plutôt de la situation de Robin, un exemple particulier pour évoquer une position qu'elle partage en fait avec tout un chacun.

Et en effet, au cours d'un travail d'analyse autour des questions identitaires et qui en font un principe absolument central, vital et quotidien pour les individus à notre époque³⁴⁴, le sociologue

³⁴³ Les caractéristiques du cinéma postmoderne « débouchent sur des récits non résolutifs : basés sur la tension plus que sur la résolution des conflits, aux antipodes de la notion de héros positif, celui de la quête (Greimas) et de la transformation, dans lesquels les éléments opposants nourrissent le récit et amènent une redéfinition identitaire. » Gérard Imbert, « Le corps, entre la carence et l'excès dans le cinéma actuel (1990-2010) », *Episteme*, vol. 6, 2011, p. 249, en ligne : http://epistemejournal.com/?page_id=124, consulté le 13 mai 2017.

³⁴⁴ « L'identité, pas plus qu'elle n'est donnée par essence, n'est donc nullement un élément annexe, une sorte de narration gratuite à valeur décorative. Au contraire, elle occupe une fonction vitale et quotidienne. [...] Le travail

Jean-Claude Kaufmann définit celle-ci comme étant un processus marqué historiquement³⁴⁵, en lien direct avec l'individualisation et la modernité³⁴⁶, et qui prend son essor dans les années 1960-1970³⁴⁷ – coïncidant donc avec la période de restructuration du *star system* selon Bärbel Sill. Un tel synchronisme ne peut que nous encourager à retourner ainsi notre propos ; pour vérifier que les changements vécus par les acteurs au moment de la reconstitution d'Hollywood ne sont en fait bien que l'application d'un principe plus général, et qu'en conséquence les discours culpabilisants envers Robin tel que *Le Congrès* les expose ne sont pas seulement de l'ordre du métafilm hollywoodien mais peuvent être lus, plus globalement, comme un discours porté envers tout individu postmoderne, nous nous suggérons d'opérer un rapide détour par le travail de Jean-Claude Kaufmann³⁴⁸ afin d'en établir les correspondances avec les mécanismes mis en avant par le film.

Le théoricien part du principe que le monde contemporain se caractérise par sa structure sociale « cacophonique »³⁴⁹ ; l'*identité* n'étant pour chacun que le reflet de cette structure, cette dynamique contradictoire implique une entrée en réflexivité des individus qui la composent³⁵⁰ puisqu'ils se voient contraints de redonner eux-mêmes du sens à toute cette confusion. On voit ici que, sans être évoqué, le miroir est central dans l'analyse puisqu'il est question de revenir à soi pour se saisir comme tel et se donner du sens. Jean-Claude Kaufmann évoque alors l'« enfermement » dans une nécessaire quête de soi gagnée avec la liberté et l'autonomie :

Les débuts de cette nouvelle époque de l'identité furent relativement euphoriques,

identitaire prend aujourd'hui la forme d'une contrainte obligatoire. Qu'on le veuille ou non, il faut donner un sens à sa vie. », Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris, Hachette Littérature, coll. « Pluriel », 2005, p. 80.

³⁴⁵ *Ibid.* p. 90.

³⁴⁶ Et surtout la formation de l'Etat, impliquant une déstructuration des communautés, les individus étant dorénavant régulés par le biais de l'administration. *Ibid.* p. 60-61.

³⁴⁷ *Ibid.* p. 45.

³⁴⁸ Nous gardons pleine conscience que cette référence ne peut être que limitée. Bien que l'ouvrage nous ait paru extrêmement bien documenté et ses arguments solides (il a d'ailleurs été réédité plusieurs fois au cours des années 2010, ce qui peut nous fournir un autre indice concernant sa pertinence), la sociologie et la psychologie sociale desquelles il se réclame ne relèvent pas de notre domaine. Aussi aurait-il fallu effectuer un travail de critique voire de remise à jour plus approfondis par rapport à cet ouvrage pour s'en tenir à juste distance. De plus, la portée du sujet se veut générale et nous nous sommes permis de le considérer comme tel, sans quoi toute comparaison avec le *star system hollywoodien* n'aurait aucun sens ; mais il nous faut signaler que l'étude nous a semblé principalement basée sur des observations valables pour la France. Enfin, le positionnement sociologique affirmé par l'auteur nous a parfois donné l'impression de vouloir expliquer la quasi-totalité des mécanismes du sujet, soit par sa constitution propre en tant que « tissu social », soit par des mécanismes identitaires. Si nous reprenons volontiers les grands principes qu'il dégage pour placer l'identité au cœur des préoccupations individuelles à notre époque, parce que ce constat entre en haute résonance avec le discours porté par le film et diverses sources bibliographiques des domaines de l'image que nous avons pu lire, nous avons souhaité évacuer ce principe « totalisant » : ce travail n'est pas le lieu d'une discussion autour des questions du déterminisme, de l'opposition inné/acquis, ou des différends qui peuvent exister entre sociologie et psychologie. Nous nous contenterons donc d'accepter l'idée d'un basculement contemporain, qui fait de l'individu un être nouveau pour qui l'importance de la question identitaire est devenue capitale et centrale, et d'en tirer les conséquences.

³⁴⁹ Parce qu'elle fournit un « trop-plein de significations disparates », *Ibid.* p. 79.

³⁵⁰ *Ibid.* p. 67-68.

ego se grisant de ses libertés. L'avenir était ouvert, à construire par la force de ses rêves ; l'existence se faisait légère. Mais très vite les inquiétudes et la « fatigue d'être soi » ne tardèrent pas à gâcher la fête. Le prix à payer de la liberté était lourd, très lourd. « La passion d'être soi » avait pour contrepartie « le mariage de la dépression et de l'addiction » [...]. Donner sens à sa vie n'a rien d'une sinécure.³⁵¹

Chaque individu se voit donc attribuer à la fois la chance et le fardeau de construire lui-même sa propre identité, condition suprême pour donner un sens à sa vie ; la possibilité de choisir ouvre alors un gouffre sans fond³⁵² et l'individu sera tenu pour responsable de ses erreurs³⁵³. Nous voyons bien ici que toute la dynamique que l'auteur décrit comme étant celle de chacun à notre époque, s'avère correspondre parfaitement au contexte dans lequel Ari Folman place sa protagoniste dans *Le Congrès* ; il fait donc d'elle un personnage pris dans un système de contraintes qui découle d'une attitude sociétale généralisée, et que le Nouvel Hollywood s'est également approprié. Si à l'époque de sa restructuration les *majors* ont pu se repenser indépendamment de leurs stars et les laisser construire leur carrière en autonomie, au nom d'une liberté personnelle, c'est donc aussi parce qu'à cette même époque la structure étatique entière procédait de même avec ses sujets.

De ce point de vue, l'agencement de l'industrie cinématographique (et en particulier à Hollywood) se ferait le reflet des structures sociales occidentales, qui sont aussi majoritairement capitalistes – il paraît donc logique que leurs principes de fonctionnement s'accordent et se répondent, au moins en partie. Cette réflexion nous permet de comprendre que le métafilm hollywoodien comporterait, par essence, un aspect sociétal. Le cinéma se fait alors doublement reflet : par le fond de son propos (comme nous l'avions signalé, les anti-héros contemporains et leurs récits renvoient au spectateur l'image de ses propres problématiques) et par son fonctionnement institutionnel (Hollywood étant une immense machine capitaliste, ce qui s'y passe correspond donc probablement à ce qu'il advient dans le reste de la société) – ici mis en abyme par Ari Folman dans le cadre du genre métafilmmique. Cela expliquerait éventuellement pourquoi, lorsque Robin subit une crise identitaire causée par les nouvelles technologies, celle-ci est double et vécue à la fois par l'ancienne actrice qui est encore en elle, mais aussi par la femme devenue anonyme : outre le fait que *Le Congrès* continue à évoquer les complications qu'implique le numérique dans le rapport au corps de l'acteur et ses conséquences à l'échelle identitaire, réflexion qui se cantonne au seul domaine cinématographique, le discours tend également vers celui, plus

³⁵¹ *Ibid.* p. 81.

³⁵² Ce qui implique un manque permanent de temps pour se réaliser, *ibid.* p. 231.

³⁵³ L'auteur parle d'« idéologie de la responsabilité et de la réussite personnelles », *ibid.* p. 189.

général, de l'individu dans une société que les nouvelles technologies transforment. Et les images semblent y jouer un rôle prépondérant, ne serait-ce que parce qu'elles sont associables à l'instrument de réflexivité par excellence, le miroir.

Mais il y a un élément fondamental dans la construction du personnage du *Congrès* qui le pose à rebours de toute cette conception de l'identité : c'est qu'au début du film, Robin n'est pas en *quête* d'une identité. Celle-ci est plutôt stable et fixe, la protagoniste sait ce qu'elle veut (être auprès de son fils, jouer exclusivement dans un certains types de films) ; elle ne semble que très difficilement se remettre en question (lui faire accepter un contrat qu'elle avait décidé de refuser n'est pas une mince affaire pour Al) et cela lui permet de prendre le contrôle des images, d'affirmer sa puissance dans le film par ses choix d'action (comme nous l'avons déjà évoqué en Chapitre 4 au sujet de ses déplacements, et de la manière dont ils semblent guider une grande partie processus cinématographique). Ce n'est seulement qu'à partir du moment où la technologie intervient qu'elle est mise en crise. Avant cela, la protagoniste s'affirme par ses « mauvais » choix, ceux qui vont à l'encontre de l'idéologie de la structure pour laquelle elle travaille, pour pouvoir continuer à se sentir libre ; alors que la « fatigue d'être soi », terme utilisé plus haut par Jean-Claude Kaufmann et qu'il emprunte à Alain Ehrenberg³⁵⁴, guette par contre tous ceux qui dans notre société trouveraient plus reposant de se couler dans des modèles pré-fabriqués – et donc, renonceraient à leur liberté et à l'invention de soi pour y regagner un certain confort³⁵⁵.

Et lorsqu'on y regarde de plus près, la protagoniste principale du film nous semble en fait être en total décalage avec le reste de la société. Si la star est, par définition, une entité conçue comme étant « au-dessus » des gens normaux, et donc pas « parmi » eux, Robin nous est présentée de manière à accentuer ce phénomène : isolée du reste du monde (ce que le décor extérieur, ainsi que les remarques de Sarah, mettent en évidence : ils vivent dans un « trou³⁵⁶ » qu'elle rêve de quitter), réticente aux avancées technologiques en tous genres (ici encore souligné par quelques indices laissés dans les prises de paroles de Sarah, accusant sa mère de technophobie, et Al, demandant si la télévision n'est pas une technologie trop moderne pour la famille³⁵⁷), imperméable aux engouements généraux (alors que les personnages animés qui l'entourent dans le hall de l'hôtel sont soudain pris de folie par la notation d'un produit, Robin fuit vers un endroit plus calme ; elle semble plus tard être la seule, avec Dylan, à ne pas aduler Reeve Bobs lors de son speech). Une

³⁵⁴ Alain Ehrenberg, *La fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p. 120.

³⁵⁵ Le procédé n'étant pas figé dans le temps. L'auteur identifie de très nombreuses stratégies que l'individu peut mettre en place pour accéder à ce repos (c'est la volonté de contre-révolution identitaire, Jean-Claude Kaufmann, *op. cit.* p. 83-84), y compris la loyauté (*Loyalty*) à une institution, qui peut donner l'illusion d'un « jeu » tout en offrant en réalité un cadre très strict, plongeant l'individu dans le conformisme, mais lui donnant le sentiment de maîtrise. *Ibid.* p. 267-269. Nous reviendrons par la suite à d'autres stratégies dont il est question dans *Le Congrès*.

³⁵⁶ « *this shit* » dans le texte original. Passage à 00'06'03 dans le film.

³⁵⁷ « *Do you have a screen in this house ? Or is that too progressive for you, guys ?* » Passage à 00'19'21.

nouvelle comparaison avec les arguments de Jean-Claude Kaufmann va nous permettre de comprendre exactement la manière dont, à échelle identitaire, la Robin construite par Ari Folman est en opposition à la plupart de ses concitoyens ; cela nous permettra ensuite d'analyser comment, d'une part, la substance-cinéma inventée dans *Le Congrès* répond à des besoins identitaires généraux de la société contemporaine, prolongeant une logique déjà entamée par un certain nombre d'innovations numériques aujourd'hui et, d'autre part, comment ces nouvelles technologies sont en fait à la défaveur d'un certain type d'individus, dont la crise de Robin reste représentative des mutations identitaires impliquées.

Nous allons d'abord revenir aux éléments qui éloignent le personnage créé par Ari Folman du reste de la société. Comme nous l'avons déjà relevé, ceux-ci semblent résider dans le principe de liberté qu'elle s'octroie en permanence par sa pratique du choix. Et cependant, il pourrait y avoir ici contradiction. En effet, pour Jean-Claude Kaufmann, la liberté de l'individu se décline en deux volets : le premier fait du sujet un simple arbitre³⁵⁸ entre diverses possibilités qu'il s'offre à choisir, suivant une vision de la liberté assez restreinte³⁵⁹ mais qui permet avant tout « confort et efficacité, au moindre coût cognitif et émotionnel³⁶⁰ » ; le second consiste en un véritable effort de réforme de soi³⁶¹, plus risqué mais également plus diversifiant. Et en s'en cantonnant à la diégèse du film, on pourrait penser que Robin est « prisonnière » d'elle-même en permanence comme l'affirment ses collègues, sa capacité d'arbitrage l'amenant systématiquement aux mêmes erreurs, et que sa liberté est donc illusoire. Mais, à échelle extradiégétique, Ari Folman demande à son actrice Robin Wright de se réinventer pour s'incarner en un personnage « Robin » écrit pour elle ; ce qui donne à penser et à voir au spectateur une véritable réforme de soi par expérimentation d'un nouveau rôle, cinématographique³⁶². C'est donc par la réflexion sur le travail d'actrice, donné à voir en tant que tel par la matière filmique du *Congrès*, que l'on comprend comment ce qui requiert pour les individus « banals » un travail de réforme de soi parfois inconscient et surtout limité dans le temps³⁶³, constitue pour l'actrice une réalité quotidienne et conscientisée, puisqu'au cœur de ses compétences professionnelles. Nous en revenons à un constat précédemment effectué à partir de la démarche

³⁵⁸ « Malgré tout, l'important est la capacité d'arbitrage, multiforme et permanente. C'est là que réside le cœur du processus identitaire. Non pas dans une pure objectivité. Mais dans le choix entre des possibles, même si certains sont plus probables que d'autres. » Jean-Claude Kaufmann, *op. cit.* p. 98-99.

³⁵⁹ Dans la mesure où l'individu se base sur des rôles prédéfinis, et surtout sur une mémoire des expériences passées qui fait des émotions (passées et attendues) le principal critère selon lequel chacun exerce son arbitrage. *Ibid.* p. 73-78.

³⁶⁰ *Ibid.* p. 78.

³⁶¹ Il arrive en effet que le sujet vive de pures séquences de réflexivité ouverte, où le soi s'invente des identités virtuelles sous forme de rêverie. Certaines de ces identités, parce qu'elles paraissent réalisables, sont sélectionnées et deviennent des schémas de travail, des « soi possibles » qui sortent des comportements choisis habituellement. *Ibid.* p. 76-77.

³⁶² Ari Folman note avec une certaine admiration pour son actrice qu'elle n'endosse pas un, mais bien quatre rôles différents correspondant aux diverses étapes de la vie de son personnage. Ari Folman, commentaires audio du film, passage à 01'49'00.

³⁶³ Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi*, *op. cit.* p. 76.

d'Ari Folman, et qui verrait dans l'artiste celui qui fait plus que quiconque de l'invention de soi un enjeu crucial. Paradoxalement, il se doit d'affirmer également son identité avec force pour résister aux contraintes imposées par le monde et ses institutions.

Or il se trouve que dans *Le Congrès*, la place de l'artiste se voit sans cesse remettre en question par l'usage des nouvelles technologies : la Miramont se débarrasse d'abord de ses acteurs et de tous les intervenants nécessaires au tournage du film, puis de la totalité des créateurs de l'image, comme les situations des personnages de Robin puis de Dylan l'illustrent dans le récit. Et ce pour mieux permettre à l'usager de la substance-cinéma de les remplacer par lui-même ; c'est d'ailleurs ce principe qui est à l'origine de la naissance de la nouvelle biotechnologie³⁶⁴. Il semblerait que les corps que la technologie a fait muter s'approprient donc grâce à elle les attributs de l'artiste, et accèdent à la possibilité de forger leur identité selon les mêmes principes de réforme de soi qui sont au cœur de son travail. Cette idée que développe la narration est loin d'être inappropriée : puisque chacun travaille à sa propre personnalité et à sa propre histoire, le principe du corps-substance est de doter les individus d'un outil qui leur permette de s'en faire les réalisateurs, acteurs, animateurs et scénaristes effectifs.

Jean-Claude Kaufmann voit d'ailleurs dans la création artistique « le modèle le plus pur de l'invention identitaire³⁶⁵ » bien qu'il ne l'analyse que de manière très résiduelle. Mais l'auteur ne se contente pas de signaler rapidement la quête identitaire qui caractérise notre époque et implique pour chaque individu qui souhaite « s'accomplir », de parvenir à s'inventer et à s'exprimer comme le font les artistes ; il utilise lui-même un vocabulaire cinématographique pour définir le processus identitaire : le lieu imaginaire où le soi s'invente est qualifié de « petit cinéma³⁶⁶ » ; c'est en se référant à ses « images » (mentales) que l'individu s'approprie un « rôle » social donné³⁶⁷ qui peut être décliné selon une multitude de façons de le « jouer ». Le théoricien n'est de loin pas une exception : les rôles, les masques sociaux, l'enfant « acteur » de ses propres vacances (où apprendre à être acteur permet de s'autonomiser dès le plus jeune âge)... le vocabulaire s'emploie indifféremment lorsqu'on parle de l'artiste (et en particulier celui du théâtre et du cinéma) ou de l'individu, et ce de manière courante. Nous avons aussi relevé au cours du Chapitre 1 un basculement dans ce qui fait l'intérêt de la star actuelle pour son public : la possibilité sans cesse rêvée de pouvoir l'égaliser en travaillant à sa propre personne, et à son style. Les idées se rejoignent. Se servir de la métaphore cinématographique pour analyser les principes identitaires au sein

³⁶⁴ Le personnage du producteur affirme ainsi que c'est l'ère du « libre choix [*free choice*] », qui permet à chacun de s'approprier les éléments nécessaires à la construction d'une histoire sur mesure. Passage à 01'00'39 dans le film.

³⁶⁵ *Ibid.* p. 272.

³⁶⁶ Notion empruntée à Alfred Schütz, *Le Chercheur et le quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1987 [1962].

³⁶⁷ Jean-Claude Kaufmann, *op. cit.* p. 74.

desquels les images ont une importance grandissante, comme le fait Jean-Claude Kaufmann à l'instar de nombreux autres, constitue un point de départ qui permet d'envisager, de façon abstraite, le corps (et l'esprit) de l'individu comme le lieu d'une création filmique de soi et témoigne de l'importance de l'image (et donc du miroir dont l'écran se rapproche) pour l'individu qui entre en réflexion. De ce point de vue, l'invention de la substance que nous donne à penser *Le Congrès* ne ferait que reprendre des tendances discursives ambiantes pour les aboutir de façon concrète. Elle permettrait de répondre à un besoin identitaire qui est celui de chaque individu dans une société où forger sa propre identité revêt un enjeu majeur, et en prenant l'artiste pour modèle. Mais elle le fait, paradoxalement, en évinçant la figure de l'artiste puisque comme nous l'avons vu, c'est en référence non pas aux corps *de* cinéma que la substance transforme ses usagers, mais plutôt au corps-cinéma d'Aaron.

En faisant du seul corps à vivre et à incorporer le processus cinématographique, l'emblème des corps-cinéma créés par la substance au détriment de ceux qui faisaient de l'art un métier, le film d'Ari Folman témoigne d'un glissement dans les conceptions qui délégitime la pratique artistique comme travail pour en faire un « *hobby* » qui ne vaut pas pour lui-même ou pour la beauté de l'œuvre, mais plutôt pour l'invention de soi et de son univers personnel. Dès lors, l'imaginaire et le rêve produits par l'individu intérieurement à la manière du Septième Art permettent à l'utilisateur de se considérer lui-même comme l'artiste, et lui procurent l'outil nécessaire à cela. Ari Folman semble vouloir nous signifier par là que les nouvelles technologies numériques, dont le corps-substance présenté dans *Le Congrès* se fait la variante, permettent à chacun de se faire artiste mais ceci au détriment de ceux pour qui l'art était d'abord un métier, valorisant une certaine conception de l'art par rapport à une autre. Il n'est dans ce cas pas surprenant que la créativité des usagers de la substance y soit appauvrie (comme nous l'avons déjà rapidement évoqué).

La substance-cinéma n'est donc rien d'autre qu'une réponse (imaginaire) à un constat social bien actuel et porté par les discours théoriques. Là où Jean-Claude Kaufmann parle de « rôles » sociaux parmi lesquels l'individu peut choisir pour construire son identité, la nouvelle société que nous présente *Le Congrès* offre des rôles-substance à respirer que chacun pourra jouer à sa manière. Il est alors possible de s'approprier ce rôle auquel est associé le corps numérique de Robin, l'Agent Robin. Nous voyons bien ici comment cette nouvelle invention ne peut qu'être à double-tranchant pour son corps d'origine : alors que pour le citoyen *lambda*, emprunter à Robin son image de star et/ou son personnage et l'employer comme il l'entend au service de sa construction identitaire répond à un besoin fondamental, pour elle, c'est au contraire une perte : ce qui l'érigait « au-dessus » des autres et permettait de s'en différencier (la célébrité) a perdu tout sens. La substance-cinéma a donc été inventée dans le film par la Miramont pour répondre au désir identitaire de la masse,

souhaitant toujours réduire l'écart entre elle et les stars ou les artistes qui incarnent ses rêves, fatalement au détriment de ceux-ci dont la propre logique identitaire reposait aussi *a contrario* sur cet écart qui en faisait des êtres uniques. Le problème qui se pose ici est celui de la reconnaissance, dont la signification en termes physiques (reconnaître quelqu'un, l'identifier)³⁶⁸ se fait la condition de sa portée définitionnelle sociale (reconnaître une qualité à l'individu identifié). Lorsque Robin se rend une dernière fois dans les locaux de la Miramount, le vigile remarque qu'il ne l'avait pas reconnue. L'actrice est déjà, au début du film, présentée comme étant en déficit de reconnaissance (en tant que star et en tant qu'artiste, puisque Jeff lui précise que depuis 15 ans tous ses films sans exception ont été des « bides³⁶⁹ »). Arrivée au congrès affublée d'une apparence qu'elle n'a pas choisie, impossible pour ses congénères de se douter qu'elle est à l'origine du corps virtuel qui passe sans cesse sur les écrans. L'image représentationnelle simplificatrice que colle le corps-substance sur la personne rend inopérante le processus d'identification, ce qui achève de dévaloriser l'ancienne actrice en quête de reconnaissance.

La substance-cinéma permet à son usager d'échanger l'image de son corps contre une autre, qui renvoie non plus à une simplification dessinée de ses spécificités biologiques, mais à une icône porteuse de sens et indicatrice de l'affirmation de ses goûts. Le processus de reconnaissance s'inverse alors : il permet à celui qui a choisi cette icône de faire reconnaître la valeur de ses goûts, et donc de se présenter aux autres d'abord par l'expression de sa personnalité ou d'une culture partagée. C'est en fait une conception de la représentation de soi par procuration qui est courante sur Internet : dans la constitution de son « profil public », un usager peut tout aussi bien choisir plutôt une image à la fois reconnaissable par autrui et porteuse de son identité (dans l'affirmation d'un goût) qu'une photographie de lui³⁷⁰. Cette inversion des rapports rejoint tout à fait notre propos dans

³⁶⁸ La question de l'identification est également importante, dans la mesure où Jean-Claude Kaufmann montre qu'il peut y avoir confusion entre identité et identifiants (*ibid.* p. 23-24), cette confusion rejoignant ici notre propos : tandis que les marqueurs biologiques ont longtemps été pris pour identifiants (c'est la logique de la carte d'identité par exemple, mais aussi de la signature), petit à petit les identifiants techniques (principalement sous une forme numérique) se voient dotés d'une importance au moins égale. La question est d'ailleurs soulevée dans *Le Congrès*, appuyant fortement la mise en parallèle des mondes numériques actuels et de la substance-cinéma : une fois plongée dans le monde des apparences, où les corps ne permettent plus d'identification du fait de leur plasticité nouvelle (de la même manière que, sur Internet, les identifiants peuvent être changés sans arrêt afin de ne pas être reconnu), Robin n'est plus identifiée de manière certaine que par les robots qui peuplent l'hôtel (ceux-ci la saluent par son nom dès son arrivée à l'hôtel). Même si rien de plus n'est donné à penser sur le sujet dans le film, nous lisons tout de même dans ce bref passage que la technologie informatique semble être la seule capable de se baser sur des données plus fiables que les seuls identifiants liés à l'apparence.

