



HAL
open science

Les personnages piégés dans le cinéma de Stanley Kubrick : du macrocosme interplanétaire de 2001 au microcosme mental d’Eyes Wide Shut

Manon Rusconi

► **To cite this version:**

Manon Rusconi. Les personnages piégés dans le cinéma de Stanley Kubrick : du macrocosme interplanétaire de 2001 au microcosme mental d’Eyes Wide Shut. Art et histoire de l’art. 2018. dumas-01924143

HAL Id: dumas-01924143

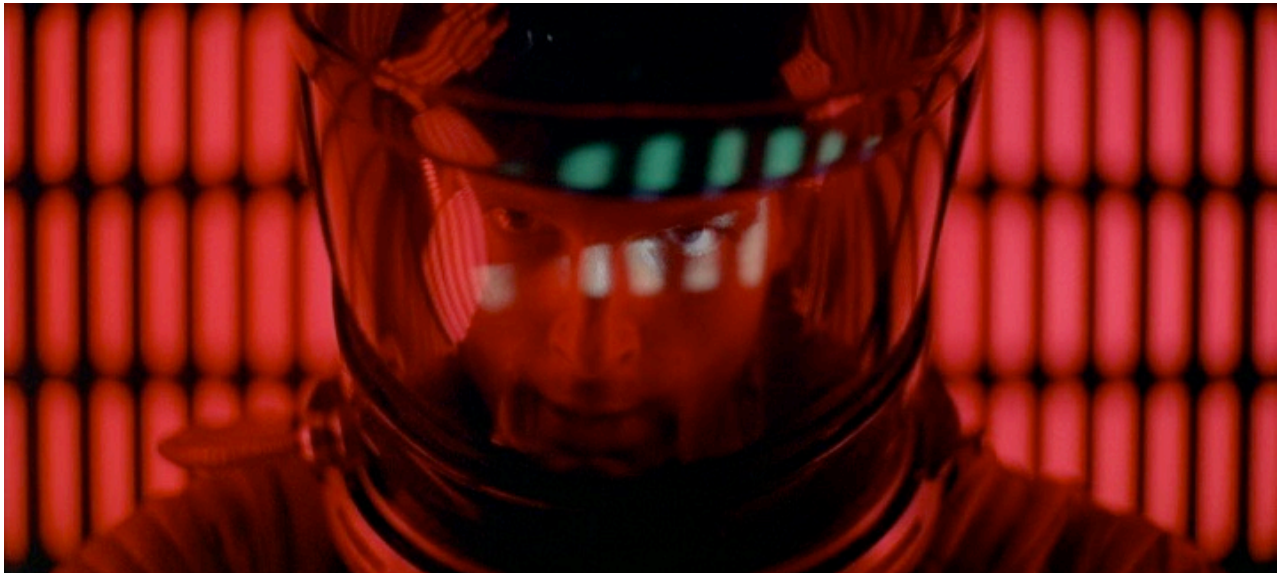
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01924143>

Submitted on 15 Nov 2018

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.

Les personnages piégés dans le cinéma de Stanley Kubrick
Du macrocosme interplanétaire de 2001 au microcosme mental d'Eyes Wide Shut

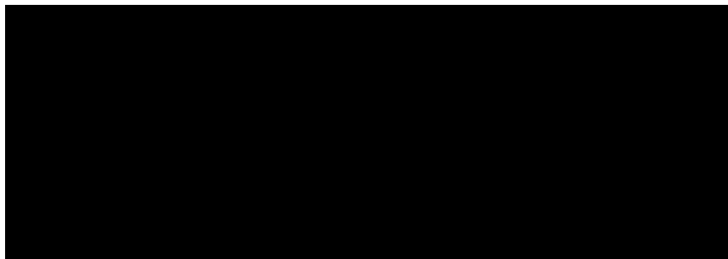


Directeur de mémoire : José MOURE

Université École des Arts de la Sorbonne

Mémoire de fin d'études pour l'obtention du Master Mention Cinéma et Audiovisuel

Années 2017/2018



Remerciements

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à Monsieur José Moure, professeur en études cinématographiques et directeur du centre Saint Charles UFR 04 des Arts plastiques et Sciences de L'Art et directeur de mémoire, pour ses précieux conseils, son aide et le temps consacrés à l'élaboration de ce travail de recherche.

Je remercie également amis et étudiants du Master 2 Cinéma Recherche pour leurs avis et suggestions lors des oraux de présentation de l'avancée du mémoire.

Enfin, je remercie chaleureusement mes proches et parents pour leur soutien infailible dans la conceptualisation et l'écriture de ce mémoire.

*À Céline Scemama,
L'enseignante passionnée et la femme solaire.*

Introduction

L'enjeu de ce mémoire vise à explorer la problématique du et des piège(s) dans le cinéma de Stanley Kubrick et plus précisément l'analyse des personnages piégés et englués dans une machinerie infernale. Ces derniers se retrouvent captifs d'un monde en dislocation et sur le point de s'effondrer, errant entre circonvolutions faussement hasardeuses et véritables leurres issus de leurs cerveaux malades. Si les modalités du piège seront analysées à la lumière des personnages c'est parce que l'existence du leurre, de la tromperie, du fantôme et des échecs leur est intrinsèque. Les personnages kubrickiens sont trompés par des pièges qu'ils mettent eux-mêmes en place. Cette notion de « piège » qui tient son origine du latin « *pedica* » c'est-à-dire « lien aux pieds » revêt une dimension mortifère et sinistre. En effet, le piège sert initialement à attraper un animal, le leurrer, le prendre par surprise pour finalement le blesser, le capturer, le tuer et le posséder. C'est cette thématique de personnages chassés et traqués qui sera au cœur de notre analyse. Des personnages piégés au sens premier du terme mais également captifs d'un mécanisme plus grand que leur propre individualité. Chez Kubrick, les pièges sont multiples et tendus à qui veut bien y tomber. L'esthétique, la diégèse, les dialogues ou encore les personnages eux-mêmes sont autant de supports à créer le trouble, la perte, l'errance et la fuite face au danger. En revanche, dans les films que nous allons étudier, la frontière entre chasseurs et chassés est mince voir imperceptible. Cette confusion des rôles accentue l'accroissement d'un malaise général et d'un monde en perte. Les repères se brouillent, les visages se dédoublent, les lieux deviennent jumeaux, les phrases se répètent, s'inversent, un déjà-vu persiste dans toute sa dimension mortifère et c'est au cœur de ce macrocosme chaotique que les personnages se retrouvent pris au piège. Les personnages ne deviennent plus que l'ombre d'eux-mêmes et cette figure

spectrale traquant Bill¹ dans les rues d'une New-York reconstituée ne serait-elle pas l'ombre de sa propre conscience ? Chez Kubrick, les fantasmes ont une corporéité, les peurs s'incarnent, les cauchemars s'animent et les pièges deviennent la cristallisation des conflits intérieurs vécus par les personnages. Tout prend vie sous le filtre de l'artifice et du mensonge. « Et si tout n'avait été qu'une mascarade, qu'un bluff ? »² À chaque fin de film, les personnages sont ébahis par la crédulité et l'insouciance face aux pièges qu'ils ont eux-mêmes dressés. Et si tous ces pièges visuels et narratifs n'étaient qu'un jeu ? Une intrigue théâtralisée ? Mais dans laquelle des astronautes meurent asphyxiés et voltigent dans un espace incommensurable, dans laquelle des hommes glissent au coeur du vide abyssal de l'ultra-violence, dans laquelle un homme finit exilé, amputé d'une jambe, fauché et esseulé, dans laquelle un homme ne parvient plus à trouver la porte de sortie de ses rêves et meurt congelé dans un labyrinthe enneigé, dans laquelle des soldats sont captifs d'une guerre qui leur est étrangère et qui prônent la valeur paradoxale de la mort avec celle de la paix ou encore une intrigue théâtralisée dans laquelle un couple clôt ses pérégrinations nocturnes complètement anéanti et détruit. Si tout repose sur le bluff et le jeu comme le dit Victor Ziegler à Bill, il s'agit là d'un jeu à dimension humaine et dans lequel les règles sont impitoyables ; ceux qui perdent ou tombent dans ces pièges n'en ressortent jamais. Il n'y a finalement pas de joker. Les personnages posent leurs pions sur le grand échiquier qu'est leur destin et font le pari de gagner la partie ou de l'échouer. Nous verrons dans cette étude des personnages piégés, qu'une poignée de personnages parvient à esquiver ces embûches et à trouver une issue de secours face à une situation inextricable. La théâtralité de ce jeu pourtant mortifère est un motif récurrent dans les films de Stanley Kubrick. Ce dernier, grand joueur d'échecs, organise la destinée de ces personnages selon les principes d'une partie dans laquelle l'échec et mat est inévitable. Aucune parade n'est possible, la partie prend fin immédiatement lorsque le roi est menacé de capture. À la lumière des films de Kubrick, "les rois" enclins à la capture semblent évidents ; Dave Bowman dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, Alex dans *Orange Mécanique*, Redmond Barry dans *Barry Lyndon*, Jack Torrance dans *Shining*, les soldats de *Full Metal Jacket* et plus

¹ cf. *Eyes Wide Shut*, 1999.