³⁶⁹ « *For the last 15 years, yes, sure. All your movies tanked, not not one... could keep it's head above water.* » Passage à 00'11'06 dans le film.

³⁷⁰ Dominique Cardon met ainsi en avant au travers d'une cartographie des pratiques de constitutions de profil sur le web, « la diversité des formes de visibilité que rendent possibles ces plateformes » (§44). C'est l'utilisateur qui détermine les conditions de sa rencontre médiatisée avec autrui, en fonction de la politique de visibilité spécifique du site sur lequel il crée son profil mais aussi selon la manière dont il souhaite en faire usage, régulant ainsi très précisément le degré de concordance entre sa personne physique ou interne et ce qu'il en donnera à voir à autrui sur la toile. Dominique Cardon, « Le Design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, n° 152, 2008/6, p. 93-137, en ligne : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-93.htm>, consulté le 3 mars 2017.

la mesure où elle témoigne d'une primauté de la personnalité et de ses goûts dans le processus de reconnaissance, par rapport à l'identification corporelle devenue inopérante. Le film nous montre que chacun peut, dans le monde des images, endosser l'icône Agent Robin et donc tenter d'usurper l'identité de Robin ; l'apparence physique n'est plus le critère d'identification premier. Ce qui évidemment désavantage la star qui ne peut plus être reconnue. Nous voyons ici que les effets de la technologie développée au sein du film d'Ari Folman renversent la question de la reconnaissance d'une manière similaire à ce qui se fait déjà aujourd'hui grâce au numérique. Nous retrouvons en cela, élargie à des pratiques apportées par le numérique à la société entière, ce que nous avions au départ décelé uniquement dans l'univers du cinéma : les nouvelles technologies véhiculent par la malléabilité de l'image, l'idée que le monde matériel dont le corps fait partie est secondaire, contingent par rapport à une intériorité qui primerait sur lui et serait plus authentique. C'est donc le miroir « déformant » des images tel que présenté dans *Le Congrès* pour représenter le cinéma à l'heure du numérique, qui en vient à primer sur le corps qui s'y reflète. Il en va de même concernant la question de la création.

Bien que reposant sur une logique biologique, la substance-cinéma qui, en affaiblissant la distinction entre l'artiste et son public interroge en fait la légitimité de l'artiste, peut en effet être lue dans la continuité d'une mutation déjà impulsée par l'arrivée du numérique. André Gaudreault et Philippe Marion, dans leur analyse du phénomène, relèvent par exemple que l'on assiste à une forme de démocratisation dans la création par les nouvelles technologies puisque chacun peut de manière très simple, *prendre* des images (les appareils accessibles au grand public sont de plus en plus sophistiqués) et les partager à grande échelle (en se servant d'Internet comme plateforme mondiale)³⁷¹. Sphères domestiques et professionnelle s'interpénètrent alors³⁷², permettant à tout un chacun de produire des images travaillées et de s'exercer à la création d'images fixes ou mouvantes s'il le souhaite. Les auteurs indiquent également que de nouveaux modes de consommation voient le jour. Le spectateur traditionnel devient un *usager*, qui partage une forme de contrôle sur les images. Ils parlent de spectateur *proactif*, ou encore d'hyperspectateur³⁷³ ou spectateur³⁷⁴. Cette forme de partage du contrôle est envisagée par les auteurs concernant le mode de consommation des images mais nous pouvons y ajouter que de nombreuses pratiques visent à la production de créations originales à partir d'œuvres issues du monde professionnel³⁷⁵. L'accessibilité des appareils

³⁷¹ Nous pouvons ajouter à cela qu'il est aussi très facile de les retoucher par l'utilisation d'applications accessibles gratuitement sur smartphones, ou alors de logiciels informatiques plus complexes, gratuits ou non, de nombreuses vidéos *youtube* expliquant leur fonctionnement sous forme de tutoriels.

³⁷² André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ?*, op. cit. p. 87-89

³⁷³ *Ibid.* p. 183-184, et 190-191.

³⁷⁴ *Ibid.* p. 114

³⁷⁵ C'est par exemple le cas de ces clips musicaux nommés *AMVs*, qui sont une pratique de montage à partir d'éléments artistiques préexistants, comme nous l'explique l'introduction de cet article wikipedia : « Un *anime music video*

technologiques combinée à un partage de savoirs concernant leur emploi sur Internet, la possibilité de créer ou de recréer du contenu et de le diffuser de façon potentiellement illimitée ; ce sont autant d'éléments nouveaux apportés par la « révolution » numérique et qui font du monde contemporain un lieu qui tend à faire disparaître les écarts entre créateurs et consommateurs. Le jeu vidéo, art audiovisuel né de cette contemporanéité, est justement basé tout entier sur le principe d'interactivité. Or, nous remarquons que dans certains cas (et notamment en présence de mondes dits « ouverts » qui sont, en règle générale, des univers virtuels au sein desquels sont laissées au joueur de très nombreuses possibilités de *choix* et d'*expression de soi*), cette interactivité s'avère être source de questionnements concernant la place du joueur dans l'œuvre³⁷⁶. Il semblerait qu'à partir du moment où le cadre ludique permette à celui-ci d'éprouver la sensation de se démarquer à titre personnel – c'est-à-dire, de produire une *performance* vidéoludique qui, malgré le fait qu'aucun signe à l'écran ne témoigne de sa présence ou de sa personne, lui permet de s'y démarquer en tant qu'individu ; nous retrouvons ici exactement la même logique que celle que nous avons déjà évoquée en Chapitre 1 concernant les rapports entre la technique performative, le numérique et la nécessité pour la star d'affirmer une personnalité reconnaissable – alors il y a entrée en conflit concernant le porteur d'artisticité de l'objet.

Ces constats pourraient être étayés par de nombreux autres, et démontrent la manière dont l'arrivée de nouvelles technologies numériques dans le paysage artistique peut amener à reconsidérer la place de l'artiste aussi bien que celle de la star³⁷⁷. À la lumière de l'analyse sociétale effectuée par Jean-Claude Kaufmann, il est possible d'avancer que la démocratisation de ces pratiques soutient ce besoin fondamental de se construire, de se définir et de se valoriser³⁷⁸. La

(terme anglais signifiant "vidéoclip d'anime" et abrégé *AMV*) est une œuvre vidéo réalisée à partir d'extraits d'anime (et, dans une moindre mesure, de dessin animé au sens large ou de jeu vidéo). La bande son d'un *AMV* est généralement une musique sans rapport avec le monde de l'animation. La partie vidéo est composée de séquences extraites d'une ou plusieurs œuvres animées et montées en synchronisation avec la musique afin de produire l'équivalent d'un vidéoclip classique. La création d'*AMV* (*AMV-making* dans le jargon) est l'art de combiner l'animation et la musique ». « Anime music video », *Wikipédia*, dernière modification en mars 2017, en ligne : https://fr.wikipedia.org/wiki/Anime_music_video, consulté le 2 juin 2017. Cette pratique, loin d'être marginale, illustre bien la manière dont les nouveaux usagers des images numériques peuvent s'approprier des œuvres déjà existantes, et les modifier à volonté pour exprimer leur propre créativité à travers elles.

³⁷⁶ Le titre de cet épisode de la série *Art of Gaming* est d'ailleurs assez évocateur : *Le joueur est-il l'artiste ?* La réflexion qui y est construite met selon nous très bien en avant le lien entre interactivité et volonté de partage de la teneur artistique du jeu entre usager et créateur. ARTE Creative, « Art of Gaming – Le joueur est-il l'artiste ? », publié en mars 2017, en ligne : <http://creative.arte.tv/fr/episode/art-gaming-le-joueur-est-il-lartiste?>, consulté le 2 avril 2017.

³⁷⁷ Nous avons déjà évoqué, plus haut, la manière dont tout un chacun peut bâtir son propre succès et devenir une star propulsée par sa diffusion à grande échelle sur Internet.

³⁷⁸ Les théories vidéoludiques ont d'ailleurs permis de montrer de diverses façons, la manière dont l'expérimentation du jeu par le joueur lui permet de se réaliser à un niveau psychanalytique (en fournissant au joueur une *extension* qui lui permet de se mirer dans l'image d'une manière nouvelle par rapport au cinéma, Bob Rehak, « Playing at Being », *op. cit.* p. 103-127), d'exercer et parfois d'interroger sa moralité (Amanda Lange, « "You're Just Gonna Be Nice" : How Players Engage With Moral Choice Systems », *Journal of Games Criticism*, janvier 2014, en ligne : <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1>, consulté le 3 juin 2017), de mettre ses émotions à l'épreuve (Torben Grodal, « Video Games and the Pleasures of Control », *op. cit.*). On peut lire dans ces textes, malgré leur grande

concurrence est donc bien réelle avec l'artiste, se fait toujours plus intense depuis l'arrivée du numérique et efface tout bonnement sa personne du paysage social dans *Le Congrès* avec l'invention de la substance-cinéma. Car si dans notre société actuelle chacun peut s'approprier l'apparence de sa star pour se représenter, c'est uniquement dans le cadre restreint des univers virtuels qui n'effacent pas le corps mais cohabitent avec ou le prolongent – permettant aux star et aux artistes de perdurer en tant que corps uniques et distinguables des autres ; cela n'est plus valable dans la nouvelle société du film d'Ari Folman. Robin cherche encore à se définir en relation avec la partie d'elle-même devenue star, mais la nouvelle société rend cette tentative obsolète. Cette idée est très bien illustrée par l'un des plans qui succède l'interview de la « fausse » Robin aperçue par le hublot. Alors que sa version numérique relève du céleste et restera éternellement dans la lumière, l'anonymat de la vieille femme la plonge dans l'obscurité et dans l'oubli. Cela rend assez poétique l'utilisation du ciel rouge pour faire ressortir la silhouette de Robin : l'image nous renvoie cette idée qu'elle tente encore d'exister dans l'ombre de sa célébrité passée (voir Fig. 13). Et cependant, l'arrivée du numérique rend caduque ce type de construction identitaire.

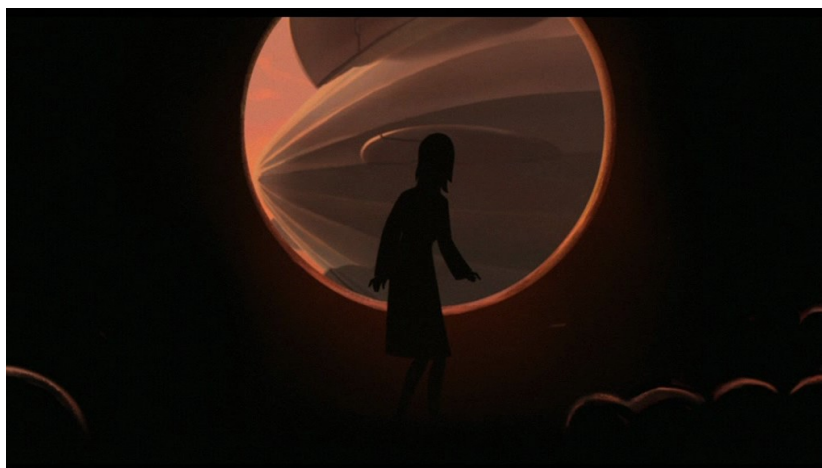


Fig. 13: Robin vivant encore dans l'ombre de son double numérique. Passage à 00'52'34.

En nous interrogeant sur le degré de représentativité du personnage principal du *Congrès*, nous nous sommes aperçus que si la dimension métafilmique de l'œuvre place Robin dans une position canonique pour ses spectateurs, dans la mesure où la question identitaire traverse son histoire et où la narration nous la montre en prises avec une société contradictoire qui lui demande de se construire elle-même tout en portant la responsabilité de ses échecs en cas de non-conformité, une analyse plus détaillée révèle en fait qu'elle est en décalage avec une grande majorité des

diversité, un niveau différent par lequel le joueur se met lui-même à l'épreuve et peut par le biais de cette activité, mieux se connaître lui-même.

individus qui composent notre société. Si elle devait se faire représentative, ce serait plutôt d'une minorité : celle des artistes et des stars, dont le statut et le travail feraient des privilégiés de la création identitaire, et qu'en conséquence la masse des gens ordinaires cherche à imiter ou à s'approprier. Au commencement du film, Robin a de nombreux soucis liés à la question identitaire, mais elle n'est pas vraiment en proie à des interrogations existentielles, contrairement à ceux qui constituent potentiellement le public du *Congrès* : elle sait qui elle est et ce qu'elle veut. L'acceptation du contrat de *scanning* constitue une première remise en cause de cette stabilité par le numérique, et concerne uniquement le milieu de la production cinématographique ; l'entrée dans le monde des images aggrave et redouble ce premier choc parce qu'il inverse les rapports identitaires à échelle sociale au profit de tout un chacun. La substance-cinéma, dans la lignée des innovations numériques actuelles, permet à ses usagers d'accomplir leur quête de sens par l'image en les dotant corporellement d'un outil cinématographique qui leur permet de devenir les artistes façonnant leur propre vie comme une œuvre. Pour cela, elle met à leur disposition un « stock » iconique qu'ils peuvent s'approprier en le respirant afin d'arborer une apparence qui leur permette d'accéder à la reconnaissance souhaitée. Toute la production artistique dont les individus disposent (y compris les personnages comme l'Agent Robin) ne constitue alors plus qu'un vaste instrument identitaire et perd l'intérêt qu'il portait en soi. Le corps n'est qu'un support pour l'apparence que l'individu choisit de se constituer, conformément à une identité supposée première et authentique. L'artiste n'existe plus car tout le monde est artiste (la définition s'en voyant un peu modifiée), ce qui crée une situation très paradoxale pour le personnage principal du film. Sa confusion identitaire croît de manière inversement proportionnelle au gain apporté aux autres usagers par la mutation des corps en corps-substance, et ce d'une part parce que ce qui la constituait en l'érigeant au-dessus des autres a disparu mais surtout, parce que l'offre artistique de la substance-cinéma ne correspond absolument pas à sa vision de l'épanouissement personnel.

Nous l'avons vu au cours du Chapitre 7, pour Robin (comme pour tout artiste), c'est par le travail que la création artistique est abordée. La confrontation à l'altérité est au cœur de l'activité actorale, et les faiblesses, les failles, les douleurs y participent. Au contraire, les corps-substance *consomment* les œuvres mises à leur disposition, ils s'en servent pour vivre leurs rêves. Il n'est plus question de difficulté ou de travail pour répondre aux besoins identitaires, mais de bonheur et de loisir. Le nouveau cinéma-substance apporte donc avec lui une idéologie précise. Le paradoxe que vit Robin permet en fait au réalisateur de valoriser ce décalage : la première intervention numérique se faisait à titre professionnel et lui interdisait un certain type de construction identitaire tandis que la seconde a lieu à un niveau social et personnel, et l'oblige à adhérer à une nouvelle vision de l'accomplissement de soi. Si critique adressée à notre société technocrate il y a dans *Le Congrès*, il

nous semble donc qu'elle est à comprendre non pas comme un rejet global de ses mutations par le numérique, mais plutôt de l'idéologie d'inéluctabilité totalisante qui l'accompagne, pour le bien d'une masse majoritaire et au détriment d'une minorité à qui elle ne convient pas³⁷⁹.

8.2. L'idéologie identitaire de la substance-cinéma

En effet, étant donné que dans le film d'Ari Folman l'image s'interpose directement dans l'esprit de son usager, entre ses perceptions objectives et son ressenti subjectif, le « récit de soi » est donné d'avance en fonction d'une identité déjà construite. Le processus facilite et automatise donc une séparation que les individus actuels font mentalement (ou numériquement), en introduisant un second rapport de perception, déjà altéré par la subjectivité et de façon *immédiate*. C'est la description qu'en donne Jean-Claude Kaufmann, pour qui l'exercice de la subjectivité consisterait en une extraction de fragments « objectifs » à partir du monde matériel et social au sein duquel évolue l'individu, qui les manipule ensuite afin de s'en servir comme ressources à la construction de son identité³⁸⁰. À partir d'un réel contradictoire auquel il est confronté, le sujet doit donc produire un certain *effort* pour reconstituer une cohérence et donner un sens à son vécu. Et réciproquement, il aura tendance à orienter ses agissements de manière à confirmer et prolonger ce récit de soi qu'il aura entamé, comme le fait par exemple le personnage d'Aaron quand il s'efforce de superposer son cerf-volant avec les avions³⁸¹. L'effort est donc double, mental et actualisé dans l'action.

La substance-cinéma donne en fait consistance par l'image, à ce que l'individu se contentait auparavant d'effectuer mentalement – effaçant par là toute notion d'effort. Et il en va de même dans le rapport entretenu au corps : l'apparence de celui-ci s'étant faite secondaire, il est donc possible de le modifier comme on l'entend en ne conservant que les aspects intéressants à partager à autrui. La technologie permet une intervention totale sur lui. Et nous avons déjà évoqué le phénomène : notre époque correspond très bien à cette situation décrite par le film, puisqu'elle voit de plus en plus concrètement la notion de corps se secondariser par rapport à celle d'identité. L'individu contemporain est celui qui prend son corps pour support d'expression de sa personne. La pratique d'Orlan est en ce sens extrêmement parlante : refusant son aspect naturel au profit de l'artifice, l'artiste se donne pour objectif la réappropriation permanente de son corps dans l'idée d'une

³⁷⁹ L'arrivée d'Internet crée en effet de véritables fractures sociales, rendant compte de la diversité des pratiques mais créant également un fossé entre les usagers et les non-usagers de la technologie, creusant ainsi des inégalités, ces derniers se voyant *exclus* du réseau informatif que constitue la toile – que ce soit par rejet de la technologie ou par sa non-maîtrise, un apprentissage étant nécessaire. Gérard Valencuc et Patricia Vendramin, « Fractures numériques, inégalités sociales et processus d'appropriation des innovations », Communication, 2006, en ligne : <http://irene.asso.free.fr/digitaldivides/papers/vendramin.pdf>, consulté le 10 avril 2017.

³⁸⁰ Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi*, op. cit. p. 91-94.

³⁸¹ « Tout se passe comme si l'individu moderne rêvait plus fort sa vie pour la construire à son idée, tout en étant extraordinairement attentif à ce que son rêve ne soit pas que du vent », *ibid.* p. 153.

renaissance de soi par soi, indépendamment de tout contexte déterminé d'avance³⁸². Dans la mesure où elles permettent de toujours mieux intervenir sur le corps, les nouvelles technologies sont donc un outil qui lui permet de ressembler toujours davantage à ce que veut le sujet plutôt qu'à ce qui lui est donné d'emblée. Dans la notion d'avatar (qui correspond selon un sens très général à l'image de soi que construit un usager du numérique pour le représenter au sein de toute plateforme numérique et, dans ses acceptions plus particulières, au corps numérique qui lui est prêté au sein d'un environnement vidéoludique virtuel³⁸³), on retrouve également cette idée d'un corps que l'utilisateur peut fabriquer à son image indépendamment de tout contexte extérieur dans la mesure où il garantit un certain anonymat³⁸⁴ : les autres ne peuvent qu'associer à la personne les éléments qu'elle a bien voulu fournir au moment de la création de cette entité représentative, sans pouvoir se douter de l'aspect du corps physique qui se cache derrière. Cette possibilité d'intervention sur le corps, qui consiste également à remettre sa présence et sa pertinence en question, le rend malléable et dispensable ; les nouvelles technologies apportent la possibilité de s'oublier, de repartir à zéro – de ne donner à voir qu'une petite partie sélectionnée de soi³⁸⁵.

Or dans *Le Congrès*, les substances qu'il est possible de respirer pour cela constituent un ensemble de rôles rendus très concrets par le procédé. Cette palette potentiellement infinie d'éléments préfabriqués consiste en fait en une facilité, qui peut être lue comme une simplification : car si chacun peut se sentir libre d'interpréter à sa manière et selon la propre personnalité le rôle qu'il s'est attribué, nous remarquons tout de même que l'essentiel du processus consiste en fait à s'emparer d'une icône préexistante pour en faire la « vitrine » de soi. Le fait que l'on croise encore un personnage de seconde zone comme l'Agent Robin vingt ans après la sortie de *Triple R* laisse même penser que les nouveaux résidants du monde trouvent leur compte également dans la stéréotypie de mauvais genre³⁸⁶. Lorsqu'on prête attention aux nombreux personnages qui entourent Robin et Dylan dans la société future, leur diversité semble camoufler une absence totale de créativité : l'artiste a disparu pour laisser place au « cultivé », ou plutôt au *référéncé*. C'est donc la disparition d'un autre type d'effort que nous notons, celui-ci tout aussi important que les autres, si ce n'est plus : le pas de côté vers l'imaginaire, qui est pourtant le principe de base de l'art – cette idée se

³⁸² Dans le même ordre d'idée, le vêtement est comme le masque et permet de se construire une nouvelle apparence, en la choisissant. Voir Eugénie Lemoine-Luccioni, *La robe : essai psychanalytique sur le vêtement*, Paris, Seuil, coll. « Le Champ Freudien », 1983, p. 46.

³⁸³ Etienne Armand Amato et Etienne Perény (dir.), « Introduction », in *Les avatars jouables des mondes numériques - théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Lavoisier, 2013, p. 31-32.

³⁸⁴ *Ibid.* p. 16.

³⁸⁵ L'exemple est donné d'une femme qui se construit divers personnages pour multiplier ses expériences de manière plus riche par internet, et dont chacune cristallise un aspect de sa propre personnalité. Michael Civin, *Psychanalyse du net*, Paris, Hachette Littératures, 2003, p. 102-103.

³⁸⁶ Nous précisons ici que la question du stéréotype se pose également à l'encontre des jeux vidéo et des mondes virtuels. Il serait possible de développer le propos mais ce n'est ici pas le lieu idéal.

retrouvant également dans le choix d'un régime graphique spécifique qui unit absolument tous les êtres d'images selon une même charte visuelle. Le constat est celui de l'existence d'un cadre qu'implique nécessairement l'expérience médiatisée. Comme dans le cas des joueurs qui peuvent se considérer comme les co-auteurs des jeux au sein desquels ils évoluent, et auxquels il faut rappeler que leur pratique s'inscrit en fait dans un principe de *légaliberté*³⁸⁷, le choix d'une esthétique et d'une animation bien spécifiques et communes à l'ensemble des usagers de la substance nous rappelle que ce qu'elle propose ne peut être d'emblée que limité.

Il semblerait en fait que, sous couvert de liberté et de réalisation de soi, l'on en arrive aux antipodes de ce qui fait la véritable liberté dans la théorie de l'identité selon Jean-Claude Kaufmann : car c'est bien dans les moments d'effort et de prise de risque que l'individu s'inscrit dans le *processus* identitaire, en « sortant de soi³⁸⁸ » pour tenter le décalage qui élargira son horizon personnel. Nous voyons bien que la substance-cinéma qui enferme le sujet dans sa propre subjectivité et philtre à sa place le monde objectif environnant rend toute cette logique difficilement possible. Même lorsque le personnage de Dylan raconte son expérience de consommation de la mythologie grecque, on peut supposer qu'il n'y a pas là de frottement entre sa subjectivité et le personnage qu'il emprunte, dans la mesure où ce qui nous est montré de son expérience ne coïncide pas exactement avec ce que nous connaissons de l'histoire de Zeus. Peut-être que, dans le but de privilégier ses sensations, Dylan a inconsciemment modifié l'histoire respirée pour la vivre à sa convenance. Ce constat fait du cinéma-substance un outil de *fixation* identitaire qui est d'ailleurs appuyé au cours du discours que *Le Congrès* prête au personnage de Reeve Bobs³⁸⁹ : l'idée est de se servir de la biotechnologie pour se réaliser, devenir soi, *être* ses rêves³⁹⁰. Il n'est donc absolument pas question de processus ou de cheminement. Nous voyons ici se dessiner le principe d'identité sur lequel est basée la nouvelle invention de la Miramound et que l'auteur de *L'invention de soi* qualifie de conception substantialiste³⁹¹. La croyance en une identité qui serait stable, permanente et totale est en fait répandue puisque c'est elle qui permet de cristalliser par instants l'identité et de produire du sens :

³⁸⁷ Un jeu doit être compris d'abord comme un ensemble de règles (et cela est particulièrement valable dans le cas du jeu vidéo puisque tout élément qui y apparaît doit avoir été préalablement codé), et l'individu troque donc sa liberté personnelle contre une liberté ludique. D'où l'idée d'une « légaliberté », qui voit le jeu inventer une nouvelle liberté par la spécificité de sa légalité. Colas Duflo, *Jouer et philosophe*, Paris, Presses universitaires de France, 1997, p. 57-59 et 79-80.

³⁸⁸ C'est-à-dire en s'imaginant autre que ce qu'il n'est ou n'a été, *ibid.* p. 76-77, en provoquant une rupture, Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi, op. cit.* p. 272, ou alors en s'identifiant à quelqu'un d'autre, *ibid.* p. 164.

³⁸⁹ La similarité du nom du personnage avec l'ancien dirigeant d'Apple, Steve Jobs, consiste d'ailleurs en une critique affirmée envers ses pratiques et ici, en faire le vecteur d'un discours qui promet monts et merveilles à son usager sous couvert de lui retirer une partie de sa liberté d'individu accentue encore ce point de vue négatif à son encontre.

³⁹⁰ Passage à 01'06'01 dans le film.

³⁹¹ *Ibid.* p. 30.

Il y a [...] décalage ; entre la représentation d'une continuité, et l'affichage permanent de scripts ou d'images de soi au contraire disparates. Décalage refoulé par la magie d'une croyance profonde, véritable religion identitaire de notre époque : la conviction abstraite qu'il existe un « moi », hors des contingences et des contextes divers qui le reformulent [Kaufmann, 2001].³⁹²

Face à la cacosémie quotidienne, le sujet se rassure au-travers de cette idée continue d'un « moi » persistant auquel se référer au moment d'agir. Et c'est pour répondre à ce besoin d'être rassuré – et non par légitimité de cette conception de l'identité – que la substance-cinéma semble avoir été inventée. On comprend donc d'où vient l'ambiguïté des « rôles » tout préparés que la Miramont propose à ses usagers dans le film : sous couvert de liberté de devenir soi-même se trouve en fait ce que l'auteur qualifie de « contre-révolution ». Fatigué par l'effort de devoir produire lui-même le sens de sa vie, l'individu désire secrètement renouer avec la sécurité ontologique perdue par son gain d'autonomie. La biotechnologie dont il est question dans *Le Congrès* répond avec brio à ce paradoxe de la modernité puisqu'il offre dans un même mouvement un retour à la fixité des images et des rôles en appuyant l'idéologie selon laquelle la liberté se trouve dans une forme d'unicité de l'être, condamnant ses usagers à une vie de bonheur divertissante, mais pas exactement épanouissante. Ce qui comptait pour Robin, semblait justement résider dans la douleur mais aussi le plaisir de réitérer un choix, dans la construction progressive de sa personnalité par l'adversité. Rappelons-nous que cette idéologie était déjà présente dans le fait de transformer le corps de l'actrice en corps numérique, jeune pour toujours mais condamné à ne plus jamais apprendre ou gagner en maturité. Elle s'est simplement prolongée à échelle sociétale. Malgré la richesse culturelle apparente de l'image générale dans le film, c'est donc d'un appauvrissement qu'il est question à un niveau individuel : devenir soi, vivre son rêve, et c'est tout. Ici encore, à échelle extradiégétique, il nous faut constater que la manière dont est construit le film appuie cette idée : car tant que Robin souffre, hésite, apprend, il existe une histoire à suivre pour le spectateur du *Congrès*. Dès lors qu'elle est devenue, à la toute fin, un usager comme les autres de la substance et qu'elle réalise ce qui était son but depuis le début (rejoindre son fils à l'image, appartenir à son monde, s'incarner en lui), alors le film est terminé : il n'y a plus rien à raconter et sa situation ressemble autant à une mort qu'à une promesse d'avenir bienheureux. La manière dont Ari Folman a choisi de construire son film nous laisse donc penser, par sa description des effets de la substance-cinéma sur les corps et leur apparence, que l'arrivée du numérique favorise une certaine idéologie concernant les questions d'identité et de liberté, rassurante mais annihilante pour ses usagers.

³⁹² *Ibid.* p. 157. Cette croyance est notamment véhiculée par la notion de *persona*, qui conçoit l'individu unifié derrière un masque qu'il faudrait retirer pour dévoiler son visage. La « réalisation de son Soi » viserait à ne plus s'aliéner au collectif et à ses images primordiales. Carl G. Jung, *Dialectique du moi et de l'inconscient*, op. cit. p. 111-112.

Cette idée se prolonge dans la correspondance que construit également le réalisateur entre la substance-cinéma et la drogue, et qui est assez évidente ; nous pourrions même considérer qu'elle en opère la jonction. Elle est en effet représentée par une petite fiole que l'on inspire, et agit directement sur les capacités de perception du cerveau. Les couleurs vives du monde animé rappellent quant à elles l'univers psychédélique que l'on associe généralement à la consommation de substances psychotropes au cinéma. Or, la prise de drogue se situe, à nouveau selon l'analyse des questions identitaires que l'on suit depuis le début de ce chapitre, dans la même logique de « repos » de la construction identitaire que nous soulignons déjà comme étant celle des corps-cinéma du *Congrès* : elle déleste l'individu de toute réflexivité pour laisser place à une évidence de l'exister, à un vide qui se situe « à l'intersection de la sensation et de l'identité³⁹³ ». La réflexion sur l'identité nous permet ici de dépasser ce simple constat (que le film nous montre une société où les corps sont « drogués aux images », pour reprendre le titre donné par Ariel Schweitzer à son interview d'Ari Folman³⁹⁴) pour en appuyer un autre : si la nouvelle technologie prend la forme d'une drogue dans le film, c'est aussi parce que c'est un des moyens les plus puissants de se plonger en soi et se sentir exister, en échappant au besoin de créer du sens ; la réflexivité étant alors remplacée par de la pure sensation. Ce que le discours de Dylan renvoie d'ailleurs (il parle avant tout de sensations, d'impressions : « Tout est question de sentiment³⁹⁵ »). Il est donc plutôt question d'enfermement dans une unilatéralité identitaire, qui apporte un confort ontologique à l'utilisateur en appelant cela le « bonheur », et l'incite non plus à se remettre en question mais à se considérer comme un être de plénitude. Le principe de fermeture est maximal.

L'idéologie que draine la nouvelle invention de la Miramount se trouve donc être à l'opposé des valeurs de construction identitaires telles que nous avons pu analyser comme étant celles du personnage principal du film (et à titre plus général, de l'artiste). Le réalisateur semble ici construire un discours qui voit dans les pratiques actuelles visant à renverser les rapports hiérarchiques entre corps et identité, l'enclenchement d'un processus qui permettra grâce au numérique d'aboutir à de nouvelles façons d'être, par l'image, et surtout de ressentir son être plutôt que de le construire. Cette réinvention de l'être s'accompagne d'une conception de l'agir inédite.

8.3. Nouvelles modalités d'action

Alors que les corps-substance qui entourent Robin jouissent d'un gain de puissance, qui leur permet d'expérimenter de nouvelles capacités dont seules les images animées peuvent les doter

³⁹³ Alain Ehrenberg, *L'individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, 1995, p. 42. Cité dans Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi*, op. cit. p. 114.

³⁹⁴ Ariel Schweitzer, « Drogués aux images », op. cit.

³⁹⁵ « *It's all about feelings.* » Passage à 01'28'57 dans le film.

(changer d'apparence à volonté, mais aussi s'halluciner tirant au pistolet, ou se déplaçant à toute allure...), la protagoniste du film, elle, se voit peu à peu diminuée. Le lien entre la capacité d'agir et la solidité identitaire est ici clairement établi dans le film, et appuie l'argument avancé parallèlement par Jean-Claude Kaufmann :

L'identité comme condition de l'action est en effet un processus historiquement nouveau. Dans les sociétés holistes, [...] L'action individuelle était socialement structurée et mise en mouvement. Par rapport à ce présent et à cet avenir prédictibles, vécus comme un destin, la fracture opérée par la modernité est double. Elle enjoint l'individu à définir lui-même sa propre identité. Et elle lui demande en même temps d'effectuer une multiplicité de choix pratiques, de réfléchir avant d'agir. Ces deux impératifs sont en réalité étroitement liés entre eux. D'une façon générale, car ego ne peut donner sens à son action si il ne sait pas qui il est. Mais aussi de façon beaucoup plus quotidienne et pragmatique, à travers le bricolage des grilles significatives orientant l'action (identités ICO). Ces grilles s'inscrivent au cœur du processus identitaire. Or, sans elles, l'individu moderne tombe en panne.³⁹⁶

Puisqu'on donne à tous les anonymes l'outil nécessaire à l'accomplissement de leur identité, ils s'en emparent pour accomplir leurs rêves, agir comme ils le désirent. Dans un mouvement exactement inverse, la crise identitaire de Robin s'accompagne d'une dépossession de ses moyens. Tout ce qui faisait d'elle une actrice, dans le sens le plus large du terme (au-dedans et en-dehors de la diégèse, mais aussi en tant que « celle qui agit »), lui est retiré. Elle devient alors simple spectatrice.

Car tant que le corps n'est pas entré dans la zone d'animation, même si une partie du personnage lui a échappé, le corps de l'actrice Robin Wright qui joue son propre rôle dans *Le Congrès* est encore là, et c'est celui qui est filmé. L'ancienne conception d'une expérimentation de soi par l'activité actorale est encore donnée à voir. L'amputation du personnage l'affaiblit, mais ne la détruit pas. Son premier dédoublement avait tout de même le mérite de résoudre un problème de multiplicité qui devenait incompatible avec ses aspirations. Lorsqu'on retrouve Robin, elle paraît bien sûre d'elle au volant de sa voiture. Le vigile à l'entrée de l'hôtel la complimente d'ailleurs sur le modèle, et on apprend qu'elle se l'est achetée l'année de la signature du contrat (2013, année de sortie du film). Cette voiture semble donc être le symbole de la vie confortable gagnée en tant que femme et mère en échange de sa vie d'actrice : le fait qu'elle puisse en être fière donne un indice sur la manière dont elle a pu reprendre sa vie en mains durant toute cette période. Au moins l'acceptation du contrat de *scanning* avait-il eu les conséquences positives promises pour sa vie personnelle et familiale. C'était le pari de son agent : « c'est ta dernière performance, et je crois

³⁹⁶ Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi*, op. cit. p. 174-175.

pourtant que ça va te sauver, de toutes tes peurs, de tous tes démons³⁹⁷ ». Ce n'est qu'à partir de son entrée dans la zone d'animation que le corps de l'actrice mute, la privant petit à petit de son action.

C'est du moins ainsi que l'on peut interpréter un très grand nombre de signes à l'image. L'utilisation qui est faite de la voiture dans la première séquence en est un exemple. Tant que son corps est encore solidement ancré dans la prise de vues réelles, Robin conduit son véhicule avec assurance. Or, tout bascule au moment où l'image se transforme. Quand, à la suite de son visage, sa main va elle aussi disparaître sous la texture dessinée, son réflexe sera le toucher et de lâcher ainsi le volant. Dans ce bref morceau de plan, la main, symbole de notre possibilité d'action et d'interaction, de maîtrise sur le monde environnant, cesse de guider le véhicule pour entrer dans un rapport haptique plus rassurant que le brusque virage optique qui vient d'être effectué : elle a besoin de sentir si que le visage est encore là, de savoir s'il a changé. Au même moment, le paysage désertique au sein duquel la voiture de Robin était le seul élément à admirer se remplit de couleurs et d'éléments nouveaux, bien plus impressionnants que son véhicule. Ainsi, d'un seul et même mouvement, de par le fait qu'ils viennent d'être recouverts de matière animée, et son corps et le paysage deviennent des éléments nouveaux à redécouvrir qui mettent automatiquement Robin dans une position de spectatrice. La situation atteint son apogée quand l'ancienne star se retrouve contrainte de freiner brutalement, la route étant coupée au bord d'un ravin. C'est à ce moment-là que le dirigeable surgit des nuages et projette devant elle la bande-annonce de « son » dernier film.



Fig. 14 : Robin contrainte d'assister au spectacle de son corps numérique, passage à 00'45'29.

Ce drive-in improvisé retourne la situation en la rendant spectatrice d'un corps d'actrice qui ne lui appartient plus, et qu'elle redécouvre en même temps que nous. La projection se clôt en une chute qui fait perdre quelques instants à Robin le contrôle de son véhicule. Lorsqu'elle arrive à l'hôtel et

³⁹⁷ « *This is your last performance and I guess it should bigger save you, all your fears, all your demons.* » Passage à 00'41'43 dans le film.

que les robots la prennent en charge, on peut considérer qu'elle a perdu pratiquement tous les attributs qui faisaient d'elle une actrice alors que, petit à petit, elle s'est faite spectatrice (du paysage devenu film, d'une bande-annonce dans laquelle elle n'a pas joué, d'un lieu nouveau à explorer). Cela fournit à Jeff un argument de poids pour qu'elle accepte de renouveler son contrat : elle pourra, en échange, réapparaître une dernière fois sur scène pour y affirmer sa personne. Se donner l'illusion d'avoir encore prise sur quelque chose.

On pourrait arguer que si le corps de Robin est placé dans une position plutôt passive, son esprit, lui, continue d'être actif puisque c'est lui qui produit, dans une certaine mesure, ses propres perceptions. Jeff lui fera d'ailleurs remarquer que son « âme » est toujours celle d'une actrice. Cependant, si cette activité est avérée le film nous laisse entendre qu'elle est loin de procurer à Robin ce sentiment : la protagoniste désapprouve le régime graphique choisi, et en particulier concernant sa propre apparence : « [...] c'est consternant. On dirait qu'un dessinateur de génie s'est fait un mauvais trip. [...] Un mélange de cendrillon sous héroïne, et de reine égyptienne qui a raté son chignon.³⁹⁸ ». L'extinction des lumières dans sa chambre suite au « faux » interview de son clone virtuel la plonge dans l'obscurité, comme on plonge une salle dans l'obscurité avant la projection d'un film et elle n'est pas sûre d'en être l'origine ; elle suppose que c'est à cause de l'eau que son corps subit d'importantes modulations entre jeunesse et vieillesse face au miroir, et finit par en accuser ouvertement quelqu'un d'autre. Le rêve qu'elle fait par la suite est significatif de cette espèce de censure qu'on lui impose : alors qu'elle s'y tient sur scène, sous les projecteurs et au micro, les soldats de Jeff l'interrompent, détruisent son public, elle est poussée hors de la lumière. D'une femme active et expressive, on fait une prisonnière qui, par définition, ne pourra plus ni agir ni se déplacer comme elle l'entend. Nous voyons ici que le doute semé par la perte de contrôle partielle sur ses capacités d'agir enclenche un processus de remise en cause identitaire, qui lui-même entrave d'autant plus la protagoniste, instaurant un cercle vicieux de cette « crise » entre identité et action. La cryogénéisation constitue l'étape la plus ultime de cette privation puisque le principe est de stopper tout mouvement chez elle, à échelle moléculaire. Si son âme est encore celle d'une actrice, comme le disait Jeff, c'est plutôt pour sa fierté et son besoin d'être reconnue que par ses capacités d'action. L'héroïne ne fait que subir ces images qui finissent par la rendre presque folle. Ce phénomène de débordement du cerveau par hallucination n'est pas sans faire clairement référence aux effets produits par la consommation de drogue³⁹⁹. Le choix d'opérer une ellipse depuis la salle de *scanning* jusqu'au moment où elle s'apprête à se faire destituer de son apparence réelle

³⁹⁸ « [...] *it's pretty sick. It's like a genius designer on a bad asset trip. [...] a combination between Cinderella on heroin and an Egyptian Queen on a bad hair day.* », passage à 00'49'45 dans le film.

³⁹⁹ Cet effondrement de soi est typique de l'état dépressif selon Jean-Claude Kaufmann, qui explique que s'il y a perte du sens, alors plus aucune action n'est possible, *ibid.* p. 193-195. Nous insistons tout de même sur le fait que dans *Le Congrès*, c'est d'abord une remise en cause de l'habitude du personnage qui provoque la crise.

pourrait alors être interprété comme une manière de faire état, également à l'échelle du film, de l'interdiction de jouer qui frappe Robin (puisque son corps d'actrice dans le film disparaît) comme de sa privation quasi directe de liberté dans le choix de son apparence.

Le Congrès nous montre donc une actrice qui perd sa capacité d'agir au sein du monde des images, et qui redevient en cela une simple spectatrice de films comme l'étaient auparavant ses concitoyens ; qui à l'inverse se voient tous élevés au rang des stars les plus célèbres. Encore une fois, nous constatons que Robin n'est pas représentative des autres usagers de la substance-cinéma. Elle se trouve en réalité aux prises avec un nouveau corps, médiatisé par une technologie inédite, dont elle ne comprend pas le fonctionnement. C'est ce décalage, cette incompréhension de ce qui lui arrive qui remet en cause sa possibilité d'agir et de s'envisager comme étant à l'origine de ses actions. La situation qu'elle vit est en cela plus proche de celle d'un joueur qui, pour la première fois, prend les commandes de son avatar dans le cadre d'une expérience vidéoludique. Le média ayant un fonctionnement propre, il faudra à l'usager un certain temps d'adaptation avant de pouvoir se sentir à l'aise avec ce corps et agir comme il l'entend, en fonction de ce qu'il sait être possible dans le cadre du monde virtuel donné⁴⁰⁰. Dans *Le Congrès*, c'est le corps lui-même qui est investi et il n'y a aucun recul, aucune sortie possible. Donc pas de didacticiel ou d'explications données sur le fonctionnement de ce nouvel état, de ses capacités ou de ses limites ; uniquement des formules mystérieuses prononcées par des robots. Il n'est pas non plus question de jouer pour Robin, dans la mesure où elle ne connaît pas les règles de la zone animée. La substance-cinéma, parce qu'elle s'est insinuée dans le corps, se donne comme évidente mais elle est tout sauf évidente pour quelqu'un comme Robin qui ne s'intéresse pas à la technologie. On retrouve ici une idée déjà évoquée plus tôt : le déploiement devenu habituel d'avatars pour se projeter dans des mondes virtuels n'est pas dommageable en soi, dans la mesure où la plupart des usagers y trouvent un moyen de gagner en action et en puissance ; enfin en « bonheur ». Par contre, sa généralisation obligatoire à l'échelle de toute la société pourrait s'avérer extrêmement dangereuse pour la minorité de personnes qui, comme Robin, ne savent pas la maîtriser, en plus de ne pas adhérer pas à l'idéologie qu'elle transporte. Les modalités d'agir se voient remises en cause lorsque le corps physique est délaissé au profit d'un autre, médiatisé. Donnée comme évident, il est en fait bien loin de cela et le film choisit d'aborder

⁴⁰⁰ Andreas Gregersen et Torben Grodal définissent en ce sens la notion d'« arrimage » qui est la condition nécessaire à l'établissement d'un lien entre le corps physique et le corps virtuel du joueur. C'est parce que celui-ci effectue une action primitive (Action-P) sur la console qu'une action pourra avoir lieu au sein du monde numérique. Un apprentissage est donc nécessaire à tout individu au moment de s'emparer de son corps virtuel avant de pouvoir accéder à sa maîtrise et d'en faire un usage créatif. Andreas Gregersen et Torben Grodal, « Embodiment and interface », in Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 69-71, et Dominic Arseneault, « Qui est je ? autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle », in Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, coll. « esthétique », 2013, p. 249-272.

cette question de l'« agir virtuel », cette manière de repenser l'action dans une société, non pas comme un gain mais comme une contrainte pour les quelques personnes qui ne se reconnaissent pas dans cette nouvelle technologie, obligées dans un premier temps de se réadapter, avec l'aide de quelqu'un d'autre, avant de pouvoir bénéficier de cette puissance virtuelle.

Si notre effort a consisté tout au long de ce chapitre à mettre en lien systématiquement nos observations concernant les effets de la substance qui est construite par le film, avec des éléments actuels de notre société, établissant par là des ponts avec les pratiques vidéoludiques et plus généralement virtuelles, il nous faut maintenant prendre nos distances avec le discours qu'il porte. Car en effet, le parallèle avec les univers virtuels est pertinent jusqu'à un certain point qui, une fois dépassé, semble plutôt faire basculer le film dans la lignée des discours alarmistes qui fleurissent depuis les années 80 à leur propos. Lier images et drogue fait clairement référence à l'aspect addictif qui a pu être très tôt prêté aux jeux vidéo, les parents s'affolant de voir leurs enfants absorbés des heures durant dans leur pratique⁴⁰¹, et rendus comme « absents » à eux-mêmes (ces personnes qui « hantent » le monde du futur tout en hallucinant une autre apparence le représentent très bien) ; mais, plus important, la hiérarchisation des passe-temps virtuels par rapport à d'autres, relayant l'idée d'une certaine bêtise ou d'un appauvrissement à leur contact, est assez commune et il nous semble que notre analyse de la question identitaire par la substance-cinéma y aboutit également. L'aspect divertissant évacuerait toute forme de travail, il est question d'échapper à une complexité de la réalité grâce aux images en échappant à tout questionnement personnel. Or, un très grand nombre de recherches concernant le virtuel démontrent l'inverse. La pratique vidéoludique permet par exemple à l'individu de se tester émotionnellement et d'apprendre à contrôler son immersion⁴⁰² ; il consiste parfois en une mise à l'épreuve de sa propre éthique qui peut engager une réflexion⁴⁰³ ou en une confrontation avec ses schémas psychiques⁴⁰⁴. Le foisonnement de ces recherches tend à démontrer à quel point elle s'avère efficace pour aider l'individu à s'inventer.

Un constat opéré par Michael Civin peut nous aider à résoudre cette discordance entre le discours du film et les théories numériques et vidéoludiques actuelles, et nous aider à préciser notre angle d'approche. Le psychanalyste relève la diversité des pratiques individuelles possibles sur Internet. D'un même outil, certains font « un terrain de jeu, où développer une capacité à la solitude

⁴⁰¹ Torben Grodal souligne par exemple que le caractère immersif du jeu, celui-ci mobilisant conjointement les capacités physiques et psychiques du joueur, effraie leurs détracteurs. Torben Grodal, « Video Games and the Pleasures of Control », *op. cit.*

⁴⁰² *Ibid.*

⁴⁰³ Miguel Sicart, « The Ethics of Computer Games », in *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MA: MIT Press, 2011, p. 107-149.

⁴⁰⁴ Marc C. Santos et Sarah E. White Santos, « Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill », in *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Jefferson, NC, McFarland & Co, 2005, p. 69-79.

et à une forme d'indépendance, ainsi que la possibilité d'expérimenter différents modes d'existence possible⁴⁰⁵ » tandis que pour d'autres il ne sera question que de « variations transfigurées technologiquement du seul mode d'existence qu'ils aient jamais connu⁴⁰⁶ ». En bâtissant la substance-cinéma comme il le fait, *Le Congrès* choisit de ne se focaliser que sur cette seconde manière d'envisager les choses, qui répondrait donc seulement aux besoins d'une partie des usagers actuels des nouvelles technologies. D'où l'opposition un peu binaire entre épanouissement de soi par le travail et facilité de la fuite par le divertissement, qui met de côté un grand nombre de pratiques au cours desquelles le ludique permet une expérimentation nouvelle de soi. Il faut donc considérer que le film pose l'hypothèse de la généralisation « forcée » (dans le cas de Robin, qui est tout de même le personnage principal du film) d'un processus idéologique ne répondant qu'aux besoins d'un certain type de population actuelle, relayant par là plutôt des discours négatifs à l'encontre des nouvelles technologies et de la manière dont les individus en font usage (sans pour autant les critiquer frontalement), et dénonçant en cela l'une des déviations possibles de l'outil numérique.