² Victor Ziegler à Bill dans *Eyes Wide Shut*, 1999.

précisément "Guignol", "Baleine" et "Brute épaisse" ou encore Bill dans *Eyes Wide Shut*. Ces "rois", tous masculins, échouent leur partie en se voyant captifs de leurs propres erreurs. Chez Kubrick, les femmes somatisent les conflits intérieurs de ces hommes en perdition. Si on peut lui conférer une vision dégradante de la femme souvent prostituée, violée ou au contraire frigide, son image est surtout déployée dans sa dimension de tentatrice et d'expiatrice des désirs interdits. Les femmes kubrickiennes incarnent des pièges à l'instar des sirènes ensorceleuses de *L'Odyssée* d'Homère. Les embrasser revient à plonger dans un océan d'artifices où le temps s'étire comme se réduit, où la partie de jeu devient un terrain d'errance à la fois ordonnée et chaotique. Les choses déraillent, la machine s'enraye et les hommes sont condamnés par leur propre choix. À propos de cette thématique des personnages piégés, le premier long-métrage de Kubrick réalisé en 1953 et s'intitulant *Fear and Desire*, devait initialement se nommer *The trap*, à savoir *Le piège*. Les premières secondes du film s'ouvrent sur une voix off :

« Il y a une guerre dans cette forêt. Pas une guerre qui a eu lieu, ni une guerre qui aura lieu, mais n'importe quelle guerre. Et les ennemis qui luttent ici n'existent pas, à moins que nous ne les rendions réels. Cette forêt donc, et tout ce qui s'y passe maintenant est en dehors de l'Histoire. Seules les inaltérables formes de la peur, du doute et de la mort sont de notre monde. Ces soldats que vous voyez parlent notre langue et sont de notre temps, mais n'ont pas d'autres patrie... que l'esprit ».

La thématique des personnages piégés n'ayant d'autres demeures que leurs cerveaux déréglés est annonciatrice du cinéma kubrickien dans le sens où ses films suivants s'inscrivent tous dans cette lignée.

Cependant, le choix de débiter le corpus par *2001, L'Odyssée de l'espace* en éclipçant des films comme *Le Baiser du tueur* en 1955, *L'Ultime Razzia* en 1956, *Les Sentiers de la gloire* en 1957, *Spartacus* en 1960 ou encore *Lolita* en 1962 s'explique par le fait que *2001, L'Odyssée de l'espace* est le marqueur du passage à la maturité du cinéma de Kubrick³. C'est le film tournant de la filmographie de Kubrick ; une oeuvre

³ D'après la classification des oeuvres de Kubrick par Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, mars 2002, p. 13.

charnière qui inscrit une logique d'intériorisation progressive. Par conséquent, il y a de 1968 à 1999 (avec *Eyes Wide Shut*), l'exploration d'un macrocosme interplanétaire à un microcosme éminemment humain. C'est ce mouvement quasi introspectif qui sera central dans l'étude et qui n'est clairement marqué que par *2001, L'Odyssée de l'espace*. De plus, ce film est le premier film en couleurs de Stanley Kubrick, occultant l'expérience hollywoodienne de 1960 avec *Spartacus*, que Kubrick lui-même renie de sa filmographie. Il y a donc avec *2001, L'Odyssée de l'espace*, la progression d'un système ordonné et chaotique dépassant la simple condition humaine à une mise en scène du cerveau lui-même. Le cerveau s'incarne par un espace intergalactique pour transiter à "l'orange mécanique" jusqu'à une ville reflétant la topologie mentale du système cérébral. C'est pourquoi *2001, L'Odyssée de l'espace* constitue le point de départ de notre analyse car il permet l'entrée dans une exploration des intériorités et la mise en matière de plus en plus progressive du cerveau lui-même. Ce mouvement d'intériorisation, s'inscrit dans une logique chronologique. Nous aborderons donc les films de Kubrick de 1968 à 1999 en respectant l'ordre de sortie de ces films. Il y a, nous semble-t-il, une évolution cohérente de la thématique des personnages piégés avec les films classés chronologiquement de Kubrick. Nous expliquerons ce choix d'un traitement chronologique à la lumière du plan, exposé plus bas dans l'introduction.

Ainsi, de *2001, L'Odyssée de l'espace* à *Eyes Wide Shut*, l'étude des films de Stanley Kubrick vise à explorer le mécanisme des pièges dans leur dimension esthétique et diégétique ; en quoi ces personnages profondément libres se retrouvent captifs d'un système détraqué, victimes d'un espace-temps en stagnation et pris au piège d'une intériorité dérégulée.

Nous verrons donc dans un premier temps dans quelle mesure les personnages se retrouvent pris au piège d'un système à la fois ordonné et chaotique. Une force transcendante manipule ces personnages à l'instar de marionnettes impuissantes. Ces derniers deviennent soumis à des phénomènes qui les dépassent tels que des espaces paralysés par une symétrie glaçante et pourtant faillible. L'ordre apparent devient illogique et l'imminence de la crise transpire de ce trop-plein d'harmonie. D'une certaine manière, c'est cette symétrie apparente qui sert à propulser un chaos latent. Le leurre d'un système faussement ordonné ajouté à une pulsion de répétition maintient les personnages dans une crise en approche. Cette ritualisation des gestes et des déplacements construit une poétique du chaos propre

au cinéma de Kubrick. Ce monde ordonné, soumis aux codes et aux automatismes à la fois rassurants et troublants, est sur le point de sortir de ses gonds.

Par conséquent, nous aborderons dans un second temps, la captivité des personnages par un espace-temps en dysfonctionnement et au ralenti. C'est parce qu'il y a eu éclatement d'une crise imminente et écroulement d'une harmonie de façade que le système spatio-temporel s'enraye. Les personnages expriment tous ce basculement dans une dimension chaotique par le symptôme labyrinthique. En effet, le dédale va servir de support externe au dérèglement interne. Ils deviennent prisonniers et dominés par un espace qui vole en éclat. « [...] l'espace se déploie sans cesse comme un labyrinthe dont personne ne connaîtrait le plan et que les personnages arpentent nonchalamment »⁴. Ces derniers s'y égarent, rebroussent chemin, se trompent d'itinéraires, repassent par des chemins déjà empruntés et ne trouvent plus la porte de sortie de ce dédale infernal. Par conséquent, le temps se paralyse dans un mouvement à la fois mobile et figé. Il y a création d'états de stase dans lesquels une inertie temporelle englué les personnages dans des déplacements au ralenti. C'est comme s'ils semblaient évoluer sur un tapis roulant ; étirés entre la volonté d'avancer et cette pulsion irrésistible de se laisser glisser vers l'arrière. Ces états de suspens semblent déployer les rouages et le mécanisme propres aux rêves et aux divagations chimériques.

Ainsi, nous nous pencherons dans un dernier temps sur l'intériorisation finale des personnages et de ces pièges tendus. Finalement, ces derniers ne pourraient être que prisonniers d'eux-mêmes et pris au piège d'un mécanisme qu'ils auraient établi de leur propre chef. Ces êtres errants voient le piège se refermer sur eux et c'est pourtant de leur propre initiative qu'ils ont emprunté le chemin jusqu'à lui. Les hommes kubrickiens agissent avant d'être et c'est par leurs choix qu'ils se définissent. Par conséquent, ces personnages sont condamnés à agir et à emprunter des chemins plus ou moins sinueux. Certains trouveront une issue favorable à leurs choix mais la plupart des "rois" de l'échiquier kubrickien n'en sortiront jamais. « [...] perdu dans son propre labyrinthe, si fou qu'il ne trouve plus la porte de sortie de ses rêves, égaré qu'il est par ses propres incarnations »⁵. D'une certaine manière, ces personnages errants, égarés dans leur dédale intérieur se retrouvent piégés parce qu'ils ont

⁴ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, op. cit., p. 16.

⁵ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 74.

accepté de l'être. C'est d'ailleurs le pacte faustien que Jack scellera avec le barman fantomatique ; « Que ne donnerais-je pour un verre ! Mon âme au diable... pour un verre de bière »⁶. Les personnages ne peuvent donc en aucun cas échapper à leurs tentations. Et s'ils ne peuvent s'en soustraire c'est parce qu'il s'agit des manifestations de leur intériorité. Le cerveau devient monde et a une corporéité.

« Si l'on considère l'oeuvre de Kubrick, on voit à quel point c'est le cerveau qui est mis en scène. [...] C'est que, chez Kubrick, le monde lui-même est un cerveau, il y a identité du cerveau et du monde, tels la grande table circulaire et lumineuse de « *Docteur Folamour* », l'ordinateur géant de « *2001, L'Odyssée de l'espace* », l'hôtel Overlook de « *Shining* ». [...] tout voyage dans le monde est une exploration du cerveau »⁷.

À la lumière des propos deleuziens, nous étudierons donc ce mouvement progressif vers le dedans et cette confusion entre intériorité dérégulée et extérieur fantasmé des personnages errants. Cette évolution introspective des personnages piégés par un système ordonné et chaotique puis un espace-temps en dysfonctionnement et enfin un monde cerveau, répondra à la logique chronologique que nous avons abordé précédemment. Ainsi, la première partie convoquera *2001, L'Odyssée de l'espace* (1968) et *Orange mécanique* (1971), la deuxième partie ; *Orange mécanique*, *Barry Lyndon* (1975) et *Shining* (1980) et enfin la troisième partie ; *Shining*, *Full Metal Jacket* (1987) et *Eyes Wide Shut* (1999).

⁶ *Shining*, 1980.

⁷ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, p. 267.

I) DES PERSONNAGES PRIS AU PIÈGE PAR UN SYSTÈME ORDONNÉ ET
CHAOTIQUE.