Considérer le film de cette manière va nous permettre d'engager la dernière partie de notre réflexion en contrebalançant les analyses les plus enthousiastes concernant l'aspect relationnel que cette médiation corporelle par l'image virtuelle implique, tout en nous efforçant de ne pas retomber dans une simple retranscription des discours alarmistes concernant les nouvelles technologies. Ce dernier chapitre constitue en fait la corollaire du présent chapitre : en montrant quelle importance la quête identitaire a pris dans notre société, impliquant des nouvelles modalités d'être et d'agir permises par un corps muté et médiatisé par le cinéma-substance, nous avons sans cesse mis en avant la valeur du « moi » individuel et subjectif. Cette idée s'inscrit dans le prolongement d'une réflexion qui a traversé la totalité de notre travail, et qui partait de la prévalence de la personnalité ou de l'intériorité sur l'aspect purement matériel du corps, déjà présente en animation et que le numérique consolide et amplifie. La solitude y est associée au recentrement sur soi, le tout parfaitement articulé dans la phrase que le film fait prononcer à Jeff et qui avait déjà pu retenir notre attention : « Et cette Robin Wright pourra ramasser la monnaie et s'envoler vers une île paradisiaque de polynésie pour découvrir son vrai "moi"⁴⁰⁷ ». L'île, lieu idéal dans le genre utopique, se donne comme symbole de cette vision de l'accomplissement de soi, ici encore à l'inverse de ce à quoi Robin aspire. Toute cette démarche s'élabore de fait au détriment de la confrontation avec autrui (devenu une entité problématique, comme nous allons le voir), de l'« être auprès de », enfin du vivre ensemble et donc fatalement, du politique.

⁴⁰⁵ Michael Civin, *Psychanalyse du Net*, op. cit. p. 176.

⁴⁰⁶ *Idem*.

⁴⁰⁷ « *And this Robin Wright can take the money and fly off to some island in Polynesia to discover her true self.* », passage à 00'12'24 dans le film.

CHAPITRE 9 : REPENSER LA RELATION À AUTRUI PAR LES IMAGES

Nous l'avons vu, la crise identitaire de Robin s'accompagne d'une incapacité d'agir provoquée par un non-contrôle des mécanismes de fonctionnement de son nouveau corps-substance. Ce sont avant tout des procédés narratifs et de mise en scène qui nous les donnent à voir, tandis que l'usage de la technique d'animation permet de rendre compte de la confusion qui s'ensuit pour le personnage (entre rêve et réalité, intériorité et extériorité) afin de la retranscrire au spectateur. Le stade le plus avancé de cette perte dans les images conduit la protagoniste à la cryogénéisation ; s'ouvre alors la troisième partie du film, qui la voit peu à peu retrouver ses repères, et reconquérir ses capacités d'agir et de choisir à l'aide du personnage de Dylan. Ce regain de puissance du personnage dans la dernière partie du film ne semble être rendu possible que par un revirement de la manière dont elle envisage les moyens mis à sa disposition pour retrouver son fils.

Nous avons déjà montré au cours du Chapitre 4 la manière dont la mise en scène traduit l'importance que revêt pour la protagoniste la réunion de son corps avec celui d'Aaron. Nous avons alors rapidement évoqué la capacité d'adaptation de Robin, qui finit par trouver une solution pour accorder son désir aux potentialités offertes par la substance. En revenant maintenant plus en détails sur ce basculement dans son positionnement tel que le film nous le donne à voir, nous pourrions mieux comprendre comment la mutation des corps par la substance-cinéma, en remplaçant le lieu physique par un espace mental, oblige à repenser la relation à autrui selon de nouveaux critères qui sont également en lien avec les nouvelles pratiques liées au numérique.

9.1. Repenser les modalités de présence auprès d'autrui

Peu après que le film ait fait basculer son actrice dans le monde des images animées, il présente une nouvelle technologie que Robin utilise naturellement pour contacter son fils et qui opère un premier déplacement pour penser la relation à autrui par voie médiatisée grâce au numérique : le « téléphone », ou du moins un outil qui lui ressemble, dont elle profite à nouveau un peu plus tard au moment de prendre la parole devant des centaines de personnes. Bien que son esthétique diffère de ce que nous utilisons actuellement, c'est bien le téléphone tel que nous le connaissons qu'Ari Folman évoque dans ces brefs passages. Dans notre société, celui-ci connaît de nombreuses variations depuis l'arrivée du numérique – notamment celle d'ajouter la possibilité de voir son interlocuteur en plus de l'entendre, la connexion à Internet rendant possible cette mise en « présence à distance ». Alors que jusqu'ici la mère et le fils se trouvaient toujours rassemblés par l'image pour dialoguer, *Le Congrès* présente d'emblée la « zone d'animation » comme un espace où

les protagonistes doivent s'adapter à un procédé qui met à mal leur besoin de se tenir auprès de l'autre. Car la mise en présence qu'il permet n'est pas parfaite : on remarque que sa mise en scène lui fait toujours manquer un élément. Au cours de leur première conversation, la possibilité de se parler est privilégiée : la bande-son nous laisse entendre les deux interlocuteurs à un volume à peu près équivalent⁴⁰⁸, plutôt que d'opter pour une réduction de celle d'Aaron. Cette sensation de proximité est tout de même nuancée par une différence acoustique concernant le timbre de leur voix, les réverbérations⁴⁰⁹ de celui du jeune homme rendant compte d'un lieu plus exigü que celui où se tient sa mère. Ainsi, bien que le volume des voix dans le dialogue transcrive une proximité des deux personnages permise par le dispositif, leur lieu physique est tout de même distingué ; mais surtout l'image ne les réunit pas (on voit brièvement Aaron dans les verres souples, puis il n'apparaît plus du tout ; le son de la voix est *acousmatique*, car l'objet dont il provient (les lunettes) est visible dans le champ sans pour autant que sa source (l'enfant) ne soit présente⁴¹⁰). À l'inverse, lors du discours de Robin, l'image d'Aaron est projetée brièvement sur les écrans et son corps rejoint celui de l'ancienne actrice dans le cadre mais ils n'échangent pas verbalement. Cette « présence à distance » est donc aussi à relativiser, et ce d'autant plus que le rapport de taille entre les deux corps est disproportionné.

Bien que présentée comme imparfaite, cette technologie n'en est pas moins le point de départ du basculement qu'opère le corps-substance, dans la mesure où elle nous donne à penser la possibilité d'*être auprès de* quelqu'un tout en ne partageant pas le même lieu physique. La difficulté conceptuelle de la *présence* se pose donc avec l'idée de « téléprésence » et le film en rend compte par sa mise en scène de la téléphonie. Chercher à la résoudre, c'est fatalement repenser la notion à partir de nouveaux critères, comme l'ont fait un certain nombre de théoriciens contemporains. Jean-Louis Weissberg distingue par exemple une « unité de lieu et de temps⁴¹¹ » qui définit la présence physique, des « espaces-temps mentaux – ce à travers quoi on est physiquement présent⁴¹² » qui sont multiples et relèvent cette fois plutôt de l'intériorité. En modélisant et en transportant des données physiques pour déplacer la présence⁴¹³, la technique amène à penser séparément la matière corporelle et la possibilité d'*être là*. Le corps glisse subrepticement non pas vers l'immatérialité, mais plutôt vers un nouveau type de matérialité⁴¹⁴ puisque les technologies médiatrices le

⁴⁰⁸ Les deux voix ont donc la même « profondeur », qui donne un sentiment de proximité égale. Nous reprenons ici le vocabulaire employé par Michel Chion, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, 3^e édition, Paris, Armand Colin, 2013, p. 64.

⁴⁰⁹ *Idem*.

⁴¹⁰ *Ibid.* p. 64-67.

⁴¹¹ Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 1999, p. 25.

⁴¹² *Idem*. C'est espaces-temps mentaux ont besoin d'être physiquement localisés pour être considérés comme présents.

⁴¹³ *Ibid.* p. 27-29.

⁴¹⁴ « On a souvent mis l'accent sur le versant "immatériel" des technologies du virtuel. En fait, rien de tout cela n'est

retranscrivent de manière à le rendre toujours plus tangible ; d'où l'idée d'une « augmentation du coefficient charnel dans la communication à distance⁴¹⁵ ». Idée qui, si on prend le risque de la mener jusqu'au bout, n'empêche pas de penser la force d'une présence (bien qu'illusoire et médiatisée) malgré l'absence du corps. Il nous semble que c'est d'ailleurs en ce sens que l'on peut comprendre le propos d'Étienne Perény au cours de sa réflexion sur l'avatar : l'image (virtuelle) n'a plus besoin d'être référée au monde pour justifier son existence et se voir conférer une valeur de vérité⁴¹⁶. La « téléprésence » ou présence à distance s'avère donc être le point de départ pour repenser la présence indépendamment du partage corporel d'un lieu entre deux individus, allant même jusqu'à évacuer la question de l'existence réelle de ces corps à partir du moment où un nouveau type de matérialité leur donne une consistance exactement similaire à celle des objets simulés. Et les corps-substance, comme nous avons déjà eu l'occasion de l'aborder, peuvent être compris comme cette interface dont le nouveau cinéma dote les usagers et qui fait de tout objet une présence avec laquelle il est possible d'interagir, indépendamment d'une origine physique dans le champ perceptif de l'utilisateur. Comme le numérique, l'animation transforme leur matérialité et les rend indistinguables les uns des autres.

Les nouvelles pratiques numériques engendrent donc la nécessité d'un déplacement de concept dans la société contemporaine. Et Ari Folman nous donne à voir cet effort de la pensée en le faisant effectuer par son personnage principal dans *Le Congrès*. Car tant que l'action se situe à Abraham, le film retranscrit la confusion de Robin en entrecoupant les événements par des séquences de rêve. Cette démarche narrative rend compte d'une dichotomie entre rêve et réalité que le personnage persiste à effectuer alors que la substance-cinéma invite au contraire à leur entremêlement. Parce qu'elle n'a pas encore déplacé ses catégories conceptuelles, elle n'est pas à même de comprendre les images qui se présentent à elle et s'égare dans la folie. De la même manière, le film nous laisse penser que sa protagoniste s'en réfère encore à l'ancienne notion de *présence* dans cette seconde partie, en essayant de rejoindre le lieu physique de son fils : dans son rêve, l'hélicoptère la transporte vers lui. Aaron est bien là, au bout de son cerf-volant, immobile et muet mais les retrouvailles se soldent par une catastrophe – leurs deux corps se percutent au moment du crash. Nous pourrions comprendre ce bref passage comme nous décrivait l'ultime échec de Robin à utiliser les images animées de la même manière qu'elle le faisait avec les images en

vraiment immatériel, c'est le type de matérialité qui se modifie. » *Ibid.* p. 36.

⁴¹⁵ *Ibid.* p. 19.

⁴¹⁶ Étienne Perény, « De l'avatar iconique à l'avatarisation généralisée », in Étienne Armand Amato et Étienne Perény (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, op. cit. p. 53. L'auteur prédit d'ailleurs que notre futur se verra de plus en plus constitué d'éléments hétéroclites, réels et virtuels, ces-derniers avec lesquels il sera possible d'interagir grâce à une vision interfacée et augmentée de la réalité, *ibid.* p. 58-59. Ce n'est ici qu'une petite partie de la réflexion de l'auteur, à laquelle nous nous référerons plus amplement au cours des pages à suivre.

prises de vues réelles⁴¹⁷, se basant sur des conceptions du lieu et de la présence que la nouvelle technologie a rendues obsolètes. De la même manière que les théoriciens contemporains réactualisent leurs définitions face aux incohérences que les technologies apportent par les nouvelles pratiques qu'elles engendrent, Ari Folman rend compte de la nécessité pour son personnage de s'adapter mentalement aux nouvelles définitions que la substance-cinéma sous-tend. C'est ce qu'il nous donne à voir dans la troisième partie du film.

En effet, cette dernière partie s'ouvre sur un renversement total des rapports qui va conduire Robin à changer de stratégie pour retrouver son fils et qui témoigne, par l'usage de procédés cinématographiques, d'un travail de redéfinition du concept de présence en fonction de la nouvelle technologie. Ce basculement advient au cours de la transition glaciaire de sa cryogénéisation. Les possibilités d'agir de Robin y étant réduites au point le plus bas, c'est Aaron qui, pour la première fois, la retrouve grâce au cerf-volant qui le rend plus mobile qu'elle. Et ce n'est pas la seule nouveauté, comme en témoigne le dialogue qui suit pour bien souligner ce changement : « Tu m'as entendue t'appeler ! Tu as réussi à m'entendre ? – Oui maman, bien sûr que je t'ai entendue. En quoi c'est si étrange ?⁴¹⁸ » La situation est pourtant inédite dans le film. La maladie n'atteint plus le jeune homme dans ce monde de glace, alors qu'au sein du rêve précédant il restait sourd à ses appels effrayés. À partir de ce moment le corps malade est devenu puissant, et il n'y a plus non plus d'opposition dans la narration entre les actions de Robin et ses rêves ; la découverte du nouveau monde transformé par la substance semble s'effectuer indépendamment de ces questions. L'usage de la voix off repositionne la protagoniste « au-dessus » des images, lui permet de prendre une certaine distance avec elles et de ramener une forme de maîtrise par leur commentaire. Ces éléments effacent l'aspect problématique des images auxquelles elle s'était confrontée auparavant, et l'impression de tranquillité qui s'en dégage laisse supposer que le personnage a enfin accepté de s'adapter au nouveau fonctionnement qu'implique l'usage de la substance-cinéma. Dans ce monde et de par les spécificités de son corps (comme nous l'avions vu au Chapitre 6), Aaron serait en fait bien plus apte à agir que sa mère. Dès lors, plusieurs éléments narratifs nous permettent de penser que Robin prend son fils pour modèle, dans une sorte de mise en abyme de la négation de son propre corps (en s'appropriant, dans un monde où son corps est déjà nié, un corps que la maladie efface peu à peu). C'est ainsi que nous nous proposons d'interpréter la traînée de sang que ses pieds écorchés répandent sur la glace tandis qu'elle se laisse porter par le mouvement d'Aaron vers la sortie de sa léthargie : puisque toute la conception du corps, du lieu et de la possibilité d'être ensemble au sein des images qui faisait sa puissance en prises de vues réelles n'est plus valable dans

⁴¹⁷ Comme nous l'avions avancé au cours du Chapitre 4 notamment.

⁴¹⁸ « Aaron, you heard me ! You heard me calling you ! - Yeah, Mom, I heard you. Of course I did. What's so weird about that ? » Passage à 01'22'33 dans le film.

les images animées, il lui faut « vider » ce corps et délaissier les stratégies qui lui étaient associées afin d'embrasser, grâce à sa mutation en corps-substance, celles du corps de son fils.

Ainsi, lorsqu'il est de nouveau question pour la protagoniste du film de *choisir* les mutations qu'elle veut expérimenter, c'est vers les symptômes de la maladie d'Aaron qu'elle se tourne directement. Dans ce rapide enchaînement de séquences qui fait exposer à Dylan toutes les possibilités qui s'offrent à elle jusqu'au moment de respirer la substance choisie, nous retrouvons tous les éléments qui appuient notre propos. Par l'exercice de son libre arbitre (le choix d'une substance), Robin affirme un objectif qui n'a pas changé et qui est au cœur de son identité (se tenir auprès de son fils). Par contre, le *moyen* d'y parvenir n'est plus tout à fait le même : au lieu de chercher à partager son espace par la cohabitation dans un lieu physique (représentée dans le film par un côtoiement à l'image), elle décide plutôt de se glisser dans sa peau en partageant avec lui un lieu devenu psychique. La respiration du syndrome Usher, synonyme dans *Le Congrès* d'un abandon progressif du corps, lui permet alors de reconquérir sa puissance perdue. Elle sort du cadre dans un mouvement d'ailes, imposant à Dylan comme à l'image de la suivre là où elle s'est échappée. L'abandon du principe de corps (de la mère) permet donc à la fois de rendre présent un corps absent (celui du fils), et de s'emparer de ses aptitudes qui s'avèrent plus adéquates à l'agir dans ce nouveau monde de substance pour reconquérir une puissance perdue. Il rend compte d'un déplacement par la protagoniste de sa manière de concevoir le corps, sa relation à l'image et la présence d'autrui, travail mental que la nouvelle technologie la contraint d'effectuer.

Ce constat se réitère d'ailleurs lors de la dernière séquence du *Congrès*. Forte de la restauration de ses capacités d'action aussi bien dans le monde de la prise de vues réelles que dans celui de l'animation, le film offre pour la dernière fois à Robin la possibilité de faire un choix. Et son ultime entrée dans le monde des images coïncide avec l'appropriation totale du monde d'Aaron, la mère s'étant elle-même cette fois glissée dans le corps de son fils. La *présence* se fait co-présence intracorporelle : la substance a fait du corps du fils un lieu possible, niant à l'extrême celui de Robin (devenu autre). Ce glissement de l'*être auprès de* physique dans un *être auprès de* mental lui permet finalement de le retrouver par hallucination (dédoublant dans les tous derniers plans du film le corps du jeune homme, (voir Fig. 15). Ainsi les retrouvailles adviennent-elles, mais seulement à partir du moment où la protagoniste accepte la nouvelle conception du terme de présence qui rend secondaire le lieu physique par rapport au lieu psychique, impliquant pour elle la dénégation de son corps (en choisissant le syndrome Usher elle se prive d'elle-même) au profit de celui d'Aaron. On le voit, la nouvelle technologie permet à Robin de poursuivre son objectif d'une manière un peu différente ; ce qu'elle offre n'est ni meilleur ni pire, mais elle nous oblige à reconsidérer notre compréhension de ce qu'est « être auprès de » quelqu'un, dans un monde où les corps ne correspondent plus totalement

aux personnes, ou du moins ne conditionnent plus la présence d'autrui.

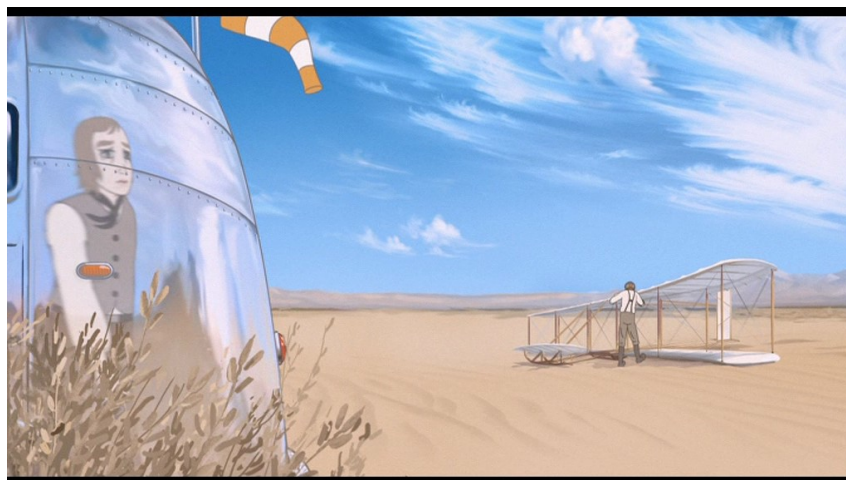


Fig. 15: Au cours des derniers plans du film, le corps d'Aaron est dédoublé.

Cette problématique finale est intrinsèquement liée à la distinction conceptuelle que la substance (comme le numérique) nous oblige à opérer entre lieu physique, et espace mental au point que nous ne sachions plus exactement décider duquel il est question à l'image. Cette incertitude ne concerne que la question du lieu physique, autrement dit l'« ancien » concept de lieu, celui du monde matériel et de la prises de vues réelles – les retrouvailles dans le monde mental de Robin étant attestées par l'image animée. Aaron se tient-il vraiment auprès d'elle, l'a-t-elle retrouvé ou n'est-ce qu'un fantôme créé par son esprit ? Le choix de ne pas faire parler le personnage du dernier plan nous semble être crucial dans la logique de préservation de cette ambiguïté puisque, comme nous l'avons relevé au cours du Chapitre 3, la voix des acteurs dans la partie animée constitue l'un des indices essentiels de leur présence effective. Cela permet à Ari Folman de pousser son spectateur à une réflexion, à titre personnel, sur sa propre manière d'envisager la présence : qu'est-ce qui est acceptable ? Peut-on se satisfaire de vivre dans un monde d'images qui ne laisse aucune certitude ? Quel type de vérité est préférable ? C'est donc aussi une manière d'interroger chacun sur le monde dans lequel il souhaite vivre ou non, à partir d'une observation de ce que la société est en train de transformer aujourd'hui.

Notre société propose en effet de plus en plus fréquemment la rencontre avec autrui par voies médiatisées, le numérique substituant au corps de l'utilisateur son avatar⁴¹⁹. Aborder la question par un personnage pour qui l'altérité est un élément crucial invite à un discours relativement négatif

⁴¹⁹ Que ce soit par les jeux vidéo (et en particulier les MMORPG, massivement multijoueurs), le web (forums, sites communautaires ou de rencontres, réseaux sociaux...) ou les téléphones intelligents, la notion pouvant être envisagée dans un sens très large. Étienne Armand Amato et Étienne Perény (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, op. cit. p. 14-15.

au sujet de ces pratiques, comme nous avons pu le constater en fin de Chapitre 8. Cela nous permet cependant de contrebalancer les discours les plus enthousiastes à ce sujet. Car il nous a semblé que, de manière générale, les études concernant l'avatar et les nouveaux types de relations qu'il permet avec autrui ou avec soi-même insistent sur leur aspect positif (probablement en réponse aux discours alarmistes qui les ont vus naître) : développement de l'empathie, possibilité de se jouer et de se réinventer pour autrui, parfois de se soigner avec autrui. Évoquer un repli sur soi semble ne pas être fécond à la réflexion, la socialisation par les réseaux étant plus souvent mise en avant. *Le Congrès* nous invite alors, aux côtés de quelques auteurs, à dépasser un discours alarmiste stérile (qui verrait dans les pratiques actuelles une coupure absolue avec l'altérité) et un point de vue plus enthousiaste car défensif (qui viserait plutôt à démontrer tout l'enrichissement social permis par les mondes numériques) pour nous interroger seulement sur ce qu'implique, dans la relation à autrui, une dématérialisation du corps qui déplace le concept de présence.

9.2. La sécurité de l'objet

« Grâce à la chimie, nous avons été délivrés. Il n'y a plus ni ego, ni compétition, ni violence, plus de guerre, ni forts, ni faibles. Plus de secrets⁴²⁰ ». Ces deux phrases que le réalisateur du *Congrès* fait prononcer à Dylan laissent entendre que la substance-cinéma a réglé tous les problèmes de la société, et surtout des individus. La médiatisation de la rencontre avec autrui par les images animées serait en fait un outil apporté par le numérique, pour répondre à une recherche de protection et à une démarche avant tout individualiste.

Car autrui peut être conçu comme un véritable obstacle à une certaine conception du développement personnel, c'est une idée que l'on retrouve régulièrement dans le livre de Jean-Claude Kaufmann. Autrui a le pouvoir de sanctionner les choix de style du sujet, provoquant parfois par son rejet un sentiment de honte⁴²¹. Il est donc nécessaire de négocier en permanence avec les réactions de ses interlocuteurs pour trouver une manière d'agir convenable, ce qui semble aller à l'encontre de l'idée substantialiste d'une personnalité authentique. L'entrée dans l'ère du cinéma-substance marquerait donc la fin des secrets, que la honte d'être soi pouvait pousser à cacher auparavant, donnant à ses usagers l'illusion de sortir des impératifs moraux et sociaux. De plus, le sociologue indique que les mécanismes de chacun étant subordonnés à la recherche de reconnaissance pour reconquérir son estime de soi, les altérités deviennent des « évaluateurs et des concurrents potentiels hautement plus complexes à gérer et sournoisement redoutables » qu'il faut

⁴²⁰ « *Thanks to Chemistry we've been redeemed. There is no ego, no competition, no violence, no war, no strong or weak, or secrets.* » Passage à 01'27'45 dans le film.

⁴²¹ Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi*, op. cit. p. 74

diminuer ou parfois dénigrer alors que c'est l'inverse qu'elles demandent⁴²². Aux atteintes à l'estime de soi que ce dénigrement provoque s'ajoute le fait que la comparaison entre l'identité dont se dote l'individu (renvoyant à des images de soi dont dépend aussi l'estime de soi) et l'image qu'autrui se construit de lui avant de la lui renvoyer peut provoquer des décalages impliquant colère et sentiment d'injustice⁴²³. Ce que Jean-Claude Kaufmann nomme le « combat des *ego*⁴²⁴ » laisse penser qu'autrui est plus souvent source de mal-être que de bonheur. Ici encore, la biotechnologie ferait voler les problèmes en éclats : il n'y aurait plus, dans ce nouveau monde, ni ego ni compétition. En permettant au sujet de ne se concentrer que sur sa seule personne, c'est toute la difficulté de la confrontation à autrui qui est évacuée.

Il faut ajouter à cela que depuis les attentats de 2001, notre société est gangrenée par l'existence d'un autrui redoutable : le terroriste. Dans « L'esprit du terrorisme », Jean Baudrillard met bien en évidence la manière dont le corps d'autrui est rendu problématique par le potentiel *suicidaire* qui l'habite. Pour lui en effet, au sein de notre société construite sur le principe de mondialisation, le terroriste est la cellule invisible qui à la fois en fait partie et se révolte contre elle, la mettant à mal symboliquement – c'est-à-dire par l'image⁴²⁵ – par l'usage de la mort. Il incarne donc le suicide du capitalisme qui en est la condition de possibilité, d'où cette assertion singulière : « l'hypothèse terroriste, c'est que le système lui-même se suicide en réponse aux défis multiples de la mort et du suicide⁴²⁶ ». La conséquence la plus évidente fait régner un état de terreur et de soupçon perpétuel porté sur autrui : le germe destructeur qu'il porte en lui ne peut être décelé par diagnostic, aussi chacun devient-il un ennemi potentiel.

La médiatisation du corps par la substance-cinéma, en retravaillant les modalités de présence et de relation à autrui, protège donc son usager de tout impact néfaste qu'il pourrait avoir sur lui ou sur la société et c'est ce qui est valorisé dans les discours qui l'accompagnent (comme en témoigne l'assertion de Dylan citée plus haut). La rencontre est encore possible : le film narre l'histoire d'amour qui lie deux personnages. Et cependant, elle ne peut plus avoir lieu de la même manière. Pour comprendre de quoi il en ressort exactement, nous pouvons partir d'une analyse menée par Michael Civin. Celui-ci constate que l'attachement à autrui s'avère parfois fatal en cas de perte d'un ou plusieurs proches, provoquant un repli sur soi (« repli paranoïde ») par peur de se trouver de nouveau blessé⁴²⁷. Dans ce contexte, le psychanalyste constate qu'Internet permet de « maintenir un

⁴²² *Ibid.* p. 190-192.

⁴²³ *Ibid.* p. 275.

⁴²⁴ *Ibid.* p. 274.

⁴²⁵ Jean Baudrillard, « L'esprit du terrorisme », *op. cit.* C'est parce que les images ont une place prépondérante dans notre société, et constituent une réalité du phénomène, que le mécanisme est rendu possible.

⁴²⁶ *Idem.*

⁴²⁷ Michael Civin, *Psychanalyse du Net*, *op. cit.* p. 98.

semblant de relation réelle, au sein d'une existence délibérément contenue dans la cellule du repli paranoïde⁴²⁸ ». Nous l'avons déjà souligné, seule une partie des utilisateurs des mondes numériques se sert de cet outil pour échapper au monde réel tandis qu'il permet aux autres de se tester eux-mêmes. Mais dans les deux cas l'analyste constate que les rencontres qui ont lieu au sein de cet espace virtuel sont d'un nouvel ordre puisque l'altérité y est minimaliste et distanciée bien que présente, et que les exigences envers chacun sont donc moindres, ainsi que les attentes⁴²⁹ :

Internet promeut un mode d'interaction qui, subjectivement, peut apparaître comme une forme d'engagement et de relation intersubjective, mais qui, en même temps, reste de façon prédominante une forme asociale d'isolement et d'autoprotection.⁴³⁰

C'est la même ambiguïté relationnelle qui semble caractériser les corps-substance – la comparaison s'avérant d'autant plus pertinente que Michael Civin remarque également qu'elle s'accompagne d'une confusion entre perception intime et extériorité.

Cette distance qu'implique le procédé de médiatisation du corps par le numérique le transforme en fait en objet, et d'abord parce que sa présence est objet (c'est bien *au* téléphone que nous parlons physiquement). Autrui n'est donc plus que le support de ce que veut y trouver l'individu, la matière objective que sa subjectivité extrait du monde pour l'articuler à sa propre histoire comme il l'entend. Cela rend sa présence possiblement interchangeable⁴³¹. Et le film d'Ari Folman radicalise cette idée : puisque tout y est dessiné, aucune hiérarchie entre les différents éléments qui nous sont montrés ne porte plus de sens qu'un autre ; les corps que la protagoniste croise pourraient ne provenir d'aucune source réelle, cela ne changerait pas la sensation de leur présence. Ils sont tous devenus des objets (décoratifs, artistiques) prêts à servir de support aux fantasmes des autres autant qu'à les utiliser de la même manière en retour ; nous l'avions montré au cours de la première partie de notre travail, à partir du moment où le procédé cinématographique enregistre d'égale manière le corps, l'environnement qui l'entoure et les objets qui l'habitent, le mécanisme casse la différence ontologique entre sujet et objet. Ce que l'enregistrement cinématographique fait au corps de cinéma de l'acteur (ou au corps animé dont nous avons vu par l'analyse du procédé de superposition des couches par *compositing* qu'il est l'égal de son environnement), le numérique le prolonge par l'emploi de techniques comme la capture de mouvement, représentées dans *Le Congrès* par la *scanning room*. Mais nous voyons ici que ce prolongement, qui opère par les images, est généralisable à toute la société puisque les images y pullulent et que tout usager doté d'un ordinateur ou d'un téléphone intelligent peut s'en servir. Il est

⁴²⁸ *Idem.*

⁴²⁹ *Ibid.* p. 13.

⁴³⁰ *Ibid.* p. 106.

⁴³¹ *Ibid.* p. 105.

donc bien question ici d'une conception du corps comme objet dont la société hérite du cinéma. Étienne Perény évoque en ce sens l'élaboration d'une « pensée inhabituelle » qui rend les oppositions entre sujet et objet, obsolètes. Puisque le numérique représente dans ses environnements toute personne comme tout objet par un avatar (compris comme représentation d'un étant) avec lequel une interaction est possible, la distinction n'a en effet plus lieu d'être, d'autant que nous nous familiarisons de plus en plus à la présence de ces objets dans notre quotidien. Les objets numériques qui servent de médiateurs pour que l'utilisateur puisse interagir avec son environnement placent à égalité les autres utilisateurs, et les éléments codés.

Nous pourrions émettre l'hypothèse que, aussi bien les nouvelles technologies et leur principe d'avatarisation que la substance-cinéma du *Congrès* qui s'en fait l'écho, sont des inventions qui accentuent cet aspect déjà présent dans l'idéologie de la consommation capitaliste. Cette façon de concevoir la relation à autrui comme une donnée plus ou moins profitable serait en fait un trait caractéristique de la société de consommation qui est la nôtre, et qui incite à penser les relations (et en particulier les relations charnelles) à autrui selon le mode du profit, annulant par là tout principe d'échange en enfermant l'individu dans sa propre problématique. C'est ce que Jean Baudrillard écrit :

Il semble qu'une *collectivité* gravement *dissociée*, parce qu'elle est coupée de son passé et sans imagination sur l'avenir, renaisse à un monde presque pur des pulsions, mêlant dans la même insatisfaction fiévreuse les déterminations immédiates du *profit* et celles du *sexe*. L'ébranlement des rapports sociaux, cette collusion précaire et cette concurrence acharnée qui font l'ambiance du monde économique se répercutent sur les nerfs et sur les sens, et la sexualité, cessant d'être un facteur de cohésion et d'exaltation commune, devient une frénésie individuelle de profit. Elle isole chacun en l'obsédant. Et, trait caractéristique, en s'exacerbant, elle devient *anxieuse* d'elle-même.⁴³²

La thématique d'une sexualité individuelle, frénétique et obsédante n'est d'ailleurs pas totalement étrangère au film, ces trois adjectifs étant discrètement associés à l'entrée dans le monde des simulacres et du divertissement. En effet, durant sa conversation téléphonique avec Aaron, Robin commente le mauvais goût de sa propre apparence en la mirant dans le reflet d'un grand aquarium. L'action principale, à savoir le dialogue entre les deux personnages en même temps que l'ancienne actrice déambule au sein du lieu, semble être le sujet de ce passage et la logique d'enchaînement des plans s'effectue selon les raccords de mouvements de la protagoniste, dont le rouge de la robe accroche l'œil. Puisqu'il est question de décrire son nouveau physique, le spectateur aura probablement tendance à l'observer également et à ignorer ce qu'il se passe en arrière-plan dans

⁴³² Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 2001 [1986], p. 228.

l'aquarium. C'est pourtant tout un univers malsain qui s'y donne en spectacle : un poisson en pénètre un autre avec de multiples petits pics, un autre insère sa langue dans un coquillage, le suivant fouette son partenaire tandis qu'un poulpe s'enroule et se déroule autour d'une coquille cylindrique. Et ce, en boucle (il semblerait que ce soient toujours les mêmes phases d'animation qui se répètent). Parmi les créatures restantes on reconnaît des formes phalliques ou une bouche rappelant la vulve féminine qui vient se coller à la vitre. C'est bien une frénésie de la sexualité, presque mécanisée par sa mise en boucle animée qui se « cache » dans cet aquarium. Comme pour le personnage de Dylan qui se cache dans les images au cours de la même séquence, la logique de construction du montage peut le rendre invisible lors d'un premier visionnage du film, alors qu'il est très présent à l'image comme au son⁴³³. Quant à l'idée d'un plaisir sexuel individuel et tourné vers l'objet, il y répond quelques secondes plus tard : la réceptionniste de l'hôtel évoque en effet les traits d'une poupée gonflable, ses formes rondes exagérément mises en avant par une tenue affriolante et lorsqu'elle se penche vers Robin, ce n'est pas un son mécanique mais plutôt un bruit de plastique qui se plie que l'on entend. Tous ces éléments donnent une forte impression de perversion ambiante, qui s'insinue dans l'image parfois de manière subliminale.

Cependant, cette réceptionniste autant que les robots-*groom* de l'hôtel Abrahama ne sont pas que de simples objets (une poupée gonflable ou des jouets mécaniques), mais témoignent d'une capacité à dialoguer quelles que soient les questions posées par Robin, et même à exprimer leur point de vue : ainsi certains d'entre eux esquissent-ils des gestes belliqueux à l'encontre de Robin car ils ont reconnu sa parenté avec l'Agent Robin qui massacre leurs « congénères », tandis que d'autres se regroupent autour d'elle (reconnaissant peut-être en elle la star que nul autre humain n'est capable de déceler). La réceptionniste, elle, invente littéralement un concept lorsqu'elle compare le personnage avec ses usurpateurs (supposant que les imitations étaient moins « robiniennes⁴³⁴ » qu'elle). Même brièvement, il est donc question dans *Le Congrès* d'une autre conception très contemporaine qui tend à faire de l'objet un *être* de plus en plus capable de ressembler à l'homme : c'est la question du robot et de son intelligence artificielle, qui est explorée depuis plus d'une décennie et de manière récurrente dans les fictions cinématographiques⁴³⁵. Ce rapprochement de

⁴³³ L'un des collaborateurs d'Ari Folman remarque, au cours des commentaires audio du film, que c'est la matière dessinée qui permet ce genre de subtilités ; probablement dans la mesure où aucun élément ne diffère des autres sur le plan esthétique, ce qui permet de les camoufler dans l'image en les plaçant au second plan. La transformation d'une femme en Marilyn Monroe l'illustre : si les personnages de départ (la femme) et d'arrivée (la star) présentent déjà l'idée de transformer n'importe quel profil physique en celui d'une icône représentative de la cristallisation des désirs masculins, les intervalles de la mutation observées en image par image permettent de remarquer que cet entre-deux a été l'occasion pour l'animateur du plan de laisser apparaître très visiblement le téton droit au-travers du vêtement, accentuant ici à nouveau l'aspect érotisant de la substance sur le corps grâce aux spécificités de l'animation (cette fois assez facilement décelable par l'œil).

⁴³⁴ « *I guess they didn't look as Robinish as you do.* », passage à 00'51'11 dans le film.

⁴³⁵ Dans *Her* (Spike Jonze, 2013), le fait d'avoir pris pour habitude d'entretenir des relations sexuelles sans proximité corporelle avec d'autres femmes par l'usage du numérique rend plus acceptable à Theodore Twombly la possibilité

l'objet vers le sujet est mis en scène dans le film de manière à se confondre avec une objectalisation des autres sujets – confusion fort à propos qui rejoint Étienne Perény lorsque celui-ci déclare leur dichotomie obsolète. Tandis que la médiatisation numérique par avatarisation accentue l'objectalisation d'autrui dans le virtuel, la substance-cinéma ajoute à cet aspect les sensations physiques qui retranscrivent un sentiment de présence du corps. Non seulement ce n'est pas la relation qui importe, mais plutôt ce qu'elle représente pour l'individu qui la ressent (rendant tout partenaire dispensable), mais en plus cela induit que son origine humaine n'a pas d'importance. Ce peut être un objet auquel on prête subjectivement une signification, ou un être inventé de toutes pièces et invoqué par l'imaginaire⁴³⁶. Puisque tout a lieu mentalement, chacun peut s'adonner aux pratiques qu'il souhaite, qu'elles relèvent du moral ou de l'immoral⁴³⁷ et ce en garantissant tout de même l'intégrité de chacun. Plus rien ne semble donc poser problème.

Nous ne nous attachons certes ici qu'à quelques détails ; le film ne fournit guère plus de matière pour étayer cette idée, bien que d'autres éléments très brefs la rappellent parfois. Mais ils semblent témoigner d'une volonté des créateurs du *Congrès* de mettre en rapport la nouvelle biotechnologie présentée, avec cette consommation d'autrui qui fait de son corps un objet de fantasmes modelable à l'envie et qui, selon Jean Baudrillard, procède d'une mentalité individualiste bien contemporaine, ainsi qu'avec la subjectivisation d'objets de plus en plus sophistiqués. Nous l'avions déjà évoqué en fin de première partie (au cours du Chapitre 3) : le film d'Ari Folman décrit un dispositif cinématographique qui, à l'arrivée du numérique, se voit redéfini et notamment à partir de la notion d'animation ; celle-ci présente l'avantage de reléguer au second plan la question de l'aspect des corps en se concentrant sur les mouvements, permettant en cela de dépasser les

d'en entamer une de la même manière avec un être artificiel. Cet exemple illustre très bien notre propos dans la mesure où la distance intercorporelle qu'implique l'usage du numérique rend possible une égalité de relation entre deux humains, ou entre un humain et un objet machinique (ce statut s'en voyant fortement remis en cause).

⁴³⁶ C'est l'exemple que donne Jeff à Robin quand il lui explique qu'en buvant sa substance, les consommateurs pourront se l'approprier exactement comme ils le souhaitent, la substance se contentant de fournir un aspect plus concret à leur imagination : « Dis-moi une chose, Robin. Est-ce que le soir, lorsque tu fantasmes toute seule dans ton lit, tu lui payes à lui, ou à elle, des droits d'auteur ? [*Now tell me something, Robin : when you fantasies alone, in bed, in the dark do you pay him or her, royalties ?*] » Passage à 01'00'05 dans le film. Le but du dialogue est de dédouaner le producteur de tout paiement supplémentaire de Robin pour l'ajout de la clause. Mais ce qui nous intéresse ici réside plutôt dans le choix de cet exemple, qui est assez parlant. Il est question d'éprouver avec plus d'impact grâce aux nouvelles images une consommation d'ordre individuel, à partir d'une sexualité tournée avant tout vers soi-même. Dès lors, qu'elle passe par une relation charnelle effective avec autrui endossant cette icône fantasmatique ou qu'elle soit remplacée par un objet n'est qu'une question secondaire.

⁴³⁷ Et cela est valable aussi concernant la violence. À partir de son étude sur les MUDs (des communautés constituées en ligne autour d'un jeu), Richard Bartle démontre par exemple que la médiatisation qui lie les individus dans un environnement virtuel permet à certains types de joueurs (les *killers*, qui contrairement aux autres sont des joueurs principalement attirés par la possibilité de nuire aux autres à travers leur pratique), de laisser libre cours à leurs pulsions destructrices sans que leurs actions n'en soient pour autant condamnables, puisqu'une fois replacées dans le contexte du monde virtuel au sein duquel ils évoluent, ce rôle s'avère en fait utile à l'équilibre de la communauté. Puisqu'il n'y a pas de véritable heurt dans le cadre défini du monde virtuel, on ne peut plus non plus opposer le moral à l'immoral selon les mêmes critères que dans le monde physique. Richard Bartle, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. », in *The Game Design Reader : A Rules of Play Anthology*, Cambridge, MA: MIT Press, 1996, p. 754-787, en ligne : mud.co.uk/richard/hcds.htm, consulté le 06 mai 2017.

aberrations qu'apporte le numérique (on peut ainsi affirmer que c'est bien l'« âme » de l'acteur qui incarne le personnage à l'écran même si son corps y est invisible, de la même manière que l'animateur s'exprime par la matière inerte). L'animation place la question du brouillage entre sujet et objet au cœur de sa réflexion. Elle présente l'avantage de penser prises de vues réelles, animation image par image et numérique selon une logique de continuité : l'un restitue le mouvement enregistré dans le monde, l'autre le reconstitue tandis que le dernier opère par translations sur la matière virtuelle. Un parallèle peut être établi avec l'idée développée au cours du Chapitre 8, qui subordonne la notion de corps à celle d'identité puisque l'action montrée par l'image, ainsi que son sens semblent primer sur l'aspect des corps qui y sont mus (le corps pour la prises de vues réelles, l'objet matériel pour l'animation, l'objet virtuel pour le numérique), la diversité des techniques possibles pour raconter une même histoire impliquant une réflexion secondaire concernant le choix de l'une d'entre elles (il faut alors que le récit soit servi par la technique, raison peut-être pour laquelle on interroge sans cesse Ari Folman concernant l'animation dans *Valse avec Bachir*⁴³⁸). Peu importe donc la nature de ce qui bouge, du moment qu'il produit du sens. Aborder la question du sujet et de l'objet par l'animation, c'est « faire croire au mouvement de l'inerte » comme s'il était normal que celui-ci s'anime, et brouiller ainsi les catégories opposant vie et mort, esprit et matière, organique et machinique⁴³⁹. Notre réflexion présente nous incite à reprendre ces remarques et à les compléter à partir de ce phénomène d'indifférenciation entre sujet et objet, qui renvoie également à un rapprochement entre le vivant et l'inerte (que le personnage d'Aaron, en personnifiant le média cinéma et en *mutant* grâce à la matière filmique, augurait déjà) : c'est en fait toute la conception *animiste* de l'animation qui est en jeu, celle-ci permettant de penser une cohabitation entre ce qui est mobile et ce qui est immobile⁴⁴⁰ ; autrement dit à concevoir une forme d'équivalence entre sujet et objet, à trouver banal le « "devenir vivant" du non-vivant⁴⁴¹ ». C'est ce qui fait dire par exemple à Dick Tomasovic, qui partant d'un constat qui fait des corps cinématographiques le reflet de nos

⁴³⁸ Qui est aussi, il faut l'admettre, ce que nous nous sommes efforcés de mettre en avant tout au long de ce travail pour montrer la légitimité d'une telle position (la pertinence du choix de cette technique plutôt que d'une autre pour tenir un propos que nous imaginons avoir été conçu en premier), renforçant nous même dans notre analyse cette secondarité de la technique. Nous aurions aussi pu partir du présupposé inverse, qui d'ailleurs semble aller plus évidemment dans le sens de la démarche d'Ari Folman en nous demandant comment, à partir d'un attachement assumé pour une certaine technique d'animation et d'une envie de montrer un élément spécifique ou de travailler une idée particulière, le réalisateur en vient à construire un récit plus ou moins efficace qui lui permet de toutes les articuler en une seule œuvre. Une telle analyse exigerait alors de plonger dans les archives de la fabrication du film en prenant la chronologie de sa construction comme matière première. La démarche nous semble compliquée à mettre en place de manière efficace sans avoir soi-même pu suivre tout le processus de création de l'œuvre, à moins de pouvoir accéder à tous les documents témoignant de son cheminement. Mais elle s'avérerait très enrichissante pour rendre compte de la manière dont le choix d'usage d'une technique peut influencer la démarche de construction du film, non plus selon un rapport de causalité mais plutôt de dialogue constant.

⁴³⁹ Sébastien Denis et Jeremy Stolow (dir.), « Introduction », *Intermédiatités*, n° 22, *op. cit.* §4.

⁴⁴⁰ *Ibid.* §7.

⁴⁴¹ *Ibid.* §8.

propres corps mécanisés par le « progrès » l'élargit à « toute la production animée⁴⁴² » :

Vitaliser, corrompre, revenir, tels sont les gestes éternels de ces Prométhées modernes qui, absorbés par le souhait d'*estomper les frontières entre l'organique et le machinique*, stimulés par l'imagination techno-industrielle de la réification de monde propre aux siècles de ces fictions, ont rêvé d'*animer le vivant par l'artifice*.⁴⁴³

Nous comprenons en reprenant le fil de la totalité de notre analyse du *Congrès* que ce que la technique cinématographique est capable de montrer par les images, induit une certaine conception du corps que l'arrivée du numérique renforce et permet à ses usagers d'appliquer dans leur vie quotidienne. Le rapport que l'on entretient à autrui change donc aussi, repoussant sa présence à une présence/absence plus confortable pour l'individu qui se voit octroyer la possibilité d'agir comme il l'entend, laissant libre cours à des pulsions qui ne peuvent plus atteindre l'intégrité de ses pairs, de la même façon qu'elle garantit sa propre tranquillité. La substance-cinéma, telle qu'elle nous est présentée par le film d'Ari Folman, rend compte de cette médiatisation tout en l'exacerbant, brouillant encore davantage les notions ; et le choix technique de l'animation pour rendre compte de ce processus nous amène à prendre en compte la radicale remise en cause qui s'ensuit dans la distinction entre sujet et objet, jusqu'à prendre pour modèle la notion d'*animisme*⁴⁴⁴ qui témoigne d'une conception de plus en plus fréquente à notre époque du monde comme lieu de non-séparation du conscient et du non-conscient, du vivant et du non-vivant ; et ce, aussi bien parce que la fréquentation de plus en plus assidue avec des objets artificiels évolués nous permet de croire en une subjectivité à venir dont ils seraient un jour dotés, que parce que la relation à autrui par le biais d'une interface numérique lui donne une consistance similaire à celle de n'importe quel autre objet auquel il aurait affaire virtuellement. Le film semble donc, bien que ce ne soit pas là le propos général tenu par la narration, nous décrire un monde au sein duquel la substance-cinéma permettrait d'échapper à toute forme de contrainte imposée par la confrontation à autrui, garantissant un bien-être et une sécurité totaux pour chaque usager, ainsi qu'une « indépendance » sociale (dont nous avons souligné l'aspect illusoire) qui présente cet exil relatif comme étant le meilleur moyen de se découvrir, de s'accomplir à titre personnel.

Il est en fait ici question d'abandonner son corps en tant que lieu de la subjectivité et de l'action, de la confrontation avec un monde extérieur qui lui demande sans cesse de faire des efforts d'adaptation, au profit d'une nouvelle conception du corps devenu coquille au creux de laquelle les

⁴⁴² Dick Tomasovic, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernités de Prométhée », *Intermédialités*, n° 22, §10, en ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309/1024116ar>, consulté le 6 juin 2017.

⁴⁴³ *Ibid.* §28.

⁴⁴⁴ Nous reviendrons en conclusion à ces réflexions très riches sur l'animisme comme modèle pour réenvisager les images.

rêves et les illusions de chacun se développent de manière utopique sans contrainte. Ce qui disparaît, c'est une volonté et une capacité de *résistance* par le corps face à l'adversité. Par son aspect utopique (et anti-utopique), *Le Congrès* nous incite à interroger la manière dont, aujourd'hui, le numérique fournit à ses usagers des outils qui leur permettent de se défaire des enjeux que recèle le *vivre ensemble* de l'espace public pour se concentrer sur des questions avant tout personnelles ; il construit en cela un discours que l'on pourrait qualifier de politique.