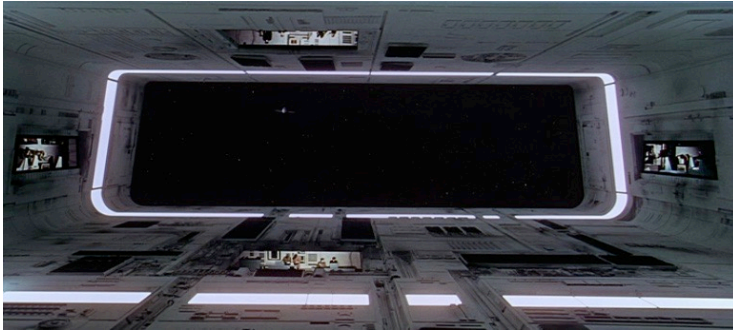
1. Soumis par une symétrie faussement équilibrée : l'imminence de la crise.

« On ne trouve pas de voyage nomade, avec ses déplacements latéraux, hasardeux et incertains, mais toujours des axes, des lignes droites et orthogonales, qui amplifient la folie en traçant une trajectoire rigoureuse »⁸. En effet, le système kubrickien se fonde sur un principe visuel essentiel, à savoir, une symétrie implacable. La logique de répétition pose un principe à la fois apaisant et terriblement dérangeant. Nous évoluons au cœur d'une galerie des glaces dans laquelle toute la structure est tracée au cordeau. L'architecture de ce système, éminemment ordonné, est fondée sur les échos, les reflets, l'horizontalité et la verticalité. C'est comme si les personnages évoluaient dans des "lieux-maquettes", des décors figés dans leurs tracés d'origine et inoccupés jusqu'à ce que la caméra de Kubrick vienne perturber cet ordre apparent. Si cette obsession de la symétrie et de l'ordre est visible dès les premiers films de Kubrick⁹, elle devient un personnage à part entière dans son oeuvre charnière, *2001, L'Odyssée de l'espace*. L'ordre instauré par cette symétrie apparente, laisse planer l'imminence d'une crise. Tout est trop immaculé, tout est trop en place, tout se déroule comme prévu alors que ces hommes sont propulsés dans un espace interplanétaire abyssal. Le microcosme ordonné dans lequel ils évoluent est déjà consumé par un mal latent et insidieux. Si l'esthétique de Kubrick est connue pour faire éclater l'horreur dans les espaces les plus éclairés, il en est de même avec ce principe d'ordre apparent. Le malaise ne vient jamais du dehors et n'est jamais hors-champ. Il éclate au grand jour et dans des espaces cadrés en plans larges. L'obsession de la symétrie se met en place comme un étau autour des personnages. Ils en sont en quelque sorte pris au piège tels des insectes se débattant sur les fils en soie d'une toile d'araignée [Fig. 2]. La géométrie ne devient donc plus rassurante et source de repères mais un piège mortel. Ainsi, l'esthétique de la symétrie ne serait qu'un leurre, qu'une tromperie visuelle servant à capturer ses proies. À l'instar des espaces sphériques et lumineux des vaisseaux spatiaux, l'ordre

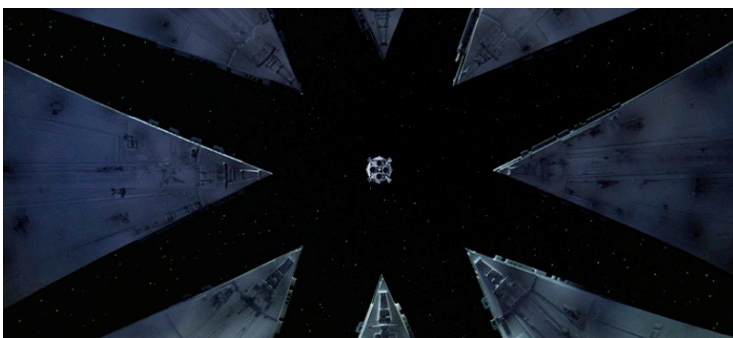
⁸ Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Paris, Rouge Profond, 2013, p. 133.

⁹ cf. *Le Baiser du tueur* (1955) et ses alignements interminables de mannequins, *Les Sentiers de la gloire* (1957) et ses tranchées horizontales tracées au cordeau ou encore *Docteur Folamour* (1964) et la circularité millimétrée de la salle souterraine de commandement.

oppresse, déstabilise et dissimule une crise sous-jacente, telle l'araignée positionnée au centre de sa toile et dont le piège est non visible par ses proies.



[fig. 1]



[fig. 2]

Le système ordonné de 2001, *L'Odyssée de l'espace* prive l'univers de ses personnages puisqu'ils deviennent soumis à une force qui les dépasse.

Ces cosmonautes sont dès le début de l'épopée, des naufragés voués à la mort.

D'une certaine manière, ces mortels ne peuvent lutter dans un combat perdu d'avance. « Le monde de 2001 est prêt à mourir, mûr pour la destruction [...] »¹⁰. En effet, l'existence des cosmonautes est vide et monotone. Ils sont esseulés, captifs d'un "vaisseau-tombeau" qui les conduira à leur propre perte, soumis à un système non pas démiurgique mais mécanique par l'ordinateur "cérébralisé" qu'est HAL 9000. Avec 2001, *L'Odyssée de l'espace* nous ne sommes pas dans la corporéité des fantômes et des angoisses mais dans la cérébralisation d'un système mécanique et faussement rationnel. « Quand je considère la petite durée de ma vie absorbée dans l'éternité précédente et suivante [...] le petit espace que je remplis et que je vois abîmé dans l'infinie immensité des espaces, que j'ignore et qui m'ignorent [...] Qui m'y a mis ? Par l'ordre et la conduite de qui, ce lieu et ce temps a-t-il été destiné à moi ?¹¹ » À la lumière des considérations de Pascal, nous pouvons en déduire que l'effroi qui saisit Dave Bowman lors de sa traversée interplanétaire, interstellaire et intertemporel, le confronte, dans la solitude de sa condition, à l'univers qui l'engloutit

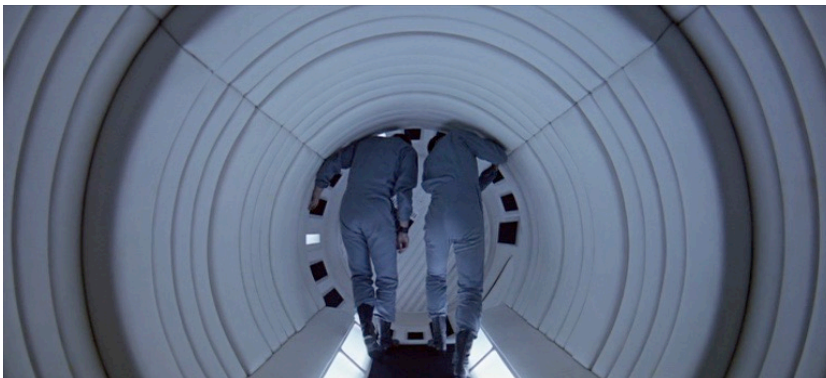
¹⁰ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 126.

¹¹ Blaise Pascal, *Pensées*, Fragments *Misère* cité par Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 127.

au coeur de l'éternité du temps et de l'infinité de l'espace. L'uniformité des espaces cosmiques et des structures spatiales ne légitimise pas la présence de ces cosmonautes en leur sein. Cet ordre conceptuel dont parle Pascal est matérialisé chez Kubrick par des lieux qui écrasent les personnages. Par quelle volonté se retrouvent t-ils soumis à la cérébralisation du mécanique et a contrario, à la mécanisation du vivant ?



[fig. 3]

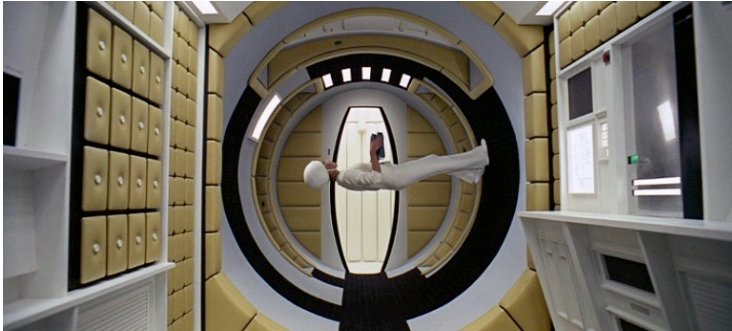


[fig. 4]

De ce fait, la symétrie et la circularité des espaces tendent à opprimer les personnages, soit par le mouvement ascendant du haut et du bas *cf.* **[Fig. 3]** soit par celui des côtés latéraux *cf.* **[Fig. 4]**.

Par conséquent, ces espaces vidés d'un désordre apparent, visent à soumettre les personnages à leurs caractéristiques architecturales. Il faut courber la tête pour passer d'un sas à l'autre, changer de loi de gravité pour entrer dans une salle de contrôle, être prisonniers d'une capsule d'hibernation pour espérer se réveiller ou encore être captifs d'un espace rougeoyant dans lequel Dave suffoque alors qu'il devrait respirer. Cependant, cet ordre et cette symétrie qui transpirent de nombreux plans du film font face à un illogisme criard. L'horizontalité et la verticalité des lieux se confondent de manière à troubler nos repères gravitationnels et ne plus savoir si les personnages montent vers un espace ou y descendent. Le leurre du système symétrique se met donc en marche puisque les personnages sont piégés par des

espaces ordonnés et symétriques dont émanent inéluctablement de multiples impasses.



[fig. 5]



[fig. 6]



[fig. 7]



[fig. 8]

Le personnage hybride portant une coiffe semblable à la tête d'un extra-terrestre traverse des espaces dans lesquels elle est le point central du plan et dont la colorimétrie tranche brutalement du bicolore blanc/jaune au rouge monochrome.