9.3. Une société presque aveugle et sourde : l'abandon du politique

Ce dernier pan de la réflexion concernant notre objet d'étude va nous permettre d'approfondir une réflexion qui parcourt la totalité du film, et qui concerne le corps malade. Dans *Le Congrès*, c'est à un laboratoire pharmaceutique que la Miramont s'est associée pour mettre au point la substance-cinéma, présentée à ses futurs usagers comme un « remède » par son fondateur Reeve Bobs ; paradoxalement, en faisant du personnage d'Aaron le fil rouge de ces transformations, la logique narrative du film indique en fait le contraire au spectateur. Ériger ce personnage en précurseur de la société à venir, c'est montrer que celle-ci deviendra de plus en plus refermée sur elle-même, délaissant le corps comme point de rencontre avec autrui. C'est surtout lui attribuer une maladie incurable ; une maladie dans laquelle les individus eux-mêmes auraient souhaité tomber, leur permettant de fermer les yeux sur le concept même de vivre ensemble qui fait de l'homme par nature un animal politique⁴⁴⁵ pour ne plus prendre en compte que ce qui est bon pour soi, dans un oubli absolu de ce qui est bon pour les autres. Ari Folman a donc construit la narration et la mise en scène de manière à ce que la substance créée par les sciences médicales corrompe les corps qui la consomment tout en prétendant les soigner. Nous pouvons alors supposer que derrière cette incongruité se cache en fait une réflexion plus profonde qui articule la relation de l'individu à son propre corps à l'heure des technologies numériques, à des discours idéologiques portés par la science et servant des intérêts d'ordre politique. Car si l'individu qui possède un corps sain est prêt à l'abandonner pour embrasser les attributs d'un corps malade, c'est qu'il doit, d'une certaine manière, considérer cet abandon comme un gain – et donc envisager la substance comme un outil qui permettrait d'améliorer ce corps naturel qu'il conçoit d'abord comme étant à corriger, cette vision étant portée par un certain nombre de discours officiels mais également perpétuée par les images.

Pour comprendre les enjeux du renversement entre corps sain et corps malade que met en place le réalisateur du *Congrès*, c'est un détour par les idéologies qui traversent notre société qu'il nous faut effectuer. En effet, plusieurs éléments peuvent nous laisser penser que la prolifération

⁴⁴⁵ Aristote, *La Politique* I, 2, 1253a, Paris, Vrin, 1977.

d'objets technologiques et numériques dans notre environnement font basculer peu à peu notre vision du corps. L'idée a en fait traversé notre travail de part en part sans y être vraiment soulignée jusqu'ici. La question de la performance en est un élément saillant. Nous avons déjà pu montrer comment les nouvelles technologies impliquent une concurrence entre corps et machine ; la nécessité d'être performant fait du corps un élément donné comme tel par la nature qui est, dès l'origine, conçu comme défaillant, haï pour cette ambivalence qui fait de lui à la fois un instrument nécessaire à la vie et une objection à la toute-puissance⁴⁴⁶. Selon cette idée, le monde contemporain ferait du corps naturel un corps d'abord rejeté et que seule une transformation en profondeur, voire un effacement pourrait remettre en valeur par le soin ainsi apporté⁴⁴⁷. Or, par le numérique, le cinéma donne à rêver cet effacement en le permettant à l'image. L'indistinction progressive de l'objet et du sujet prolonge cette remarque dans la mesure où l'objet concurrence le sujet en prétendant pouvoir s'ériger lui aussi comme tel, tout en bénéficiant d'un degré de « perfection » supérieur, par son artificialité qui permet une amélioration constante. L'entremêlement de ces deux notions implique donc une concurrence entre eux autant qu'une confusion dans leurs conceptions respectives, faisant du corps un objet qui, comme les autres, devrait être manufacturé pour évoluer.

En nous plaçant dans le contexte idéologique de notre époque, nous voyons que les individus y opèrent un renversement dans leur rapport au corps, qui est par nature imparfait et doit donc, dès le départ, faire l'objet de soins palliatifs, et d'améliorations – et l'image numérique, en permettant, par la logique de la retouche qui fait sa spécificité, de pratiquer presque automatiquement ces ajustements, rend cette amélioration possible car *visible*. En ce sens, la *scanning room* qui est présentée dans le film témoigne d'une volonté de créer un certain type de corps par l'image (qui seraient éternellement jeunes) et, vingt ans plus tard, ses spectateurs auront adopté cette vision idéologique du corps et souhaiteront l'appliquer à leur propre compte (en témoignent les diverses réappropriations des usagers de la figure de proue de cette idéologie, qui n'est autre que l'Agent Robin) – le soin passant alors de la même manière par l'image. Cette remarque fait de la protagoniste principale du *Congrès*, comme nous avons déjà pu l'évoquer à de nombreuses reprises, une exception puisque la mise en scène rend au contraire son corps naturel puissant. Pour le reste de la société, la question d'une mutation du corps est souhaitable et c'est ce à quoi répond la substance-cinéma. Ari Folman invente donc dans son film un outil qui se sert de la possibilité de retouche permise par les images numériques pour faire muter les corps, de manière à répondre à un besoin qui est bien présent dans notre société actuelle en rapport direct avec le corps.

⁴⁴⁶ Jean Claude Guillebaud, *La Vie Vivante : contre les nouveaux pudibonds*, Paris, Les Arènes, 2011 tel que présenté par David Le Breton, « Review : LA VIE VIVANTE. Contre les nouveaux pudibonds », *Esprit*, n° 375 (6), juin 2011, p. 178-180.

⁴⁴⁷ *Idem*.

Mais la substance-cinéma est avant tout un produit pharmaceutique, ce qui permet au réalisateur d'inclure dans sa réflexion la manière dont la médecine s'insinue dans cette problématique qui lie le corps aux nouvelles technologies. Le but de l'invention biochimique est officiellement de régler tous les problèmes qui se posent aux hommes en leur proposant de vivre leurs rêves, ce qui garantit également, comme nous l'avons vu au cours des sous-parties précédentes de ce chapitre, une sécurité totale. Est donc mise en valeur, dans le discours que le film fait porter à son personnage Reeve Bobs, l'aspect utopique de la société à venir. Par contre, comme nous l'avons montré au cours du Chapitre 2, cette vision utopiste est contrebalancée par l'anti-utopie qui se déroule dans l'envers des images. De ce point de vue, bien loin d'être guéris, les corps sont en fait gravement atteints : anesthésiés, impuissants, dépendants. Le film nous montre que, sous couvert de soigner les corps individuels, c'est en fait l'entièreté du corps social que la science médicale a placée sous sédatif. Soigner en éradiquant le mal, et dans le même temps éradiquer par le soin ; c'est là une stratégie politique qui fait usage de la science pour assurer un contrôle social total qu'Ari Folman nous décrit en y ajoutant le pouvoir suggestif des images, et cette stratégie est loin d'être fantasmatique. Au contraire, elle a été analysée par plusieurs théoriciens à l'aube du XXI^e siècle.

Jean Baudrillard⁴⁴⁸ met par exemple en évidence la manière dont l'existence du terroriste, qui fragilise le corps social, renvoie directement chez l'individu à un soupçon psychique envers lui-même (il pourrait être fasciné par les images de destruction du système que le terroriste produit, puisqu'ayant peut-être lui aussi souhaité son effondrement) et que la possibilité d'être porteur d'un virus actualise de manière corporelle. Autant que le virus qu'il évoque, nous pouvons ici mentionner la cellule cancéreuse qui dégénère jusqu'à menacer d'emporter la vie avec elle, et dont le potentiel létal ne peut être diagnostiqué avant qu'elle ne fasse des dégâts. Le penseur met donc en parallèle la peur d'autrui et la crainte de soi qui trouve dans le corporel un reflet de ses doutes psychiques, par l'analyse du terrorisme. Nous l'avons déjà évoqué auparavant : le personnage de Robin correspond en fait à cette description double de la fragilité dans la mesure où non seulement elle porte en elle des failles qui l'acculent, mais en plus son fils est malade (c'est le corps qui s'auto-détruit) et sa fille trahit (elle est soupçonnée de collaboration avec l'ennemi au sein de la cellule familiale dans la première partie du film, puis fait partie directement des terroristes qui attaquent Abrahama dans la seconde). Le film, en construisant sa protagoniste comme un corps puissant parmi les images et en célébrant sa fragilité comme gage d'humanité et d'artisticité, se rattache à l'idée que ces questions qui concernent la maladie, aussi bien du corps social que du corps physique qu'amalgame Jean Baudrillard, peuvent ouvrir à une certaine manière de concevoir la liberté (liberté de se tromper pour Robin, liberté de créativité pour Aaron, liberté politique pour Sarah) ; à cette vision la

⁴⁴⁸ Jean Baudrillard, « L'esprit du terrorisme », *op. cit.*

narration donne à voir une substance-cinéma qui allie la notion de sécurité à cette de liberté, défigurant en partie cette dernière. Elle peut en effet être comprise comme une arme biotechnologique capable de liquider absolument tous les individus susceptibles d'en atteindre à autrui (correspondant très bien en cela aux craintes qu'a fait naître la chute des deux tours en 2001 selon Jean Baudrillard : « On parle de bioterrorisme, de guerre bactériologique, ou de terrorisme nucléaire. [...] l'anéantissement sans phrase, sans gloire, sans risque, de l'ordre de la solution finale⁴⁴⁹ »). Mais elle y parvient sous un jour déguisé, en répondant d'abord à une vision de soi et de son propre corps qui en font des éléments à soigner (d'ailleurs nous pouvons remarquer que le terme d'anéantissement radical que l'auteur utilise est aussi valable dans le cas des soins apportés pour lutter contre le cancer). Il est bien question de faire de la science médicale un outil de contrôle à titre politique. Aux constats du théoricien, le film semble répondre que c'est justement dans cette mise en relation possible entre terrorisme et maladie que le système peut trouver le moyen de vaincre à nouveau – et c'est par l'image qu'il parvient à effectuer ce tour de force. Car si Jean Baudrillard lit dans la transformation de l'image (« l'image consomme l'événement, au sens où elle l'absorbe et le donne à consommer⁴⁵⁰ ») le point de possibilité pour le terroriste d'atteindre le système par usage du symbole, *Le Congrès* nous montre qu'il est cependant possible de le confisquer en faisant entrer l'image dans le corps. Radicalisant ainsi la manière dont l'image prend le pas sur la réalité, le procédé permet de la transformer en subjectivité pure qui interdit désormais à quiconque d'intervenir sur la perception visuelle d'autrui. En dotant chacun d'un corps-cinéma indépendant basant ses perceptions uniquement sur son identité, permettant aux individus de croire en leur artisticité propre, l'action symbolique qui permettrait d'infléchir l'esprit d'autrui en manipulant les images n'est plus envisageable. La fuite dans le virtuel qu'évoque la substance-cinéma et qui va de pair avec un désintérêt pour la télévision au profit de l'ordinateur, pourrait alors être lue comme un délaissement de l'information qui entretient le rapport de l'individu à la société et à la politique, complexes et frustrantes, auquel le divertissement dans un univers ludique resserré et sécurisant est désormais préféré. Une place est donc faite à la science dans le cadre des stratégies de contrôle politique en passant par la question du soin. Nous comprenons alors à quel point la construction des corps-substance par Ari Folman dans son film, en promettant aux individus un soin et une sécurité pour leur corps tout en s'avérant être des outils de contrôle très puissants de l'espace public, s'avère juste pour parler de notre propre société et en particulier par son usage des images.

Il est donc possible d'envisager la substance biochimique que les individus ingèrent dans *Le Congrès*, non plus comme un objet scientifique ou une nouvelle forme de cinéma mais plutôt

⁴⁴⁹ *Idem.*

⁴⁵⁰ *Idem.*

comme un dispositif inédit relevant d'une science humaine (la médecine), répondant à des idéaux véhiculés par le cinéma au moment de ses transformations face au numérique, mis en place dans la société et ayant des impacts à la fois *disciplinaires* et *biopolitiques* en modifiant les pratiques liées au corps et à l'espace. Nous utilisons ici le vocabulaire d'un autre grand théoricien ayant beaucoup travaillé sur les relations entre sciences et pouvoir et sur la manière dont leur alliance pouvait permettre la mise en place de stratégies de contrôle passant par le corps : Michel Foucault. Pour cet auteur en effet, l'analyse des sociétés disciplinaires (à partir desquelles la nôtre est née) permet de mettre en évidence un lien étroit entre la maîtrise du corps et la logique spatiale, qu'il est tout à fait pertinent d'étudier dans le cas du *Congrès* dans la mesure où le penseur montre que c'est un travail de l'espace qui définit les forces⁴⁵¹. Construire un espace qui sépare les individus, leur assigne une place précise et permet de les voir à tout instant sans qu'eux-mêmes puissent voir qui que ce soit, tout en allégeant au maximum le pouvoir externe puisqu'il est automatisé et désindividualisé, incorporel, intériorisé par le détenu : ce sont les principales caractéristiques de l'approche disciplinaire qu'il met en avant dans son analyse⁴⁵². Et elles correspondent aux procédés que nous donne à voir le film d'Ari Folman : l'hôtel Abraham est construit comme un lieu clos, surveillé en permanence par des intelligences artificielles (il est possible de communiquer avec le *Room service* simplement en élevant la voix, ce qui suppose que l'écoute est constante ; les deux grandes fenêtres rondes qui percent les murs dans la chambre qu'occupe Robin semblent former deux yeux immenses qui l'observent). Lorsque l'on se retrouve dans une nouvelle société vingt ans plus tard, ce qui n'était qu'une expérience localisée se retrouve généralisé à l'échelle de l'Etat. La substance-cinéma allège encore plus le dispositif dans la mesure où elle fait du corps le lieu d'emprisonnement de l'individu ; plus besoin donc de construire un espace de gestion des corps, car ils ont tous été délocalisés dans leur utopie personnelle (comme nous l'avons montré au cours du Chapitre 2). On peut qualifier cet état de dispositif disciplinaire médical puisque la substance-cinéma agit directement sur le système nerveux et sur la perception des sujets, et assure leur bien-être intérieur tout en supprimant le contrôle qu'ils peuvent avoir sur leur corps. En jouant sur les apparences il est possible de leur faire croire à une utopie, tout en continuant à assurer, en dehors de leur perception, un contrôle total très anti-utopique. Le pouvoir individuel du corps a donc été abandonné, et avec lui toute possibilité de résistance au gouvernement que l'on peut lui imposer sans qu'il s'en aperçoive. Nous comprenons que ce qui se joue dans l'articulation d'une vision du corps dénigrante et d'un besoin sécuritaire auxquels répond le cinéma-substance dans le film implique aussi de penser le corps comme lieu de manifestation du pouvoir politique, que le savoir permet de toujours

⁴⁵¹ Hubert L. Dreyfus et Paul Rabinow, *Michel Foucault : un parcours philosophique. Au-delà de l'objectivité et de la subjectivité*, Paris, Gallimard, 1984, p. 162-163.

⁴⁵² Michel Foucault, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975, p. 202-204.

mieux maîtriser, jusqu'à parvenir à le destituer totalement de sa possibilité de résistance.



Fig. 16: L'espace séparé des scientifiques. Passage à 01'42'38.

L'espace dans lequel sont stockés les corps est alors séparé de l'espace où vivent les rares humains qui ne consomment pas la substance hallucinogène. La séparation des espaces répond au principe du régime de vérité choisi : à l'extérieur vit la masse des corps qui ont choisi une vérité subjective, tandis que les autres sont regroupés dans un espace clos qui continue de faire face à la vérité plus objective du monde matériel. Ils sont placés en hauteur, dans un ballon qui flotte au-dessus de la ville et dans lequel des appareils optiques leur permettent d'observer le reste du monde (voir Fig. 16). La place des scientifiques est donc la plus proche possible du gouvernement (si ce n'est égale à lui), puisque dans un monde gouverné par une nouvelle technologie, celui qui maîtrise cette technologie est aussi celui qui décide qu'en faire. Le docteur Barker est le personnage qui semble, dans *Le Congrès*, représenter ce corps médical à lui seul. Il est aussi bien celui qui se charge de la santé d'Aaron au fil de la narration, que celui qui choisit de rester de « l'autre côté » de la vérité, aux côtés d'une sorte de caste scientifique (pour la plupart en uniformes), peut-être pour veiller cette fois au bien-être du corps social dans son ensemble. Le film d'Ari Folman ne laisse que très peu d'indices concernant le fonctionnement de l'anti-utopie qu'il décrit durant ces quelques scènes en prises de vues réelles. La présence de personnages en combinaison siglée « Miramount » parmi la foule hallucinante permet de supposer que ces personnes sont là pour subvenir à ses besoins minimaux ; en ce qui concerne les scientifiques, une ligne de dialogue prononcée par le docteur peut laisser penser que quelque chose de plus que le simple amour de la vérité l'a peut-être poussé à ne pas rejoindre les autres dans la zone d'animation : « Ne soyez pas si impressionnée par ma présence ici. Être de ce côté de la vérité, ce n'est pas si courageux⁴⁵³ ». Ainsi avoue-t-il peut-être ici la place avantageuse en termes de contrôle, que sa fonction de scientifique lui confère.

⁴⁵³ « Don't be so impressed that I am still here. Being here, on this side of the truth, is not so brave », passage à 01'43'34 dans le film.

De la même manière que le dispositif biochimique constitue une nouvelle discipline en agissant sur le corps pour l'immobiliser, on peut l'envisager comme ayant un impact à l'échelle « biopolitique » : les consommateurs de la substance bio-chimique ne se préoccupent plus des processus propres à la vie qui leurs sont appliqués. Le film n'en dit pas plus sur la manière dont natalité, longévité ou mort sont gérées dans cette nouvelle société. Mais puisque le bien-être est apporté par la substance elle-même, la gestion de la vie n'a plus besoin de se faire de la même manière. Au moyen d'un seul dispositif inventé par la science, il devient alors possible de pousser à l'extrême les idéaux portés par les discours présents actuellement dans notre société : une sécurité et une liberté totales, passant par un contrôle optimal et inavoué des corps et de la population.

Si la médecine peut être vue comme la science mettant à contribution son savoir de manière à fournir un instrument de pouvoir, la remarque est également valable pour d'autres sciences humaines. La méthode de Michel Foucault consiste en effet à mettre en parallèle les pratiques et dispositifs à une époque donnée, avec les *discours* qui les accompagnent à la même époque. Dans *Sécurité, Territoire, Population* par exemple, il explique bien comment l'arrivée des économistes et de leur vision de la gouvernamentalité modifie les pratiques⁴⁵⁴. C'est donc l'apparition d'une science humaine, l'économie, porteuse d'un discours spécifique, qui vient justifier une autre vision de la société ; les sciences humaines jouent un rôle important dans l'articulation entre pratiques et discours. Or, nous l'avons vu, la question du discours est également très présente dans *Le Congrès* puisque tout l'enjeu pour le personnage de Reeve Bobs consiste en une présentation de la substance-cinéma de manière à ce qu'elle réponde à un besoin d'ordre corporel en camouflant ses enjeux politiques. Le film d'Ari Folman peut donc être lu comme faisant état de la manière dont un certain type de discours porté par les sciences et appliqué par les nouvelles technologies incite les individus à accepter de perdre leur pouvoir de résistance par la présence physique au sein d'un espace public, en faveur du confort et de la sécurité que peut leur apporter une pratique retranchée et individuelle de l'image. Le rapport des sciences (et donc, des technologies) au pouvoir n'est donc pas neutre, et cependant elles prétendent à l'objectivité pour le faire croire⁴⁵⁵ ; les discours qu'elles portent et qui se donnent pour vrais orientent les comportements des individus. C'est ce que notre analyse préalable a permis de montrer : l'omniprésence du terme de « sécurité » dans notre société actuelle a une importance capitale dans l'acceptation de dispositifs en tous genre et trouve son exemple dans l'analyse que fait Jean Baudrillard du terrorisme⁴⁵⁶ ; Jean-Claude Kaufmann montre également

⁴⁵⁴ Michel Foucault, « Leçon du 5 avril 1978 », *Sécurité, Territoire, Population. Cours au Collège de France, 1977-1978*, Gallimard, Seuil, 2004, p. 341-368.

⁴⁵⁵ Hubert L. Dreyfus et Paul Rabinow, *Michel Foucault, op. cit.* p. 26.

⁴⁵⁶ « Au point que l'idée de liberté, idée neuve et récente, est déjà en train de s'effacer des moeurs et des consciences, et que la mondialisation libérale est en train de se réaliser sous la forme exactement inverse : celle d'une mondialisation policière, d'un *contrôle total*, d'une *terreur sécuritaire*. La dérégulation finit dans un maximum de contraintes et de

l'avènement de nouvelles relations centrées sur le bien-être individuel, et insiste sur le fait que la psychologie et la sociologie ont mis ce concept en avant très tôt⁴⁵⁷, la première ayant tendance à en faire une subjectivité pure⁴⁵⁸ – posant les bases de sa conception substantialiste qui, comme nous l'avons vu, est l'idéologie qui prime avec l'invention de la substance dans *Le Congrès*. Ce n'est que par une construction discursive que la Miramont fait croire à ses usagers, dans le film, qu'elle est la réponse absolue aux questionnements de l'humanité. C'est tout l'intérêt de la confusion qu'instaure la croyance en une science objective dispensée par les sciences humaines : prendre la construction de l'homme dont elles témoignent pour vraie revient à adhérer sans recul à l'idéologie des concepts qu'elles véhiculent. L'individu est donc enchevêtré dans des relations de pouvoir sans le savoir et est prêt à accepter les nouvelles technologies qui appuient cette « fausse » conception, abandonnant dans le cas de la substance-cinéma toute possibilité de résistance.

L'analyse de Jean Servier à propos de l'utopie suit un cheminement similaire. L'auteur remarque qu'au fil de l'élaboration du genre, la science endosse progressivement le rôle de protection chez les auteurs :

L'avenir de la science se confond avec l'avenir de l'humanité et, affirmant résolues les angoisses du présent, permet d'esquiver des problèmes sociaux qu'aucune technique de la matière ne pourra jamais résoudre⁴⁵⁹.

Les utopistes se sont progressivement reposés sur une certaine confiance en la science pour pallier à tous types de problèmes qui se seraient imposés dans leurs sociétés respectives. C'est en fait ce qui ressemble à une idéologie que l'on voit poindre dans ce constat : celle qui ferait de la science, de la raison rationnelle (c'est-à-dire, non théologique, mais aussi non émotionnelle) le principe d'accès à la « cité radieuse⁴⁶⁰ » – la meilleure manière de gouverner les hommes pour que chacun y trouve le bonheur en rayant toutes les imperfections de la culture. Et c'est ici que semble se trouver le danger selon l'auteur, qui rejoint en cela les remarques de Michel Foucault. Si la science remplace la religion, elle le fait en masquant la part de croyance qu'elle recèle :

Si nous réfléchissons sur cinq siècles de scientisme, nous retrouvons la même affiliation d'inaffabilité que Freud attribuait à la religion. La science repose sur certains dogmes, au même titre que la constitution des cités radieuses ; il est défendu de poser la question de leur authenticité ou de leur adéquation.⁴⁶¹

restrictions équivalant à celle d'une société fondamentaliste. » Jean Baudrillard, « L'esprit du terrorisme », *op. cit.*

⁴⁵⁷ Jean-Claude Kaufmann, « Soudain, des identités partout », *L'invention de soi, op. cit.* p. 34-38.

⁴⁵⁸ *Idem* p. 40-41.

⁴⁵⁹ Jean Servier, *L'utopie, op. cit.* p. 73.

⁴⁶⁰ *Ibid.* p. 75.

⁴⁶¹ *Ibid.* p. 79.

Les prémisses matérialistes que pose la science évincent le concept du Dieu et de l'âme immortelle, tout en s'affirmant comme étant les seules possibles. Prendre la science pour le progrès constant qui répondra tôt ou tard à tous les problèmes infantilise donc, selon l'auteur partant des théories freudiennes, celui qui y croit. C'est la raison pour laquelle la science-fiction incite son public, toujours selon lui, à une déresponsabilisation sociale⁴⁶². L'utopie, comme la science, est une illusion que la notion de progrès nous fait prendre pour vraie afin de nous laisser croire qu'elle nous libérera de nos angoisses.

Afin d'échapper au « piège » idéologique du discours des sciences, Michel Foucault opère une distinction qui n'était pas présente dans l'ouvrage de Jean-Claude Kaufmann mais qui prend alors tout son sens : la vérité prise pour telle mais liée à des enjeux de pouvoir *subjectivise* en fait l'*individu* (transforme un individu, supposément plus libre, en sujet, celui-ci ayant fait les efforts d'adaptation aux idéologies ambiantes), et le travail de résistance consisterait non pas à prendre pour acquise cette subjectivité (qui dit au sujet ce qu'il est par la production d'un discours scientifique), mais à la remettre en cause par « *individuation* » (affirmation de l'individu comme individu)⁴⁶³. En conséquence, notre objectif principal ne serait pas pour l'auteur de découvrir, mais de refuser ce que nous sommes : il faudrait rechercher de nouvelles formes de *subjectivité* en refusant le type d'*individualité* qui a été proposé par les relations de pouvoir pendant plusieurs siècles⁴⁶⁴ ; c'est, on s'en rend bien compte, l'exact opposé de ce qui advient dans le film d'Ari Folman qui nous raconte précisément comment celle qui semble être l'une des dernières individualités adhérant à une conception de la liberté tenant compte du risque (sa protagoniste principale) parvient petit à petit à s'adapter à ce système qui lui est imposé, jusqu'à s'y subjectiver dans un abandon total et radical de son lieu de contestation : son corps d'actrice, de femme, de mère. Un discours est donc un outil de pouvoir capable de transformer les mentalités et d'inciter les individus à accepter de nouveaux dispositifs de contrôle, qui les asservissent tout en se présentant comme étant à leur avantage. Pour accéder à une sécurité personnelle totale, pensant ainsi perfectionner leur *être*, les individus ont donc volontairement sacrifié leur principale ressource permettant de résister aux relations de pouvoir imposées par le système. Encore une fois, la technique d'animation s'avère assez parlante pour signifier cet abandon du corps comme lieu de pouvoir dans la mesure où, comme nous l'avons déjà évoqué, le corps animé n'est qu'un pantin dans les mains d'un corps plus puissant que lui, celui de l'animateur, et dont il dépend.