Il est impossible de la localiser et de discerner son emplacement par rapport au vaisseau spatial. Cet illogisme de l'ordre apparent produit un effet d'abstraction et de déconnexion des espaces entre eux. Ainsi, l'état de confusion va induire l'imminence du chaos.

C'est pourquoi nous évoquons la soumission des personnages à une

symétrie faussement équilibrée et surtout faussement ordonnée. L'ordre sert à signaler une crise généralisée latente, de laquelle l'humanité condamnée par ses pulsions belliqueuses et conquérantes, ne réchappera pas. « L'ordre n'est qu'un

désordre suspendu ou annoncé »¹² c'est-à-dire que le piège de la symétrie est minutieusement bâti afin de mieux en déconstruire les rouages et l'ordonnancement. Dans *2001, l'Odyssée de l'espace*, les hommes se soumettent à un système qu'ils ont eux-mêmes établis ; l'ordinateur HAL 9000. Ce dernier répand le doute dans le cerveau des cosmonautes et désagrège le vaisseau spatial. Par conséquent, le leurre que constitue la symétrie et plus largement l'ordre est également amplifié par le mécanisme du dédoublement. En effet, *2001, l'Odyssée de l'espace* mais également *Orange mécanique* déploie de vastes constructions symétriques, où jumeaux, rivaux et alter ego se font face. « Dans cette étourdissante galerie des glaces se réfléchit, à perte de vue, l'indivisible dualité de l'homme »¹³. Cette immensité interplanétaire et ces vastes espaces, sombres et inquiétants semblent annoncer la traversée du miroir à venir : Dave Bowman va quitter le monde tangible pour plonger dans le vide abyssal de sa propre existence et de l'humanité. *2001, l'Odyssée de l'espace* sera jalonné de figures duales ; le film est divisé en deux parties principales (*L'aube de l'homme* et *Jupiter et au-delà de l'infini*), Dave et Frank sont les deux seuls hommes éveillés et en mission à bord du vaisseau spatial *Discovery*, il y a deux ordinateurs HAL 9000 ; un présent à bord du *Discovery* et un autre sur la base spatiale, le miroir de la salle de bains dédouble le visage vieilli de Dave ou encore la multiplication de ce dernier selon quatre états de la vie d'un homme jusqu'à sa consommation charnelle. De cette façon, la logique de symétrie fusionne avec une logique de dédoublements afin de servir un chaos latent. C'est parce qu'il y a symétrie, ordre et dédoublements que le système déraile. Chez Kubrick, le désordre n'alimente pas le désordre mais c'est bien l'ordre qui fait éclater le chaos.

Par ailleurs, Kubrick use de la symétrie pour diviser la plupart de ces récits. Nous verrons dans la suite de l'analyse que la diégèse d'*Orange mécanique* est divisée de manière géométrique c'est-à-dire que la seconde partie duplique la première. Il y a la construction d'un véritable dytique où les mêmes figures se calquent sur les personnages de la première toile, où les mêmes chemins sont réempruntés ou

¹² Propos de Philippe Fraisse, *Le Cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010 cité par Clémentine Gallot, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 14.

¹³ Juliette Reitzer, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 19.

redessinés sous une lumière différente. Ces constructions en miroir créent l'effet inverse de celui qu'on s'attendrait à ressentir face à une telle symétrie. Nous cherchons la faille. « Le spectateur est mis en position de relever ce qui dérangerait la symétrie »¹⁴ et s'y voit soumis et piégé au même titre que les personnages. Ces derniers sont pris dans les circonvolutions jumelles d'un vaisseau spatial ou d'une ville d'Angleterre. Telle l'avancée au coeur d'un dédale, dans lequel un retour en arrière est impossible, les personnages se retrouvent prisonniers d'un système qui les dépasse et dont ils ne peuvent se soustraire. De plus, au-delà de relever la symétrie visuelle, l'ordre est d'autant plus puissant dans son éclatement, qu'il est intrinsèque aux personnages eux-mêmes. Il y a création d'un monde clos, d'un microcosme fermé sur lui-même, d'un système autarcique et cela tout en étant plongé au coeur d'un espace abyssal avec *2001, L'Odyssée de l'espace*. Depuis l'intérieur du vaisseau spatial *Discovery* aux motifs circulaires obsessionnels d'*Orange mécanique*, l'ordre isole les personnages de manière à les engluer dans leur microsociété. D'ailleurs cette figure de ronde est assez significative dans ce film avec notamment ; les boules de billard dispersées librement face au visage paralysé et défiguré par la vengeance de l'écrivain Frank Alexander, les chapeaux melons de l'équipe infernale d'Alex, les « *Droogs* », la multitude de femmes aux seins nus, la ronde rituelle des prisonniers lorsqu'Alex purge sa peine pour le meurtre d'une aristocrate ou encore l'importance des yeux quand ceux d'Alex sont presque exorbités afin de supporter le mariage insoutenable d'images de violence avec la musique de Beethoven. Ces motifs circulaires cloisonnent les personnages dans une existence ritualisée et dont ils ne peuvent échapper. La symétrie et l'ordre agissent comme des pièges afin qu'ils leurs soient impossible de trouver une issue de secours. C'est d'ailleurs assez visible dans *Orange mécanique* puisque tous les lieux soumis à cette symétrie oppressante semblent condamnés et sans sortie possible.

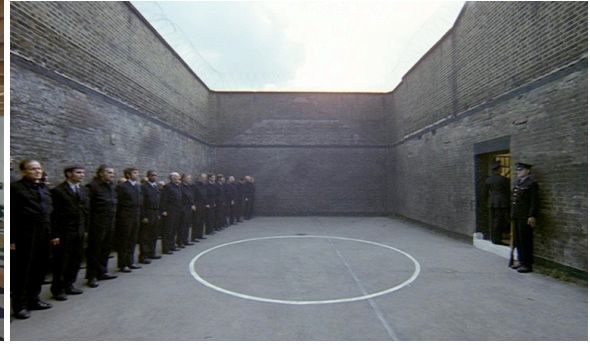


[fig. 9]

¹⁴ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.



[fig. 10]



[fig. 11]

La sensation d'enfermement et de pièges visuels se manifeste en partie par l'usage d'une grande profondeur de champ cf. [Fig. 9] et [Fig. 10]. Les personnages évoluent tels des animaux au coeur d'un labyrinthe souterrain dont les tunnels sont les couloirs ou les rues chez les humains. Tout se joue dans l'horizontalité puisque l'issue aux pièges spatiaux ne peut venir d'une verticalité condamnée. Les plafonds sont toujours très bas de manière à donner une sensation d'oppression et si la verticalité s'ouvre sur du ciel, ce dernier apparaît surexposé et d'un blanc aveuglant donc infranchissable et avortant toute tentative d'évasion cf. [Fig. 11]. Ainsi, ces plans harmonieux et d'une symétrie millimétrée entrave les personnages dans des espaces sans fuite possible.



[fig. 12]

Si l'on divise un plan symétrique où l'ordre est maître cf. [Fig. 12], le personnage d'Alex devient le point de convergence du piège. Il est encerclé, captif et sans issue possible.

L'évasion est avortée d'avance. L'ordonnement le soumet à son système et il ne peut lutter contre lui. « Ces figures de l'ordre sont inséparables de l'irruption du désordre, qui vient bousculer les plus belles ordonnances. Ce qui se joue chez Kubrick, c'est le conflit entre la raison et la passion, cette invasion des pulsions refoulées qui se cachent sous le vernis de l'homme civilisé. La révolte de l'ordinateur devenu fou dans *2001*, le viol de Mme Alexander dans *Orange mécanique* [...] autant

d'exemples d'un dérèglement succédant à une stabilité illusoire »¹⁵. Par conséquent, deux dangers menacent ces personnages pris au piège ; l'ordre et le désordre. La crise se distille dans l'ordre de manière à propulser cette harmonie apparente vers un chaos irréversible. Une fois la crise enclenchée, le retour en arrière est impossible. Dave ne peut plus raisonner l'ordinateur dément qu'est HAL 9000 et n'aura pas d'autres choix que de l'affronter pour dépasser cette crise généralisée. Tout comme Alex qui devra se confronter et endurer la violence qu'il a lui-même infligé avec plaisir par le passé et en être sevré. Cette crise succédant à un équilibre de façade n'est que le motif jumeau à l'ordre précédent. C'est comme si l'ordre contemplait le reflet du désordre à venir à l'instar du personnage de Dave Bowman dans *2001, L'Odyssée de l'espace* qui dévisage son corps vieilli et éprouvé par cette traversée chaotique. De plus, si la symétrie n'est que pure illusion et se conjugue de concert avec un désordre latent, les personnages ont également une mutation physique vers cette disharmonie. Ils revêtent un costume chamboulant cette symétrie et deviennent pris au piège ; à la fois d'un espace mais également d'une enveloppe corporelle. C'est notamment le cas d'Alex qui se fond dans cette dualité de par l'utilisation d'une tenue grotesque et d'un masque au nez phallique. Le protagoniste se retrouve donc piégé et soumis à ce dédoublement. Sans ses artifices, Alex trace son sillage dans les circonvolutions d'une maison minutieusement ordonnée et d'une vie de jeune "Tanguy". Lorsque la crise inonde son quotidien, Alex s'extirpe de cette vie oppressée par l'ordonnancement. Le basculement est infime de la symétrie à la dissymétrie et c'est ce paradoxe qui bouleverse les microcosmes d'humains pris au piège. Tout bascule vers un jumeau maléfique ; la symétrie devient désordre, les lieux rituels se transforment en pièges spatiaux, les personnages empruntent le masque d'un "moi malfaisant" et sont incapables d'arbitrer le match de leurs pulsions contradictoires. Alex est cette figure duale. « *Orange mécanique* parle des tentatives pour limiter le choix de l'homme entre le bien et le mal »¹⁶. D'une certaine manière c'est comme si cet ordre apparent n'était que la partie émergée de l'iceberg et dissimulait un monde inversé. De cette façon, l'outil permettant de révéler cette dissymétrie souterraine est

¹⁵ Michel Ciment, "Symétries", *Stanley Kubrick - Aux croisements d'une oeuvre*, 2011 [en ligne], <http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/kubrick/item.php?id=21>, consulté le 5 avril 2018.