Il a été montré de plusieurs manières plus avant dans notre travail, que ce film se voulait

⁴⁶² *Ibid.* p. 82.

⁴⁶³ Michel Foucault, « Deux essais sur le sujet et le pouvoir », in Hubert Dreyfus et Paul Rabinow, *Michel Foucault : un parcours philosophique*, 1984, *op. cit.* p. 301-302.

⁴⁶⁴ *Idem* p. 308.

porteur d'un regard sur notre société contemporaine, en nous parlant notamment des nouvelles technologies qui y font irruption depuis maintenant plusieurs années et modulent notre rapport au corps et à l'espace. Ce que le film semble dire de nous, c'est que nous sommes en train de créer, grâce aux technologies numériques et en accord avec les conceptions qu'elles véhiculent, un nouveau monde virtuel qui dédouble notre espace, et notre régime de vérité. Cette nouvelle vérité virtuelle est attrayante parce qu'elle promet la sécurité, la liberté, l'accès aux savoirs, la satisfaction individuelle et nous semblons prêts à la préférer à la réalité physique, avec tout ce qu'elle comporte de matérialité défectueuse, inefficace, inutile, « lourde »⁴⁶⁵. Et cependant, l'abandon du corps comporte un danger majeur : l'impossibilité d'interagir avec autrui. C'est la notion de politique, avec toutes les problématiques du vivre ensemble et les relations de pouvoir qui disparaît.

Dans son texte traitant des hétérotopies, Michel Foucault remarque que notre espace aujourd'hui n'est pas encore tout à fait désacralisé : les oppositions « entre l'espace privé et l'espace public, entre l'espace de la famille et l'espace social, entre l'espace culturel et l'espace utile, entre l'espace de loisirs et l'espace de travail »⁴⁶⁶ persistent. Abandonner le corps pour un corps-substance, c'est peut-être, en ce sens, désacraliser le lieu pour ne plus croire qu'en un « soi » devenu lieu de toute-puissance. On ne s'y rassemble plus, on ne sait plus qui on côtoie et on n'en tient pas rigueur parce qu'on est ailleurs, replié sur soi-même. L'espace de l'extérieur devient indifférencié. À la fin d'une captation vidéo pendant laquelle Michel Foucault discute des *Mots et les choses*⁴⁶⁷, celui-ci compare la disparition de l'Homme, qu'il effectue dans sa philosophie au profit de tout ce qui le constitue de façon nécessaire (le « réseau des systèmes auxquels nous appartenons »), à la disparition du Dieu au moment de sa remise en cause. Tout comme l'absence du Dieu n'a pas plongé la société dans un chaos immoral, le penseur suppose que celle de l'Homme permettra de voir surgir de nouvelles grandes options politiques ou, en tout cas, de permettre à la pensée de parvenir à se saisir elle-même entièrement⁴⁶⁸. À ceci, les film semble répondre : et si, après la disparition de l'Homme, disparaissait aussi la vie politique et justement sous couvert d'un mouvement sur la pensée ? Les individus, tout entiers absorbés dans leur subjectivité propre vécue illusoirement comme « réflexion » (celle-ci étant bien plus visuelle, une réflexion permise par le miroir, qu'intellectuelle ou créative), ne seraient alors plus en mesure de mettre en place des stratégies de résistance, ni même plus conscients de la présence de relations de pouvoir autour d'eux.

⁴⁶⁵ Marcel Jean, *Le Langage des Lignes*, op. cit. Le dessin animé, tout comme ici le monde virtuel, n'est composé que de couleurs, il s'est débarrassé de la matérialité des corps et de leur lourdeur.

⁴⁶⁶ Michel Foucault, « Des espaces autres », op. cit. p 1573.

⁴⁶⁷ « Lectures pour tous », Michel Foucault à propos du livre « *Les mots et les choses* », ina, 15 juin 1966, en ligne : www.ina.fr/video/I05059752, consulté le 10 avril 2017. Passage de 00'10'58 à 00'14'13.

⁴⁶⁸ *Idem*.

CONCLUSION : CE QUE PEUVENT LES IMAGES

L'analyse du déploiement de nombreux procédés cinématographiques à la fois esthétiques, narratifs et techniques nous aura permis de déceler tout au long de ce travail la portée discursive du *Congrès* d'Ari Folman. Nous avons pu y mettre à jour deux grandes tendances parfois opposées : d'une part, un aspect descriptif et « nostalgique » de l'avènement d'une nouvelle manière de créer et de concevoir les images au détriment d'une méthode plus classique, en même temps qu'elle peint le portrait d'une société qui entretient avec le corps un rapport hautement problématique et aggravé par la technologie. À son arrivée, le numérique apporte avec lui un arsenal de nouveautés qui transforment les pratiques et qui touchent aussi bien les métiers du cinéma et la nature des images, que des conceptions qui en découlent comme les espaces ou la réalité, induisant des modalités d'être (être présent, être auprès de) et d'agir inédites. Et c'est avant tout parce qu'il en atteint au corps par la possibilité de modifier son apparence à l'image, que tous ces glissements s'opèrent peu à peu. Ainsi le film d'Ari Folman nous décrit-il une société qui rêve de faire du monde une image dans la mesure où cela lui permettrait d'avoir une emprise et un contrôle total sur celui-ci, de le conformer à son être supposé premier, échappant aux difficultés de la vie comme au travail pour s'épanouir dans la béatitude du rêve éveillé. En faisant de l'image le support malléable de toute expression personnelle, le numérique ouvre en fait la voie à une manière d'envisager le monde qui correspond à celle que véhicule le cinéma aujourd'hui ; avec les conséquences néfastes qu'elle engendre également, et en particulier pour ceux qui n'adhèrent pas à cette vision mais qui en font tout de même les frais (ceux qui s'épanouissent par le travail, ou qui envisagent la création comme compatible avec la douleur ; ceux qui, enfin, voient dans l'imperfection humaine une certaine beauté). Mais d'autre part, le réalisateur contrebalance cette description qu'il fait de notre société à l'heure du numérique par un positionnement qui réaffirme les vertus du corps et la possibilité de continuer à produire un certain type de cinéma, au sein duquel les professionnels comptent, sont puissants, irremplaçables et recréés (voire sublimés) par l'image et dont les déboires font tout l'intérêt de l'existence d'un film.

En prenant ainsi le parti de discourir *sur* l'image, produisant un propos assez peu réjouissant, mais *par* un usage de l'image qui au contraire affirme un point de vue plus positif, Ari Folman bâtit une œuvre qui appelle à une lecture théorique. Cette contradiction apparente entre ce qui est dit des corps dans le film (qui y font l'objet d'une volonté d'effacement, de mutation) et la manière dont ce discours prend forme (par un travail sur le corps à l'image qui affirme au contraire sa présence, sa puissance et la rend irremplaçable) peut être dépassée en faisant appel à une conception spécifique

du corps, que Marcello Vitali Rosati développe à partir de la pensée de Maurice Merleau-Ponty⁴⁶⁹. Celui-ci envisage en effet le corps comme *fonction* qui permet à l'individu d'exprimer un « plan de pensée » dans une situation donnée. Cette séparation d'un corps utile à la communication au sein d'un milieu donné, d'avec la pensée permet notamment à l'auteur de concevoir l'organisme humain comme une interface. L'idée n'est pas nouvelle puisque nous avons déjà plusieurs fois évoqué auparavant la manière dont le numérique repoussait la nécessaire corporalité à un choix possible en offrant à l'individu des avatars virtuels, véritables lieux d'expression de soi au sein d'un milieu de synthèse. Mais ce qui a particulièrement retenu notre attention dans l'analyse de Marcello Vitali Rosati réside plutôt dans le lien qu'il établit entre une nouvelle conception du corps que les pratiques numérique appellent (incitant à le penser comme interface), et sa fonction expressive. Car en effet, il n'est pas question d'autre chose dans *Le Congrès* que d'attribuer à chaque corps une fonction presque allégorique : Robin représente les acteurs de manière générale en étant la seule actrice dans la diégèse, de la même manière que Dylan l'Animateur, Jeff le producteur, Al l'agent ou le Dr. Barker le scientifique. De la façon dont ils sont montrés aux attributs qui leurs sont conférés, en passant par leur place dans l'intrigue, le film semble faire de ces corps les vecteurs d'une certaine conception du monde ou d'un positionnement dont ils sont représentatifs ; ils expriment en cela à l'image des « plans⁴⁷⁰ » d'analyse de la société, voire directement des « plans » de pensée du cinéaste lui-même. C'est dans ce point que se trouve en grande partie la dimension discursive du *Congrès* : le corps y est expressif, et les modalités d'intervention de l'image sur lui le sont également. Ce qui nous incite à nous demander si cet usage que fait Ari Folman des corps-fonction discursifs ne serait pas rendu d'une certaine manière possible, grâce à ce mécanisme cinématographique qui ne cesse d'en faire un objet en mettant sa corporalité à mal, et dont nous avons beaucoup discuté au cours de notre travail. Parce que les images sont capables par la technique de transformer les corps en quelque chose d'un peu différent, elles leur confèreraient la dimension expressive qui permet justement au réalisateur de nous montrer comment ces mêmes mutations agissent et se réactualisent à l'arrivée d'une nouvelle technique, numérique. Cette supposition démontre que le numérique, en nous faisant opérer des glissements conceptuels, nous permet de prendre conscience de mécanismes qui le précédaient mais qui jusqu'ici n'avaient pas encore été relevés. C'est en cela un formidable outil de réflexion et *Le Congrès* le démontre aussi.

Les divers modes d'être corporels qui sont développés à partir du numérique nous poussent alors à nous interroger sur le pouvoir des images aujourd'hui car si les nouvelles technologies les renforcent, c'est avant tout d'elles dont il est question. Celles-ci semblent capables de renverser tous

⁴⁶⁹ Voir Marcello Vitali Rosati, *Corps et virtuel. Itinéraires à partir de Merleau-Ponty*, Paris, L'Harmattan, 2009.

⁴⁷⁰ Nous reprenons ce terme à l'auteur.

les concepts sur leur passage grâce aux avancées à notre époque ; et elles effraient. Ainsi trouve-t-on chez le philosophe Denis Moreau⁴⁷¹ l'idée, fort intéressante, que le règne de l'image et sa tendance à se substituer à la réalité risquent d'appauvrir notre entendement. Le penseur part en effet de la distinction toute cartésienne entre imagination et conception : alors que l'imagination est une propriété de l'esprit qui s'exprime de manière visuelle, et appartient en cela plutôt au domaine du corporel, la conception est son versant abstrait. Elle est de l'ordre de l'âme, de la métaphysique, de l'immatériel et l'image ne saurait donc la retranscrire. Ainsi, lorsqu'on regarde un documentaire, il est toujours question d'image et de représentation, ce qui empêcherait toute pensée conceptuelle abstraite. On pourrait lire dans cette dichotomie entre matériel et immatériel une aberration puisqu'à l'heure du numérique, l'abstraction mathématique est à l'origine de toute image. Cependant, Jean-Michel Salanskis⁴⁷² appuie le propos en appelant à distinguer l'informatique des mathématiques. Il est également pour lui question d'un appauvrissement théorique, dans la mesure où la technique (alliée au capitalisme et à l'économie) favoriserait un certain type de théorie en en éloignant un autre, et ce en fonction de la visée de la connaissance produite : alors qu'une large branche des mathématiques n'est qu'abstraction et ne vaut que pour la théorie qu'elle peut produire, une petite portion de cette science peut être utile et aboutir à une application réelle – c'est le cas de l'informatique, dont le but est avant tout d'opérer sur le réel. Cela se vérifie d'ailleurs dans le discours de Philippe Quéau⁴⁷³, qui met énormément en avant dans son livre le fait que les mondes virtuels sont un moyen d'explorer des modèles abstraits ; il serait possible de lui rétorquer que seuls certains types de modèles peuvent être ainsi retranscrits par la machine. De même qu'à Emmanuel Durand⁴⁷⁴, qui lit dans l'existence du *serious game* la possibilité de faire du joueur un expert scientifique, il serait possible de rétorquer qu'assimiler des règles dans le but de résoudre un problème en faisant le meilleur score possible ne fait pas de l'utilisateur un scientifique, seulement un joueur plus ou moins aguerri. Alors que le vice-président marketing de Warner Bros. voit dans l'Internet l'avènement d'un nouvel âge du savoir, accessible à tous et non hiérarchisé (ce qui pose déjà problème pour un certain nombre de raisons), d'autres y soulignent l'unilatéralité de ce type de savoir, véritable idéologie.

Le propos n'est pas sans lien avec le film analysé tout au long de ce travail, mais il dépasse la question du corps (qui en est pourtant le contrepoint) et pose celui de l'âme. Car nous avons montré que l'image fait subir au corps des mutations importantes et le remet sans cesse en cause, au

⁴⁷¹ Denis Moreau, « Imaginer. Chiliogone ou : ce que vous ne verrez pas à la TV », in *Dans le milieu d'une forêt : essai sur Descartes et le sens de la vie*, Montrouge, Bayard, 2012, p. 205-225.

⁴⁷² Jean-Michel Salanskis, *Crépuscule du théorique ?*, Paris, Les Belles Lettres, coll. « Encre Marine », 2016.

⁴⁷³ Philippe Quéau, *Le Virtuel : Vertus et Vertiges*, op. cit. p. 29.

⁴⁷⁴ Emmanuel Durand, *La menace fantôme : les industries culturelles face au numérique*, Paris, Presses de Science Po, coll. « Nouveaux débats », 2014, p. 35-38.

profit encore une fois d'une notion abstraite qui est cependant tout entière tendue vers le matériel et le concret : l'individu. Il n'est pas à proprement parler question d'âme dans la mesure où cette notion renvoie directement à la spiritualité, selon une acception classique qui l'oppose à l'esprit. Tout est au contraire fondé sur le matériel. Dans son texte sur la *performance capture*⁴⁷⁵, Jean-Baptiste Massuet fait d'ailleurs ce constat assez ironique : parler d'un transfert d'âme, de la part des acteurs, alors qu'il n'est en fait question que de retranscrire un mouvement corporel, c'est faire coïncider la totalité de sa personne, corps et esprit, dans la matière.

La remarque de Jean-Michel Salankis est donc en fait généralisable de telle sorte que nous puissions compléter le propos de Denis Moreau à partir de celui-ci. L'âme en est un bon exemple. Et ce choix n'est pas anodin de notre part, dans la mesure où ce concept est au cœur des réflexions qui concernent le cinéma d'animation. Nous nous sommes appuyés à plusieurs reprises durant notre étude sur des textes majoritairement extraits du numéro 22 de la revue *Intermédialités*⁴⁷⁶ qui se recoupent sur un point essentiel : partir du mouvement des images, de leur *anima*, pour penser le cinéma. Nous avons vu que cela impliquait notamment de faire de tout ce qui est représenté à l'image, un objet. Replacés dans le contexte de la critique philosophique de l'image, nous pourrions lire dans cet effort de valorisation de l'*anima* comme principe d'action et de compréhension la résultante d'une conception matérialiste de la réalité. C'est faire de l'image le lieu possible de témoignage de l'âme, et c'est donc concevoir l'âme comme une substance avant tout mouvante qui peut être montrée et s'affirmer sous plusieurs formes (corps, objets, éléments virtuels), s'inscrivant par là dans le registre de l'imagination au détriment de celui de l'entendement. Si la substance pensante qui définit l'être peut être montrée, son Créateur le peut aussi. Ainsi, si dans la plupart des cas le corps de l'animateur reste en-dehors des images, il lui arrive d'apparaître à l'écran. Nous avons vu au cours de notre analyse que le personnage de Dylan avait tous les attributs d'un Dieu que l'image a réincorporée dans le monde des hommes ; non pas un Dieu que le mystère de l'essence rendrait irréprésentable, mais plutôt un Dieu humain, similaire en tous points à ses créatures comme pouvaient l'être les Dieux hellénistiques (il s'incarne d'ailleurs en l'un d'entre eux sous nos yeux), rendant possible leur rencontre et leur union avec les hommes. L'animation, puisqu'elle fait du corps humain un être tout-puissant (capable de donner la vie, comparé à un véritable scientifique fou qui réanime le Frankenstein chez Dick Tomasovic⁴⁷⁷), implique également un concept matériel de la divinité. Créatrice d'image, celle-ci peut donc en contrepartie entrer dans l'image et y apparaître. Le film d'Ari Folman va encore plus loin que cela. Si l'animateur y est déchu et ramené à son principe de corps, c'est parce que tous les autres corps sont devenus animateurs de leur propre univers

⁴⁷⁵ Jean-Baptiste Massuet, « Les images de synthèse peuvent-elles avoir une âme ? », *op. cit.*

⁴⁷⁶ Sébastien Denis et Jeremy Stolow (dir.), *Intermédialités*, n° 22, *op. cit.*

⁴⁷⁷ Dick Tomasovic, « Ré-animer les créatures de Frankenstein », *op. cit.*

dessiné. Il n'y a donc plus besoin d'un Dieu extérieur aux images : les consommateurs sont devenus leurs propres Dieux, et chacun contrôle le monde comme il l'entend. Comme le souligne Jean-Claude Kaufmann, celui en qui il *faut* croire, c'est soi-même⁴⁷⁸ : le sujet est le seul et unique à créer du sens, pour lui-même. Dès lors, quelle importance qu'il y ait altérité, ou qu'il y ait transcendance abstraite ? L'image permet à chaque individu de contrôler le monde comme il l'entend. La technique d'animation, prise pour modèle dans le film par Ari Folman, illustre très bien la manière dont l'image porte en elle le danger de faire disparaître l'abstraction, l'entendement, au profit de l'imagination seule.

Alors, faudrait-il, comme le font certains penseurs, regretter son omniprésence et la manière dont elle parvient à donner l'illusion de pouvoir mener à *toute* théorie, faisant oublier à ses usagers la notion même d'abstraction défaite des voies pratiques ? Car c'est par une mise en dialogue constante d'images cinématographiques et de réflexions écrites que notre présent travail a pu être mené et s'achève ici. La production écrite ci-présente atteste en fait que les images peuvent être vecteur de pensée théorique, et pourquoi pas abstraite, puisque c'est dans le but d'analyser le film d'Ari Folman que la pensée de tous ces auteurs a été recherchée, convoquée, s'est parfois même vue interrogée. Certaines démarches permettent donc de faire de l'image un instrument réflexif et conceptuel, le nier s'avérerait abusif voire même dangereux : car comme nous l'avons vu, il n'y a pas que par le fond que l'image agisse. Sa forme aussi peut être signifiante, et en particulier sa technique dans la mesure où elle agit sur les corps ; après tout, *Le Congrès* nous laisse justement penser que c'est de l'image cinématographique et de ses propres métamorphoses à l'heure du numérique que les changements les plus importants adviennent. Ne pas prendre en considération le discours que portent les images serait oublier leur pouvoir idéologique, qui guide pour Ari Folman les glissements conceptuels dans une société qui se nourrit sans cesse d'elles, sans s'apercevoir qu'elles appuient des positions politiques ou la mise en place de relations de pouvoirs. Cependant, cette mise en garde nous permet peut-être de trouver une plus juste mesure dans leur appréciation. Les images ne sont qu'images pour qui ne s'en sert pas comme vecteur de réflexion pour sa propre pensée ; et tout comme la lecture d'un texte philosophique demande un certain courage, lire une image nécessite de l'exercice. Comme nous le montre Ari Folman dans *Le Congrès*, le risque consisterait peut-être à se laisser aller à l'évidence apparente de l'image sans toujours chercher à y déceler ce qui s'y cache.

⁴⁷⁸ Jean-Claude Kaufmann, *L'invention de soi, op. cit.*

BIBLIOGRAPHIE

1. Ressources audiovisuelles

Films cités

- ALBERNY Nicolas et Jean MACH, *8th Wonderland*, 2012
- BIETTE Aurélien et Marie LINTON, *Fukushima, des robots au coeur de l'enfer*, 2016
- BLACK Shane, *Iron man 3*, 2013
- BLUM Sylvie, *L'immortalité, dernière frontière*, 2014
- BOYLE Danny, *Steve Jobs*, 2015
- CAMERON James, *Avatar*, 2009
- CAMERON James, *Terminator 2 : Le Jugement dernier*, 1991
- CAMPBELL Colin, *Quand la science dépasse la fiction (Science Fiction, Science Fact)*, 2009
- COCTEAU Jean, *Le Sang d'un Poète*, 1930
- CRONENBERG David, *eXistenZ*, 1999
- DISNEY Walt et Ub Iwerks, *Steamboat Willie*, 1928
- FAVREAU Jon, *Iron man*, 2008
- FAVREAU Jon, *Iron man 2*, 2010
- FINCHER David, *The Social Network*, 2010
- FLEISCHER Max et Dave, *Dizzy Dishes*, 1930
- FLEISCHER Max et Dave, *Popeye the Sailor*, 1933
- FOLMAN Ari, *Le Congrès (The Congress)*, 2013
- FOLMAN Ari, *Valse avec Bachir (Vals Im Bashir)*, 2008
- GODARD Jean-Luc, *Le Mépris*, 1963
- GONDROY Michel, *Come into my world* (vidéoclip), 2002
- JONZE Spike, *Dans la peau de John Malkovich (Being John Malkovich)*, 1999
- JONZE Spike, *Her*, 2013
- KOSINSKI Joseph, *Tron l'Héritage (Tron : Legacy)*, 2011
- LANDRETH Chris, *Ryan*, 2004
- LEFRANC Jean-Martial, *Cyber guérilla — Hackers, pirates et guerres secrètes*, 2008
- LINKLATER Richard, *A Scanner Darkly*, 2006
- LINKLATER Richard, *Boyhood*, 2014

- LINKLATER Richard, *Waking Life*, 2001
- MOGRABI Avi, *Z32*, 2008
- MOORE Rich, *Les Mondes de Ralph (Wreck-It Ralph)*, 2012
- OSHII Mamoru, *Avalon*, 2001
- OSHII Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995
- PARK Nick, *L'avis des Animaux (Creature comforts)*, 1989
- PFISTER Wally, *Transcendance (Transcendence)*, 2014
- POITRAS Laura, *Citizenfour*, 2015
- PROYAS Alex, *I, Robot*, 2004
- REINER Rob, *Princess Bride*, 1973
- RUBIN Henry Alex, *Disconnect*, 2012
- SAKAGUCHI Hironobu et Motonori SAKAKIBARA, *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit (Final Fantasy : The Spirits Within)*, 2001
- SERFATY Laurence, *Hyperconnectés : le cerveau en surcharge*, 2016
- SPIELBERG Steven, *Minority Report*, 2002
- SPIELBERG Steven, *A.I. Intelligence Artificielle (Artificial Intelligence : A.I.)*, 2001
- STANTON Andrew, *Wall-E*, 2008
- STERN Michael, *Jobs*, 2013
- SULLIVAN Pat et Otto Messmer, *Feline Follies*, 1919
- TYLDUM Morten, *Imitation Game*, 2014
- VAN HATTUM Rob, *The Human Robot*, 2015
- VICTOR-PUJEBET Bruno, *Au cœur des robots (Roboter, noch maschine oder schon mensch ?)*, 2014
- WACHOWSKI Andy et Larry, *Matrix (The Matrix)*, 1999
- WACHOWSKI Andy et Larry, *Matrix reloaded (The Matrix Reloaded)*, 2003
- WACHOWSKI Andy et Larry, *Matrix revolutions (The Matrix Revolutions)*, 2003
- WAN James, *Fast & Furious 7 (Furious 7)*, 2015
- ZEMECKIS Robert, *Forrest Gump*, 1994
- ZEMECKIS Robert, *Le Drôle de Noël de Scrooge (A Christmas Carol)*, 2009
- ZEMECKIS Robert, *La Légende de Beowulf (Beowulf)*, 2007
- ZEMECKIS Robert, *La Mort vous va si bien (Death becomes Her)*, 1992
- ZEMECKIS Robert, *Le Pôle Express (The Polar Express)*, 2004