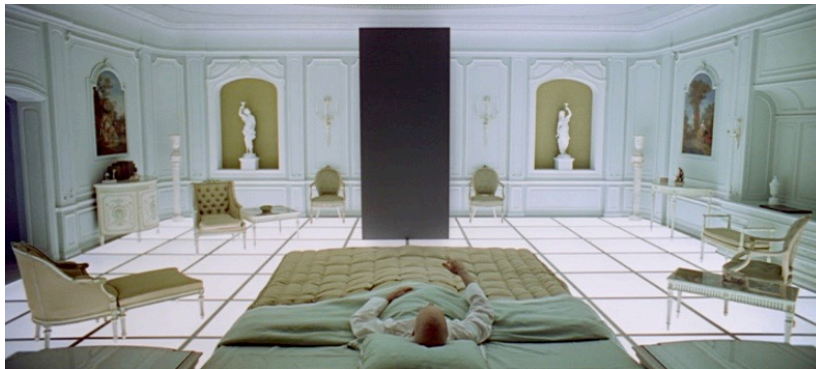
¹⁶ Stanley Kubrick, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 19.

la figure du travelling. Les travellings maintiennent les personnages au centre du cadre de sorte qu'ils soient totalement prisonniers du cadre lui-même cf. [Fig. 9]. Ils sont visuellement opprésés dans un espace confiné et sans issue, comme nous l'avons détaillé précédemment, mais également figés, englués telle une proie pris au piège sur une toile d'araignée. Le centre du cadre se révèle donc stimulateur d'ordre mais aussi maintien d'un personnage au coeur de cette symétrie. La profondeur de champ, l'objectif grand angulaire et la courte focale donnent l'effet d'un vaste espace dont on ne peut pourtant s'éloigner. Le regard du spectateur se focalise sur cette harmonie visuelle qui tient captif le personnage au centre du cadre cf. [Fig. 12]. Ces formes insistantes de géométrie symétrique, de travelling ou encore d'ordre illusoire reviennent à mettre en forme une conception ; celle de créer un film dytique dans lequel foisonnent les dédoublements, les échos et les reflets tant visuels qu'intérieurs. Le début d'*Orange mécanique* répond à la fin du film en resituant Alex dans les mêmes lieux et avec les mêmes personnages qu'aux premières minutes du film. Il paraît évident que cette construction narrative éminemment symétrique n'est pas hasardeuse mais pousse à l'extrême la mécanique des doubles. C'est comme si cette quête folle de l'ordre et de la symétrie diégétique se cachait dans les moindres détails du film. Les éléments du passé semblent se reproduire dans une logique qui échappe à tout contrôle sauf que le monde est inversé. L'ordre dans lequel Alex et Dave Bowman pensaient être les rois a fait son oeuvre et les propulsent dans un système qui les soumet. « [...] L'ancien « droog » ultraviolet n'est plus qu'un pâle reflet de son moi antérieur, une coquille vidée de toute volonté de rébellion. Amputé de son libre-arbitre par une société répressive, le héros devient orphelin errant, chassé par son double bien-pensant »¹⁷. L'oxymore diégétique se met inévitablement en marche. En effet, le scénario d'*Orange mécanique* est un modèle d'équilibre, « trois parties de quarante-cinq minutes chacune, le volet central du triptyque (la prison, la cure) séparant deux itinéraires qui se répondent terme à terme »¹⁸. C'est comme si nous regardions un film aux deux versions possibles ; soit Alex règne en maître dans sa ville et auprès de sa bande d'amis voyous, soit il devient chétif et étranger à toute forme de révolte. Dans les deux cas, le personnage reste pris au piège de ses pulsions puisqu'il se sent guéri à la fin du film et incapable de dissocier le bien du mal. Nous

¹⁷ "Y.F", "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 21.

¹⁸ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 97.

pouvons donc en déduire, à ce stade de notre étude que la conception symétrique des lieux et l'attrait obsessionnel pour l'ordre renforcent la sensation d'enfermement. Les personnages sont maintenus captifs d'une géométrie qui les oppresse. Ils sont véritablement pris au piège puisqu'ils ne peuvent quitter ces lieux. Et si d'aventure, ils tentaient une échappée, celle-ci serait sans retour possible. Dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, Dave Bowman sort volontairement du *Discovery* mais il ne pourra le regagner qu'au péril de sa vie en traversant un espace-temps hybride. Au final, il sera condamné à être enfermé dans une chambre immaculée à la localisation inconnue. Les lieux ordonnés et symétriques sont montrés comme des boîtes hermétiquement fermées dans lesquelles vivent reclus les personnages. Michel Chion parle d'une symétrie « centripète » chez Kubrick, c'est-à-dire que les décors se referment sur les personnages cf. [Fig. 3] et [Fig. 9] et attirent dans une perspective forcée vers ce qui est au centre du plan. Ainsi, la symétrie piège les personnages dans le sens où ils ne peuvent plus s'extraire de cet espace. Michel Chion relève d'ailleurs une contradiction majeure, car le macrocosme ordonné de *2001, L'Odyssée de l'espace* est un espace éminemment ouvert sur l'extérieur mais paradoxalement oppressant. « [...] plus on l'ouvre, plus il paraît se refermer [...] »¹⁹. De plus, cette idée d'enfermement et de mise en captivité des personnages s'appuie sur l'immensité des cadrages, comme nous l'avons vu précédemment, mais également sur une symétrie d'alignements. Cet ordonnancement visuel de points alignés formant une ligne directrice matérialise l'imminence d'une crise. Quelque chose d'important va se produire. C'est une symétrie annonciatrice, qui maintient en son sein les personnages afin de mieux les détruire et anéantir ce système ordonné. « Kubrick utilise donc une telle figure pour réveiller en nous l'idée d'intentionnalité, mais aussi d'imminence [...] »²⁰.



[fig. 13]

¹⁹ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 220.

²⁰ *Ibid.*, p. 266.

Le basculement est latent, bouillonnant et prêt à implorer au coeur d'un microcosme qui se piège lui-même. Les personnages sont comme figés dans la centralité d'un cadre trop ordonné. L'ordre ne dure jamais et c'est par le monolithe rectangulaire que Dave Bowman passe d'un état à un autre *cf.* **[Fig. 13]**, jusqu'à sa disparition finale et infinie puisque tout le cycle de la vie recommence à nouveau. Il est face au piège de l'ordre lui-même, face à l'instance de la mémoire ; une stèle vierge impulsant les grandes transitions de notre monde et des chaos qu'elle entraîne dans son sillage. Ce monolithe devient le monument témoin du passage de l'ordre au désordre à l'instar d'un changement d'ère qui se ne fait jamais sans fracas.



[fig. 14]

Kubrick parlait de quelque chose d'imminent et en préparation sous ces constructions symétriques. Comme Dave, la femme aux chats d'*Orange mécanique* se soumet à la convergence des

lignes verticales et horizontales en sa personne *cf.* **[Fig. 14]**. Elle devient la cristallisation d'une symétrie parfaite sur le point de se détruire. D'une certaine manière, si l'on évoque la soumission des personnages à un système ordonné c'est parce qu'ils en constituent une partie fondamentale *cf.* **[Fig. 12]**. Ce n'est pas un mécanisme qu'ils traversent mais qu'ils composent. Les personnages sont la symétrie elle-même et s'ils s'en libèrent, ils glissent vers le vide abyssal d'une poésie du chaos, que nous analyserons dans la suite de l'étude.

Ainsi, les personnages pris au piège du cercle infernal d'une symétrie faussement équilibrée, puisque parfois illogique et au bord de la dissymétrie, sont une composante essentielle du piège qui leur est tendu. Ces leurre visuels jouant sur les échos, les reflets, la profondeur de champ ou encore le travelling arrière ordonnent l'espace et les déplacements des personnages afin de mieux les déconstruire. Le puzzle une fois terminée, vient le temps de sa destruction et de sa reconstitution à la lumière du chaos.

2. La pulsion de répétition comme mécanisme d'enfermement : insistance d'un familier défamiliarisé.

Si le macrocosme de *2001, L'Odyssée de l'espace* et celui d'*Orange mécanique* laisse à penser que le délitement de l'ordre émane du dehors, il semblerait en effet, que celui-ci provienne du dedans. Les personnages sont maintenus dans un piège à la fois immense et oppressant. En un certain sens, la menace ne provient jamais de l'extérieur car le dérèglement vient toujours de l'intérieur. Subitement, nous contemplons la deuxième toile de ce dytique et nous remarquons que ces lieux initialement familiers revêtent le costume de l'étrange. Les sas immaculés du vaisseau *Discovery*, les capsules d'exploration, les rues obscures anglaises ou encore les personnes rencontrées la veille sont éclairés sous une autre lumière. Ces espaces et ces personnages sont vidés d'une familiarité réconfortante. D'une certaine manière, les personnages sont animés par une compulsion de répétition qui les pousse à ritualiser leurs modes de vies et les pulsions qui les habitent. Tout n'est que répétition chez Kubrick et s'il s'avère être un lecteur assidu des écrits de Sigmund Freud, la construction esthétique et diégétique de ses films en sont le reflet symptomatique. Comment à travers ces scènes itératives ne pas ressentir une détresse similaire à celle de Freud lorsqu'il flâne dans une ville italienne et tombe toujours par « hasard » dans la même rue, celle des prostituées ?