Séries citées

- BROOKER Charlie, *Black Mirror*, 2011
- LUNDSTRÖM Lars, *Real Humans : 100% humain (Äkta människor)*, 2012

Autres vidéos ayant servi de ressources

- ARTE Creative, « Art of Gaming – Le joueur est-il l'artiste ? », publié en mars 2017. En ligne : <http://creative.arte.tv/fr/episode/art-gaming-le-joueur-est-il-l'artiste?>, consulté le 2 avril 2017.
- FOLMAN Ari, *Le Congrès*, 2013. DVD, Paris, ARP, 2014
- « Lectures pour tous », *Michel Foucault à propos du livre « Les mots et les choses »*, ina, 15 juin 1966. En ligne : www.ina.fr/video/105059752, consulté le 10 avril 2017
- Twentieth Century Fox Film Corporation, « Making of : Avatar (The Art of Performance Capture) », publiée en janvier 2010. En ligne : http://www.dailymotion.com/video/xbtdi2_making-of-avatar-the-art-of-perform_shortfilms, consulté le 15 mars 2017

2. Interviews d'Ari Folman

À propos du Congrès

- « The Congress - An Ari Folman Film », site officiel du *Congrès*, juin 2013. En ligne : <http://www.thecongress-movie.com/>, consulté le 7 octobre 2016. Le site a fermé fin décembre 2016.
- HAAS Manuel, « [Dossier & ITW] Interview Ari Folman », *Le Passeur Critique*, juillet 2013. En ligne : <http://www.lepasseurcritique.com/dossier-itw/interview-ari-folman.html>, consulté le 17 décembre 2015
- SADAT Yal, « Ari Folman : Rendez-vous dans le futur », *Chro*, juillet 2013. En ligne : <http://www.chronicart.com/cinema/ari-folman-rendez-vous-dans-le-futur/>, consulté le 17 décembre 2015
- SCHWEITZER Ariel, *Le nouveau cinéma israélien*, Crisnée, Yellow Now, 2013
- SCHWEITZER Ariel, « Drogués aux images - Ari Folman », *Cahiers du cinéma*, n° 689, 2013, p. 16-19
- SPIRA Alain, « Interview – Ari Folman, valse avec l'avenir », *Paris Match*, juillet 2013. En ligne : <http://www.parismatch.com/Culture/Cinema/Ari-Folman-valse-avec-l-avenir-520532>, consulté le 18 décembre 2015
- TESSÉ Jean-Philippe et Vincent MALAUSA, « Une femme qui pleure – Entretien avec Ari Folman », *Cahiers du cinéma*, n° 690, 2013, p. 56-57

À propos de *Valse avec Bachir*

- Dossier de presse de *Valse avec Bachir*, *Le Pacte*, juin 2008. En ligne : à télécharger sur <http://www.le-pacte.com/france/catalogue/detail/valse-avec-bachir>, consulté le 5 mars 2017
- GROSJEAN Mathilde, « Valse avec Bachir : interview d’Ari Folman », *Comme au Cinéma*, juin 2008. En ligne : <http://www.commeaucinema.com/interview/valse-avec-bachir-interview-d-ari-folman.122874>, consulté le 6 mars 2017
- GUERRASIO Jason, « Drawing From Memory », *Filmmaker Magazine*, janvier 2009. En ligne : <http://filmmakermagazine.com/4751-4751>, consulté le 6 mars 2017
- HAUDEBOURG Marion, « Interview d’Ari Folman - Devoir de mémoire », *Le Figaroscope*, mai 2008. En ligne: <http://evene.lefigaro.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php>, consulté le 4 mars 2017
- PAYAN Mathieu, « Interview – Valse avec Bachir », *Abus de Ciné*, 2009. En ligne : <http://www.abusdecine.com/interview/valse-avec-bachir>, consulté le 05 mars 2017

3. Ressources écrites concernant le cinéma

Cinéma d'animation

- « The Making of The Congress Using Toon Boom Harmony », *Toon Boom*. En ligne : <https://www.toonboom.com/community/success-stories/ari-folman-yoni-goodman>, consulté le 15 décembre 2016
- BOULDIN Joanna, « Cadaver of the real : Animation, rotoscoping and the politics of the body », *Animation Journal*, vol. 12, 2004, p. 7-31
- CHOLODENKO Alan (dir.), *The Illusion of Life – Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991
- COHL Émile, « Les dessins animés et à trucs », *Le Journal du ciné-club*, n° 25, 1920. En ligne : <https://www.la-belle-equipe.fr/2015/07/12/conference-demile-cohl-le-journal-du-cineclub-1920>, consulté le 2 juin 2017
- CLAYTON Russell B. et Glenn Leshner, « The Uncanny Valley : The Effects of Rotoscope Animation on Motivational Processing of Depression Drug Message », *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 59, n° 1, p. 57-75
- CRAFTON Donald, « Acme ! Performance et technologie de l’animation », in André Gaudreault et Martin Lefebvre (dir.), *Techniques et technologies du cinéma*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, p. 243-258
- CRAFTON Donald, « The Animation Shops », in *Before Mickey – The Animated Film, 1898-1928*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1993 [1982], p. 169-216

- DENIS Sébastien et Jérémy STOLOW (dir.), *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, automne 2013. En ligne : www.erudi.org/fr/revues/im/2013-n22-im01309, consulté le 6 juin 2017.
- DENIS Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011
- GÉNIN Bernard, *Le Cinéma d'animation : dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Les Petits cahiers », 2003
- HÉBERT Pierre, « Les trois âges de la rotoscopie », in Marcel Jean (dir.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal, Les 400 coups, 2006. En ligne : <http://pierrehebert.com/fr/publications-fr/textes/les-trois-ages-de-la-rotoscopie>, consulté le 2 juin 2017
- HONESS ROE Annabelle, « Uncanny indexes : Rotoshopped interviews as documentary », *Animation*, n° 7, 2012, p. 25-37
- JEAN Marcel, *Le Langage des lignes et autres essais sur l'animation*, Laval (Québec), Les 400 coups, 1995
- JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La lettre volante : Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'oeil vivant », 1997
- KRIEGK Jean-Samuel et Jean-Jacques Launier, *Art Ludique*, Paris, Sonatine éditions, 2011
- KRIGER Judith, *Animated Realism : A Behind the scenes look at the animated documentary genre*, Oxford, Taylor & Francis, 2012
- KRIGER Judith, « Interview with Yoni Goodman », *Pencils, Pixels and the pursuit of Awesomeness*, 2012. En ligne : <http://bestanimationbooks.com/general/interview-with-yni-goodman>, consulté le 7 mars 2017.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Rennes, Université de Rennes 2, thèse soutenue en 2013
- SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Cerf-Corlet, 2012
- SIMPSON Aaron, « An Interview with Waltz With Bashir Animation Director Yoni Goodman », *Cold Hard Flash*, 2009, en ligne : <http://www.coldhardflash.com/2009/03/an-interview-with-waltz-with-bashir-animation-director-yni-goodman.html>, consulté le 4 mars 2017
- WILLOUGHBY Dominique, *Le cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009

Images, univers et techniques numériques

- BATICLE Vincent et Danilo ZECEVIC (dir.), « Dossier Robert Zemeckis – Contes, croyances et

technologies », *Acme*, n° 1, octobre 2008

- CARDON Dominique, « Le Design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, n° 152, 2008/6, p. 93-137. En ligne : <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-93.htm>, consulté le 3 mars 2017
- CIVIN Michael, *Psychanalyse du net*, Paris, Hachette Littératures, 2003
- DURAND Emmanuel, *La menace fantôme : les industries culturelles face au numérique*, Paris, Presses de Science Po, coll. « Nouveaux débats », 2014
- GROSOLI Marco et Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, PUR, 2014
- LALANNE Jean-Marc, « Virtuel Virtuose », *Libération*, 15 août 2001. En ligne : http://next.liberation.fr/culture/2001/08/15virtuel-virtuose_374280, consulté le 2 juin 2017
- LASVIGNE Guillaume, « Performance Capture et Cinéma Virtuel », *Courte-Focale*, octobre 2011. En ligne : <http://www.courte-focale.fr/cinema/dossiers/performance-capture-et-cinema-virtuel/>, consulté le 10 mars 2017
- QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : Vertus et Vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, Institut national de l'audiovisuel, 1993
- SALANSKIS Jean-Michel, *Crépuscule du théorique ?*, Paris, Les Belles Lettres, coll. « Encre Marine », 2016
- SHAÏMI Gustave, « Le Congrès : vers la fin des acteurs ? », *Vodkaster*, juillet 2013. En ligne : <http://www.vodkaster.com/actu-cine/le-congres-fin-des-acteurs-futur-cinema/1023838>, consulté le 16 novembre 2016
- SINGH Greg, « YouTubers, online selves and the performance principle : Notes from a post-Jungian perspective », *CM : Communication and Media*, vol. 11, n° 38, 2016, p. 167-194
- VITALI Rosati Marcello, *Corps et virtuel. Itinéraires à partir de Merleau-Ponty*, Paris, L'Harmattan, 2009
- WEISSBERG Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 1999
- WENGER Andreas, Andrew GARDNER, Chris TCHOU, Jonas UNGER, Tim HAWKINS et Paul DEBEVEC, *Performance Relighting and Reflectance Transformation with Time-Multiplexed Illumination*, University of Southern California Institute for Creative Technologies, SIGGRAPH, 2005. En ligne : http://gl.ict.usc.edu/Research/ls5/lightstage5_s2005.pdf, consulté le 14 mars 2017
- WESTENBERG Wilma, *The influence of YouTubers on teenagers : a descriptive research about*

the rôle YouTubers play in the life of their teenage viewers, University of Twente, mémoire soutenu en 2016

Cinéma documentaire

- GAUTHIER Guy, *Le documentaire un autre cinéma*, 4^e édition, Paris, Armand Colin, 2011
- GHÂEM-MAGHÂMI Rokhsâreh, « Le documentaire animé, un nouveau regard sur le monde », *La Revue de Téhéran*, n° 31, juin 2008. En ligne : www.teheran.ir/spip.php?article720, consulté le 4 mars 2017
- LACUVE Jean-Luc, « Les documentaires autobiographiques », *Ciné Club de Caen*, juin 2005. En ligne: <http://www.cineclubdecaen.com/analyse/documentairesautobiographiques.htm>, consulté le 5 mars 2017
- LAUTISSIER Fanny, « Valse avec Bachir, récit d'une mémoire effacée », *Conserveries mémorielles*, n° 6, 2009. En ligne : <http://cm.revues.org/370>, consulté le 4 mars 2017
- MENGUIZANI Assih, *La technique d'animation dans le documentaire*, Montréal, Université du Québec à Montréal, mémoire soutenu en 2014. En ligne : <http://www.archipel.uqam.ca/7027/1/M13498.pdf>, consulté le 4 mars 2017
- MUSSEL Avi, « Dissimuler pour révéler ou l'effet du documentaire », *Trafic*, n° 72, 2009, p. 56-63
- NINEY François, *L'épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, Bruxelles, De Boek Université, 2000
- ODIN Roger (dir.), « Film documentaire. Lecture documentarisante », in *Cinéma et réalités*, Saint-Étienne, CIEREC, 1983
- STRØM Gunnar, « The Animated Documentary », *Animation Journal*, n° 11, 2003
- VIMENET Pascal, « Notes sur le documentaire d'animation », *Positif*, n° 628, 2013, p. 106-108

L'acteur

- « Le cinéma du futur sera sans acteur », *Ours Rouge*, juillet 2014. En ligne : <http://oursrouge.fr/2014/07/numerique-tuera-lacteur-cinema/>, consulté le 17 novembre 2016
- DARGENT Fanny, « Performance corporelle. De l'art à la mort. Body Art et psychopathologie adolescente », *Champ psychosomatique*, n° 51, 3/2008, p. 57-76. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique-2008-3-page-57.htm>, consulté le 13 mars 2017
- DELAMATER Jerome, « Ritual, Realism and Abstraction : Performance in the Musical », in Carole Zucker (dir.), *Making visible the invisible : an anthology of original essays on film acting*, Metuchen, N. J., Scarecrow Press, 1990, p. 44-63.

- DIDEROT Denis, *Paradoxe sur le comédien*, Paris, Bordas, 1991 [1830]
- ÉTIENNE Élodie, « Arrow: Stephen Amell agressé par un fan ! », *TF1*, novembre 2016. En ligne : <http://www.tf1.fr/tf1/arrow/news/stephen-amell-agresse-un-fan-5114597.html>, consulté le 12 mars 2017
- JOUANNY Sylvie, *L'actrice et ses doubles - Figures et représentations de la femme de spectacle à la fin du XIXe siècle*, Genève, Droz, coll. « Histoire des idées et critique littéraire », 2002
- NACACHE Jacqueline, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, 2003
- NICOLE Pierre, « Traité de la comédie », II, 1667, in Laurent Thirouin, *Traité de la comédie et autres pièces d'un procès sur le théâtre*, Paris, Honoré Champion, 1998, p. 32-111
- NIETZSCHE Friedrich, *La Naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1989 [1871]
- PAVIS Patrice, *L'analyse des spectacles*, Paris, Nathan-Université, 1996
- STANISLAVSKI Constantin, *La formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2001
- VILAR Jean, « Préface de Jean Vilar », in Constantin Stanislavski, *La formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2001, p. 7-11

Hollywood et les stars

- AUGROS Joël, *Économie du cinéma américain*, Paris, Médiathèque Ediling, 1985
- AUGROS Joël, « La star comme entreprise », in Vincent Amiel, Jacqueline Nacache, Geneviève Sellier et Christian Viviani, *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, PUR, 2007, p. 133-157
- BERTHOMIEU Pierre, *Le cinéma hollywoodien. Le temps du renouveau*, Paris, Nathan-Université, coll. « 128 », 2003
- BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010
- BLANCHOT Louis, *Les vies de Tom Cruise*, Nantes/Bordeaux, Capricci, coll. « Actualité critique », 2016
- CERISUELO Marc, *Hollywood à l'écran*, Paris, Presse de la Sorbonne Nouvelle, 2000
- DYER Richard, *Le star-système hollywoodien suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, Paris, L'Harmattan, 2015 [1979]
- ESQUENAZI Jean-Pierre, « Du star system au people », *Communication. Information médias théories pratiques*, Vol. 27/1, 2009, p. 37-53. En ligne : <http://communication.revues.org/1247>, consulté le 11 mars 2017

- GABLER Neal, *Le Royaume de leurs rêves. La saga des Juifs qui ont fondé Hollywood*, Paris, Calmann-Lévy, 2005 [1988]
- GARSON Charlotte, *Le cinéma hollywoodien*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Les Petits Cahiers », 2008
- MORIN Edgar, *Les stars*, Bourges, Tardy, 1957
- POWDERMAKER Hortense, *Hollywood, the Dream Factory - An Anthropologist Looks at the Movie-Makers*, Boston, Little, Brown, 1950
- PRINCE Stephen, « A New Pot of Gold : Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989 », *History of the American Cinema*, vol. 10, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2002
- ROY André, « Le cinéma indépendant : Montée et chute », *24 images*, n° 128, 2006, p. 14-16
- SILL Bärbel, *Le star system : du cinéma hollywoodien classique (1930-1960) à sa renaissance dans les années 80*, Frankfurt am Main, Berlin, Bruxelles, P. Lang, 2005
- CLARK Danae, *Negotiation Hollywood : The Cultural Politics of Actor's Labour*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1995
- MCLEAN Adrienne, *Being Rita Hayworth : Labor, Identity, and Hollywood Stardom*, New Brunswick, N.J., Rutgers University Press, 2004

Autres ressources théoriques sur le cinéma

- ALBERA François et Maria TORTAJADA (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011
- AUMONT Jacques, *Du visage au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 1992
- AUMONT Jacques, *L'image*, Paris, Armand Colin, 2011
- AUMONT Jacques et Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2005
- BAZIN André, « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le Cinéma ?*, Paris, Cerf, 1985, p. 9-17
- BOILLAT Alain, *Cinéma, machine à mondes*, Genève, Georg, 2014
- CHION Michel, *L'audio-vision, son et image au cinéma*, 3^e édition, Paris, Armand Colin, 2013
- ELSAESSER Thomas et Malte Hagener, *Le cinéma et les sens : théorie du film*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire. Série Cinéma », 2011
- EPSTEIN Jean, « De quelques conditions de la photogénie », in *Ecrits sur le cinéma*, Tome 1, Paris, Seghers, 1974, p. 137-142
- GAUDREULT André et Philippe MARION, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du*

numérique, Paris, Armand Colin, 2013

- GUNNING Tom, « The Cinema of Attractions : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », in Thomas Elsaesser (dir.), *Early Cinema : Space Frame Narrative*, London, British Film Institute, 1990
- IMBERT Gérard, « Le corps, entre la carence et l'excès dans le cinéma actuel (1990-2010) », *Episteme*, vol. 6, 2011, p. 243-252. En ligne : http://epistemejournal.com/?page_id=124, consulté le 13 mai 2017
- JAL, « [Cours en ligne] André Bazin : cinéma et peinture », *La lettre à Jal*, mai 2007. En ligne : <http://www.justaletter.com/coursenligneandrebazincinemaetpeinture>, consulté le 4 juillet 2016.
- LOTMAN Iouri, *Esthétique et sémiotique du cinéma*, Paris, Éditions Sociales, 1977
- LIPOVETSKY Gilles et Jean SERROY, *L'écran global: culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007
- METZ Christian, *Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Paris, C. Bourgeois, coll. « Choix essais », 1993
- ODIN Roger, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, vol. 18, n° 99, 2000, p. 49-72. En ligne : http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_2000_num_18_99_2195, consulté le 6 juin 2017.
- SONTAG Susan, *Sur la photographie*, Paris, C. Bourgeois, 2008
- ODELLO Laura (dir.), *Blockbuster, Philosophie et cinéma*, Paris, Les prairies ordinaires, coll. « Essais », 2013
- STRAUVEN Wanda (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006

4. Autres ressources écrites

Arts graphiques et art contemporain

- ALPERS Svetlana, « Introduction », *The Art of Describing. Dutch Art in the Seventeenth Century*, Chicago, The University of Chicago Press, 1983, p. xvii-xxvii
- LIPPARD Lucy R., *Six years : the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Berkeley, University of California Press, 1997 [1973]
- MARION Philippe, « Emprise graphique et jeu de l'oie. Fragments d'une poétique de la bande dessinée », in Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 175-199

Jeu vidéo

- AMATO Étienne Armand et Étienne PERÉNY (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques – théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Lavoisier, 2013
- ARSENAULT Dominic, « Qui est je ? autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle », in Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. « esthétique », 2013, p. 249-272
- BARTLE Richard, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. », in *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge, MA: MIT Press, 1996, p. 754-787. En ligne : mud.co.uk/richard/hclds.htm, consulté le 06 mai 2017
- GEORGES Fanny, « L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores », in Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Québec, Presses Universitaires de Québec, coll. « Esthétique », 2013, p. 273-292
- GREGERSEN Andreas et Torben GRODAL, « Embodiment and interface », in Bernard Perron et Mark J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 65-83
- GRODAL Torben, « Video Games and the Pleasures of Control », in Peter Vorderer et Dolf Zillmann, *Media Entertainment : the Psychology of Its Appeals*, Mahwah, N.J., Laurence Erlbaum Associates, 2000, p. 197-213. En ligne : http://www.academia.edu/22428094/Video_games_and_the_pleasure_of_control, consulté le 6 juin 2017.
- LANGE Amanda, « "You're Just Gonna Be Nice" : How Players Engage With Moral Choice Systems » , *Journal of Games Criticism*, janvier 2014, en ligne : <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1>, consulté le 3 juin 2017
- MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA: MIT Press, 1997
- REHAK Bob, « Playing at Being », in *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 103-127
- SANTOS Marc C. et Sarah E. WHITE SANTOS, « Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill », in Nate Garrelts (dir.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Jefferson, NC, McFarland & Co, 2005, p. 69-79
- SICART Miguel, « The Ethics of Computer Games », in *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MA: MIT Press, 2011, p. 107-149

Théorie des images

- BALLARD James Graham, *A user's Guide to the Millenium : Essays and Reviews*, London, HarperCollins, 1996

- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981
- BAUDRILLARD Jean, « L'esprit du terrorisme, par Jean Baudrillard », *Le Monde*, mars 2007. En ligne : http://www.lemonde.fr/disparitions/article/2007/03/06/l-esprit-du-terrorisme-par-jean-baudrillard_879920_3382.html, consulté le 23 mars 2017
- Deleuze Gilles, *L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983
- Deleuze Gilles, *L'image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1985

Philosophie

- ARISTOTE, *La Politique*, Paris, Vrin, 1977
- DESCARTES René, *Méditations métaphysiques*, Paris, Garnier-Flammarion, coll. « G.F. », 1979 [1641]
- DREYFUS Hubert L. et Paul RABINOW, *Michel Foucault : un parcours philosophique. Au-delà de l'objectivité et de la subjectivité*, Paris, Gallimard, 1984
- DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, 1997
- FOUCAULT Michel, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975
- FOUCAULT Michel, « Leçon du 5 avril 1978 », *Sécurité, Territoire, Population. Cours au Collège de France, 1977-1978*, Gallimard, Seuil, 2004
- HUSSERL Edmund, *Méditations cartésiennes*, §13, Paris, Presses Universitaires de France, 1994 [1931]
- MOREAU Denis, « Imaginer. Chiliogone ou : ce que vous ne verrez pas à la TV », in *Dans le milieu d'une forêt : essai sur Descartes et le sens de la vie*, Montrouge, Bayard, 2012, p. 205-225

Utopie

- CAMPANELLA Tommaso, *La Cité du Soleil*, Villiers-Cotterêts, Ressouvenances, 1998 [1623]
- DESSY Clément et Valérie STIÉNON, *(Bé)vures du futur : les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, coll. « Littératures », 2015
- FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », in *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, 2001, p. 1571-1581. Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, publiée dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octobre 1984, p. 46-49
- LACROIX Jean-Yves, « Totalitarisme et anti-utopies », *L'Utopie*, Bordas, 1994, p. 149-153
- MANNHEIM Karl, *Idéologie et utopie*, Paris, Marcel Rivière, 1956
- MARX Karl, *Misère de la philosophie*, Paris, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1966
- MORE Thomas, *Utopia*, Louvain, Thierry Martin, 1516

- SERVIER Jean, *L'utopie*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1979

Sciences humaines

- BAUDRILLARD Jean, *La société de consommation*, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 2001 [1986]
- CORDONIER Daniel, *Le pouvoir du miroir*, 3^e édition, Genève, Georg, 1999
- EHRENBERG Alain, *La fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998
- EHRENBERG Alain, *L'individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, 1995
- GUILLEBAUD Jean Claude, *La Vie Vivante : contre les nouveaux pudibonds*, Paris, Les Arènes, 2011
- HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988 [1938]
- JUNG Carl G., *Dialectique du moi et de l'Inconscient*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1973
- KAUFMANN Jean-Claude, *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris, Hachette Littérature, coll. « Pluriel », 2005
- LACAN Jacques, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je, telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique », dans *Écrits*, Paris, Seuil, 1966 [1949], p. 93-101
- LE BRETON David, « Review : LA VIE VIVANTE. Contre les nouveaux pudibonds », *Esprit*, n° 375 (6), juin 2011, p. 178-180
- LEMOINE-LUCCIONI Eugénie, *La robe : essai psychanalytique sur le vêtement*, Paris, Seuil, coll. « Le Champ Freudien », 1983
- SCHÜTZ Alfred, *Le Chercheur et le quotidien : phénoménologie des sciences sociales*, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1987 [1962]
- VALENDUC Gérard et Patricia VENDRAMIN, « Fractures numériques, inégalités sociales et processus d'appropriation des innovations », *Communication*, 2006. En ligne : <http://irene.asso.free.fr/digitaldivides/papers/vendramin.pdf>, consulté le 10 avril 2017

Autres ressources

- « Anime music video », *Wikipédia*, dernière modification en mars 2017. En ligne : https://fr.wikipedia.org/wiki/Anime_music_video, consulté le 2 juin 2017
- *Grand Larousse de la langue française en sept volumes. Tome cinquième*, Paris, Larousse, 1976
- LEM Stanislas, *Le Congrès de Futurologie (Kongres Futurologiczny)*, Paris, Calmann-Lévy, 1976