« Un jour que je flânaï, par un chaud après-midi d'été, dans les rues inconnues et désertes d'une petite ville italienne, je tombai par hasard dans un secteur sur le caractère duquel je ne pus longtemps rester dans le doute. [...] on ne pouvait voir que des femmes fardées, et je me hâtai de quitter la ruelle au premier croisement. Mais après avoir erré pendant un moment sans guide, je me retrouvai soudain dans la même rue [...] et mon éloignement hâtif eut pour seul effet de m'y reconduire une troisième fois par un nouveau détour »²¹.

Par conséquent, il y a une compulsion de répétition à l'aspect démoniaque puisque Freud fuit cette route tout en y étant irrésistiblement et inconsciemment orienté. Les

²¹ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 83-85.

personnages font l'expérience de ce que Freud nomme « l'inquiétante étrangeté ». L'intime devient inconnu et le familier fond en étrangeté. C'est pourquoi nous pouvons évoquer la reformulation de Céline Scemama à propos du concept freudien ; plutôt que "l'étrange", elle le remplaçait par le "familier". Elle évoque ainsi la notion d'une « inquiétante familiarité »²². En réalité, *l'Unheimlich* n'a rien d'étrange car il s'agit d'une manifestation familière et intime devenue inquiétante. Selon Freud, le familier est devenu étranger par le processus du refoulement. Autrement dit, « l'étrangement inquiétant serait quelque chose qui aurait dû rester dans l'ombre et qui en est sorti »²³. Le familier se défamiliarise et cela se manifeste par les lieux mais également par les personnages eux-mêmes. Dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, le personnage de HAL 9000 revêt le masque de l'étrange mais celui de Dave Bowman pareillement. « [...] les personnes, les lieux, les objets les plus familiers nous deviennent les plus étrangers, s'imprègnent subitement d'étrangeté : une rue de notre quartier, un meuble de notre maison, le visage d'un proche ou le nôtre : "C'est moi ça ?" »²⁴.

Une des séquences les plus impactées par ce concept d'un familier défamiliarisé est la séquence finale de *2001, L'Odyssée de l'espace*. À travers ce voyage psychédélique interplanétaire au coeur d'une dimension hybride, Dave Bowman atterrit dans une chambre à la fois intime et glaçante. Tout nous est familier et pourtant un malaise transpire de ce lieu mystère.

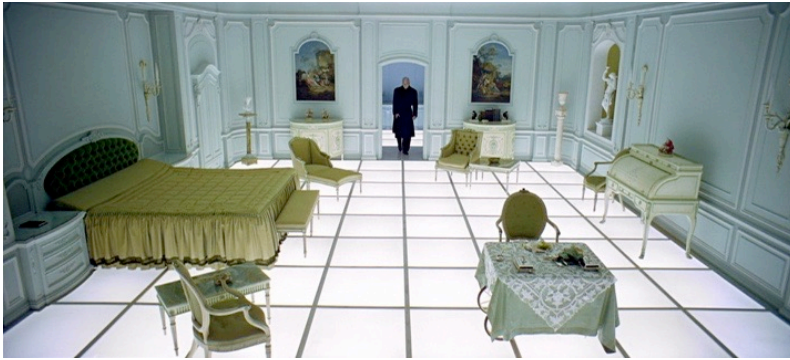


[fig. 15]

²² Céline Scemama, maître de conférences en arts plastiques à l'Université de Paris I Panthéon Sorbonne, Docteur en cinéma (Paris I, 2005) et enseignante d'esthétique du cinéma, propos restitués lors d'un cours sur le cinéaste Antonioni en 2016 au Centre Saint Charles durant ma troisième année de Licence Cinéma.

²³ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 99.

²⁴ Jean-Bertrand Pontalis, préface, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 10.



[fig. 16]

La blancheur du carrelage laqué, la grandeur du lit minutieusement bordé, l'ordre de la table symétriquement dressée, la froideur de

la salle de bains figée dans le marbre ou encore l'immensité oppressante des pièces de vie sont autant de motifs intimes et ordinaires captés sous le masque de l'étrange *cf.* [Fig. 15] et [Fig. 16]. Ce vertige éprouvé au sein d'un lieu familier est amplifié par un silence assourdissant. Les pas et les bruits des couverts ont une résonance semblable à celle perçue dans une cathédrale. Cette particularité sonore nourrit la sensation « d'inquiétante familiarité » puisqu'un son ordinaire (bruit de couverts) est associé à un lieu inhabituel (cathédrale). Le malaise opère et creuse un décalage angoissant entre des éléments éminemment connus avec des espaces tout aussi familiers mais dont l'union détonne. Le familier défamiliarisé emprunte le visage de l'effroi et cette séquence qui est certainement l'une des plus réalistes du film est pourtant la plus inquiétante. En effet, l'espace galactique n'est plus là ou au contraire tout à fait présent. Le mystère de ce lieu agrandit la peur car nous ignorons, comme Dave Bowman, où a atterri sa capsule d'exploration. Il n'y a plus de repères extérieurs. Si l'incommensurabilité de l'espace intergalactique ne peut être appréhendée, elle peut être représentée mentalement. Concernant ce lieu énigmatique, le dehors n'a pas de représentation et cette absence d'extérieur alimente le sentiment d'inquiétante étrangeté. De cette manière, si l'ordinaire revêt le masque de l'angoisse et entame un processus de défamiliarisation, les personnages le subissent également.

Par conséquent, comme le disait Pontalis dans sa préface à « L'inquiétante étrangeté » freudienne, les visages sont soumis à cette paralysie angoissante. Quel est ce reflet dans le miroir ? Est-ce bien moi ? Ou la représentation d'un moi étrange ? Où commence le vertige de cette non reconnaissance intérieure ? Quelle est l'image réfléchie dans le miroir ? Comment démêler le familier du non familier ? « [...] de sorte qu'on ne sait plus à quoi s'en tenir quant au moi propre, ou qu'on met le moi étranger à la place du moi propre — donc dédoublement du moi, division du moi, permutation

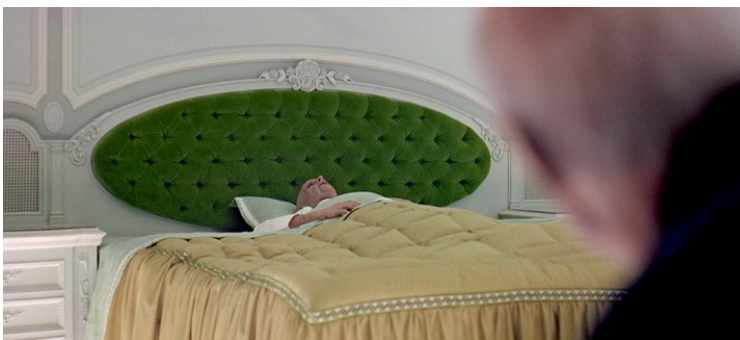
du moi — et enfin du retour permanent du même, de la répétition des mêmes traits de visage [...] »²⁵. Le double devient alors une image d'épouvante puisqu'il est la réflexion d'un moi perturbé. La multiplication de Dave d'un moi à un autre, au sein d'un lieu figé dans le temps est tout à fait perturbante. Le personnage est pris dans le piège du dédoublement car il ne parvient pas à échapper à cette érosion temporelle. Philippe Fraise parle d'une « abolition du temps » et d'une « temporalité syncopée » dans la séquence finale de *2001, L'Odyssée de l'espace*. « Le chevauchement des Dave Bowman comme instauration d'une permanence éclatée de soi à soi, expérience proche d'une sorte de schizophrénie, mais qui serait comme une ouverture du moi, dédoublement qui serait une mise en pièces du sujet avant l'union dans une forme supérieure »²⁶. Dans cette séquence, c'est la figure du contre-champ qui incarne l'avancée au coeur de cette multiplication des Dave cf. [Fig. 17] et [Fig. 18].



[fig. 17]

Le contre-champ incarne la sensation d'inquiétante familiarité et matérialise son évolution.

Dave se multiplie à quatre reprises jusqu'à sa disparition corporelle et à l'apparition d'un fœtus astral. La répétition corporelle du personnage le soumet au mécanisme infernal du Temps et installe une impression



[fig. 18]

désagréable d'un visage connu devenu étranger. L'homme est resté le même mais ses traits ont vieilli et cette enveloppe physique ajoutée à un espace qui lui, ne se décline pas est source d'angoisse. Par conséquent, les personnages sont pris au piège d'eux-mêmes. « Comme le souriceau se retrouve dans le piège [...] l'astronaute se retrouve

²⁵ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 77.

²⁶ Philippe Fraise, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 188.

dans une machine à syncoper le temps et à transformer l'identité, machine qui fonctionne sans but »²⁷. Le personnage ne semble devenir que la duplication fantomatique d'un moi déjà mort. L'impression d'étrangeté propre à ce qui semblait être une forme de familiarité par le visage de Dave Bowman fait planer un vertige effrayant. Si l'inquiétante étrangeté piège les personnages dans sa contradiction dérangeante, elle les piège également par une sensation de lecture à contretemps et à double vitesse. La duplication de Dave s'exécute à toute allure par le contre-champ et tous ces dédoublements correspondent à une dizaine de minutes de film²⁸ tandis que la temporalité propre au lieu est totalement abolie et reste complètement figée. Avec *2001, L'Odyssée de l'espace*, Kubrick exploite l'étrangeté visuelle, que nous retrouverons dans ces films suivants dont notamment *Shining* (1980) ou *Eyes Wide Shut* (1999). En un certain sens, l'inquiétante étrangeté transpire du fait que Kubrick rende réaliste des situations visuelles surréalistes cf. [Fig. 17] et [Fig. 18]. Rien n'est visuellement impossible et inhumain dans la séquence finale de *2001, L'Odyssée de l'espace*. Un homme vieillit et fait l'épreuve des changements d'états physiques plus qu'il ne semble se dupliquer. Cependant, quelque chose détonne au coeur de ce réalisme. L'étrange s'immisce et gangrène des lieux et des visages vidés de toute familiarité. « Solitude, silence, obscurité... En plongeant son héros, et par son intermédiaire, le spectateur, dans un monde de ténèbres, d'incertitudes, où l'on est dépourvu de repères et de chaleur humaine, Kubrick suscite des angoisses enfantines, primaires, inexplicables. La mise en scène de Kubrick illustre le concept étudié par Freud et s'en joue pour susciter des sentiments paradoxaux chez ses spectateurs »²⁹.

En outre, la cérébralisation de HAL 9000 amplifie l'idée développée par Freud. Ce cerveau séparé d'un corps renvoie aux peurs primaires d'un corps décapité ou amputé d'un membre. Il y a une forme d'angoisse panique à confier de hautes responsabilités à un ordinateur aux considérations et conversations hautement plus humaines que les humains entre eux. Finalement, HAL 9000 semble le plus cérébral de tous car il résonne dans la dualité purement humaine du bien et du mal. C'est parce qu'il dissémine l'équipage que l'automate Dave réagit et lutte pour sa survie.

²⁷ *Ibid.*, p. 188.

²⁸ Les quatre changements d'états physiques de Dave et le dernier état en fœtus correspondent toutes à environ deux à trois minutes de film. Les duplications sont rapides tandis que la temporalité générale du lieu est affranchie de toute mutation.

²⁹ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 58.

Cette inversion de l'homme-machine et du robot-humain fait grandir la sensation du malaise développé par Freud. HAL 9000 est un oeil mécanique et c'est sans doute « le prototype d'un oeil purement mental »³⁰. Ainsi, le concept d'inquiétante étrangeté freudienne ou d'un familier défamiliarisé pose progressivement des pièges visuels et sensoriels aux personnages de manière à troubler étrangement leurs rapports au monde environnant. La figure du double, la duplication des corps mais également la pulsion de répétition conduisent le récit visuel et diégétique vers l'expression d'un sentiment qui aurait dû, selon Freud, rester dans l'ombre.

De cette manière, la pulsion de répétition semble se mettre en marche comme mécanisme d'enfermement. En effet, l'insistance d'un familier défamiliarisé maintient les personnages dans des lieux déjà visités, des chemins déjà empruntés, des visages déjà croisés et des situations déjà vécues. Le piège est celui d'un déjà-vu persistant qui englué les personnages dans leurs représentations mentales. Ils sont pris au piège d'une ronde narrative mais les lieux de la veille sont désormais vidés de leur attrait familier et porte le masque de l'étrange. Les pérégrinations d'Alex dans *Orange mécanique* en sont la représentation. L'Angleterre profonde dépeinte par Kubrick semble se résumer aux mêmes rues et aux mêmes lieux. À l'instar du couloir circulaire de la centrifugeuse du *Discovery* où Poole, tel un hamster dans sa cage, court pour faire son footing, l'espace d'Alex est également cloisonné et donne la sensation d'un monde itératif refermé sur lui-même. À la fin de son traitement *Ludovico*, Alex réemprunte le même chemin que lorsqu'il était prisonnier de ses pulsions violentes. Mais il est désormais captif d'une impossibilité à exprimer son désir de violence. En un certain sens, cette ritualisation des déplacements induit une logique de répétition inquiétante puisque un déjà-vu persiste. Alex marche alors fatalement dans les pas de la veille et retourne d'abord chez ses parents. Mais il se confronte à un monde inversé. Un nouveau locataire occupe sa chambre et son serpent Basil est mort. Cette pulsion de répétition est d'autant plus troublante que le personnage d'Alex a été substitué par un autre tout aussi ressemblant dans son allure et son style vestimentaire. La figure du double que nous avons abordé précédemment résonne ici dans ce qu'elle a de plus glaçant ; l'angoisse primaire et enfantine de l'abandon parental. Dans *Orange mécanique*, Alex n'est pas seulement abandonné par

³⁰ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 114.

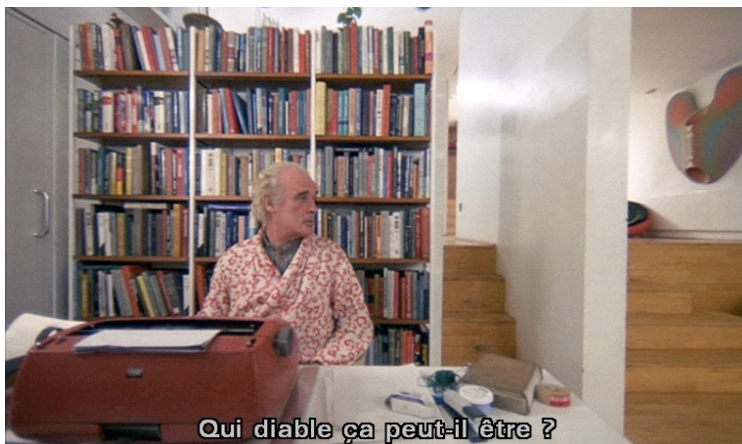
ses parents mais il est remplacé par un autre "Tanguy". Chassé de son foyer, il part donc (faussement) errer sur des chemins (faussement) inconnus. Il retrouve le vieil homme sans-abri qu'il avait tabassé avec ses « droogs » et c'est finalement le vieil homme qui le passe désormais à tabac aidé d'autres sans-abri. Puis le chemin aux rapports de force inversé se poursuit et il tombe littéralement sur ses anciens camarades de violence, ses « droogs » qui sont devenus policiers et tentent de le noyer. Enfin, cette pulsion de répétition est d'autant plus paralysante qu'Alex retourne dans la maison des bourgeois qu'il avait agressé une nuit. Le propriétaire de la demeure, Frank, est désormais infirme suite à l'agression, et sa femme violée en est décédée. La compagne de Frank s'est alors substituée à un colosse baraqué qui assure la sécurité et le confort de l'habitant. « Une autre série d'expériences nous fait également reconnaître sans peine que c'est seulement le facteur de répétition non intentionnelle qui rend étrangement inquiétant quelque chose qui serait sans cela anodin, et nous impose l'idée d'une fatalité inéluctable là où nous n'aurions parlé sans cela que de « hasard » [...] On trouvera cela *unheimlich*, et quiconque n'est pas cuirassé contre les tentations de la superstition sera porté à attribuer à ce retour obstiné » des mêmes lieux³¹ « une signification secrète »³². Par conséquent, cette fatalité non hasardeuse avec laquelle Alex marche dans les pas de la veille installe une sensation à la fois familière mais inconnue. Quelque chose a changé même si la géométrie des lieux paraît identique. D'une certaine manière, cet espace et ses occupants sont similaires à des retrouvailles avec des personnes perdues de vue depuis des années. Si l'impression de ne s'être jamais quittés est indéniable, quelque chose a pourtant été modifié. Les personnes ont vieilli ou évolué. Ce sont toujours les mêmes mais avec un regard différent, une pensée distincte, des traits nouveaux. Il en est de même pour la demeure et les occupants qu'Alex retrouve. « Où aller, moi qui n'avais ni gîte, ni argent ? Je m'apitoyai sur moi-même. Un foyer, un chez-moi, un *home*... c'était un *home* que je voulais. Et c'est à un *home* que j'aboutis... ne me rendant pas compte, vu mon état... du lieu où j'étais, et étais déjà venu auparavant »³³. Cette pulsion de répétition freudienne englu le personnage dans des repères inconnus

³¹ Freud parle originellement du « retour obstiné du même nombre », à savoir le 62. Nous avons appliqué cette compulsion de répétition non pas au motif temporel mais au motif spatial que Freud abordera également dans son oeuvre.

³² Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 87.

³³ *Orange mécanique*, 1,38'32"-1,38'53".

mais pourtant familiers. « Et le croirez-vous, ô mes frères et seuls amis ? Voilà votre fidèle narrateur... porté sans défense, comme un poupon... et pigeant soudain où il était... et pourquoi "*Home*" lui avait paru familier. Mais je ne risquais rien. Il ne se souviendrait pas de moi car en ces jours sans souci mes prétendus droogs et moi portions des masques qui nous camouflaient »³⁴. Ainsi, la troisième partie d'*Orange mécanique* est la répétition néfaste pour le personnage des actes de la première partie. Il s'agit d'un conte ou d'une fable inversée. D'ailleurs, Kubrick pousse cette pulsion de répétition à son paroxysme en dupliquant une séquence de la première partie du film dans laquelle Alex règne en maître dans les bas fonds d'Angleterre. Cette séquence est reproduite dans les dialogues mais également dans les mouvements de caméra en troisième partie, sauf qu'Alex est un violent, déchu de son piédestal.



[fig. 19] 9'10"- 13'18" : 1ère partie

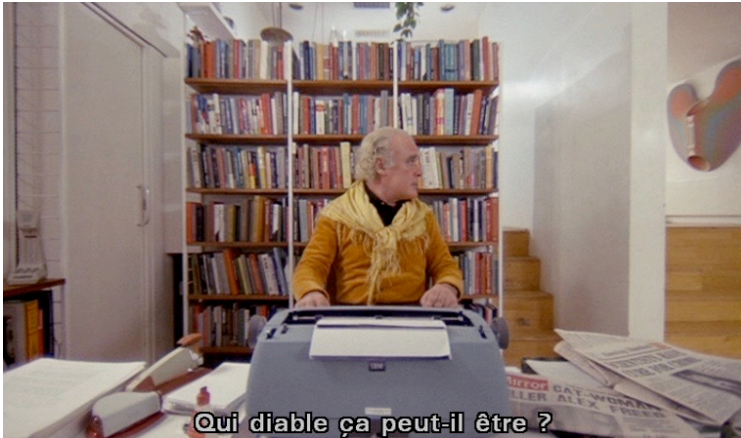


[fig. 20] 9'10"- 13'18"

Cette pulsion itérative place donc les personnages dans une ronde narrative de laquelle ils ne peuvent échapper cf. [Fig 21] et [Fig 22]. C'est en cela qu'ils sont piégés

³⁴ *Orange mécanique*, 1,41'04"-1,41'30".

En effet, un mouvement panoramique identique dans la première et la troisième partie scelle les scènes entre elles et met visuellement en évidence cette pulsion de répétition qui cloisonne les personnages dans leurs lieux. Finalement, c'est comme si les personnages ne pouvaient aller ailleurs que dans les pas de la veille. Ils répètent les mêmes gestes dans des lieux inchangés tout en réitérant les mêmes mots.



[fig. 21] 1,39'37 - 1,42'52" : 2ème partie dupliquée



[fig. 22] 1,39'37 - 1,42'52"

par la compulsion de répétition car ce principe fonctionne en étau autour des personnages.

Telles des souris piégées par le leurre d'un appas appétant, le personnage d'Alex est berné par ses illusions. L'endroit lui semblait familier mais il ne savait plus pour quelles raisons. En outre, la durée de la première et de la troisième partie sont sensiblement les mêmes ; 4min pour la première et 3min30 pour la troisième.

Ces durées jumelles poussent à l'extrême le mécanisme de répétition afin de rendre visuelle et diégétique l'*unheimlich*. Le rapport de force s'inverse de la première à la troisième partie. C'est comme si le lieu avait été vidé d'une familiarité réconfortante et tandis qu'on craignait pour la vie du couple en première partie, nous appréhendons pour celle d'Alex dans la troisième partie. « [...] Désorienté, il erre jusqu'à se retrouver sur ses pas de la veille. Tout n'est que répétition. Comment à travers ces scènes, ne pas ressentir une détresse identique à celle de Freud, qui flânant dans une ville italienne, se retrouve toujours par « hasard », dans la même rue, celle des prostituées ? Cette situation étrangement inquiétante nous permet, avec Freud, de discerner, l'aspect démoniaque de la compulsion de répétition »³⁵. N'est-ce pas finalement ce qui pousse Alex à retourner sur le lieu du « crime » ? Plus d'une heure trente sépare la première rencontre entre Alex et Frank de la deuxième, et cet étirement temporel distille une sensation de déjà-vu inconfortante. Les lieux et les visages résonnent en Alex mais y laissent les traces d'une intimité bafouée. C'est pourquoi nous parlions de

³⁵ Clotilde Perrève, « Un rêve non rêvé », Paris, *Topique*, vol. 131, no. 2, 2015, p. 107-119.

pièges fonctionnant sur le modèle d'une ronde narrative car les pérégrinations du personnage sont ponctuées d'un familier défamiliarisé. Ce n'est pas un voyage rectiligne mais un périple circulaire n'ayant pas d'autre fin que son début. Le personnage ne peut se soustraire à cet engouement répétitif. « Il tombe littéralement de Charybde en Scylla de façon si fatale, si mécaniquement étrange qu'on ne peut ressentir que de la compassion pour le jeune homme, aussi méchant qu'il ait pu apparaître par ses crimes »³⁶. Par conséquent, cette chute inévitable d'un lieu à un autre, encore plus dangereux que le précédent, confine le personnage d'Alex dans une spirale vertigineuse de répétition. L'inconnu éclot au coeur du connu et au coeur du foyer (cf. la pancarte « *Home* » de la demeure bourgeoise de Frank). D'ailleurs, *home* en anglais se traduit par *heim* en allemand et se retrouve dans la racine du concept freudien *unheimlich*. Le monde et les lieux revenant en Leitmotiv à Alex, lui apparaissent comme pervers, tordus et anormaux. L'inquiétant jailli toujours du familier et la désorientation du personnage n'est pas causée par une perte de repères mais par une répétition inattendue des repères. L'errance d'Alex est volontaire et non fortuite car dans la première rencontre avec Frank et sa compagne, il soumet l'idée d'une visite surprise à ses « droogs » et dans la deuxième rencontre, l'endroit lui semble familier alors il s'en approche.

Ainsi, nous pouvons dire que la pulsion de répétition tant dans *2001, L'Odyssée de l'espace* que dans *Orange mécanique*, mais également dans les autres films kubrickiens, met en marche un familier défamiliarisé et un mécanisme d'enfermement des personnages puisque ces derniers ne peuvent s'y soustraire et sont pris au piège d'une ronde interminable. Ces leurres visuels se dissimulent partout chez Kubrick ; tant dans la narration, que dans les dialogues, les cadrages, les mouvements de caméra ou encore les personnages eux-mêmes. De cette façon, le système ordonné dont dépendent les personnages est progressivement en train de dériver vers une crise imminente. Si la géométrie des lieux mais également la logique de répétition maintiennent les personnages dans un monde faussement harmonieux, il ne sert en réalité qu'à impulser un désordre sur le point d'éclater. La pulsion de répétition et l'insistance d'un familier défamiliarisé ne serviraient-ils pas qu'à faire éclore un monde au bord de l'implosion ?

³⁶ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 47.

3. Une poétique du chaos ou un monde ordonné qui sort de ses gonds.

Il paraît désormais évident, à ce stade de l'analyse, que l'ordre stagnant chez Kubrick ne soit que pure illusion. Une soupape de sécurité dans laquelle plonge aveuglement les personnages mais qui s'avère être en réalité, une chute abyssale vers le trouble. S'il y a chez Kubrick, un attrait pour la géométrie de l'espace et une obsession pour le maintien d'un monde ordonné, l'imminence d'une crise est toujours inévitable. Nous parlions précédemment de la figure du double liée au piège de la logique de répétition. D'une certaine manière, la poétique de l'ordre chez Kubrick est indissociable d'une poétique du chaos. Elle est son reflet maléfique. Son jumeau démoniaque. Le microcosme est toujours contaminé dès les premières minutes du film. Il est au bord de l'implosion. Les cerveaux malades des personnages déraillent et le monde se leurre en pensant que l'ordre règne en maître. Tout est trop aligné, trop rangé, trop calme, trop lumineux. Le chaos transpire de cet ordre apparent. Pourtant, le système ordonné parvient à piéger les personnages dans le sens qu'ils sont conscients d'une crise imminente mais pensent pouvoir en réchapper. Ces êtres orgueilleux sont persuadés de dépasser le chaos qu'ils ont provoqué. Les dirigeants cloîtrés dans la salle de guerre sont complètement aliénés par une folie belliqueuse mais restent pourtant convaincus qu'ils échapperont à cette catastrophe³⁷. Pire, c'est par une solution absurde qu'ils ont la vie sauve ; d'après le Docteur Folamour, il faut s'isoler sous terre et se reproduire avec les plus purs pour reconstituer la race humaine. Cette folie collective affecte tous les cerveaux déréglés et n'épargne personne. Désormais, les mondes sont prêts à s'effondrer. Prêts à basculer vers une poétique du chaos qui a ses propres codes et sa logique. Un monde ordonné qui sort de ses gonds ou l'artificialité d'un système réglé au cordeau qui chavire vers sa plus profonde nature. Finalement, le chaos chez Kubrick, c'est en quelque sorte une tempête que l'on a prévu. Nous savons pertinemment quand elle arrivera mais ignorons sa durée et les conséquences de son impact. Elle a un caractère imprévisible. Ce qui est en revanche certain pour les personnages, c'est qu'ils sont la cause de cet effondrement. Il n'y a pas de système démiurgique chez Kubrick dans lequel la Nature décide de punir des hommes trop cupides. Les hommes sont leurs propres bourreaux et soufflent eux-mêmes le vent qui précède la tempête. « Car la fin du monde est le

³⁷ cf. *Docteur Folamour*, 1964.

programme écrit par les hommes du XXème siècle. La fin du monde est l'âme de notre civilisation, et Ripper ne fait que précipiter un état de fait que Folamour veut pérenniser. L'un délire la possible destruction d'un monde impossible, et tente de la mettre en oeuvre, tandis que l'autre s'acharne à construire et à maintenir des mondes de plus en plus impossibles [...] »³⁸. Les mondes palpitent avant le retour vers quelque chose non pas de meilleur mais d'oublié. L'embrasement du monde est proche et comme le souligne Philippe Fraisse « la fin du monde n'en finit pas de finir »³⁹. Les personnages vont passer un mauvais moment et comme l'illustre le *Docteur Folamour* ou *2001, L'Odyssée de l'espace*, il y en a vraisemblablement pour quelques siècles. Kubrick nous annonce la venue d'une destruction et d'une barbarie inévitables.

« [...] la figure de l'homme a déjà commencé à se dissoudre dans les bains d'acide de la technologie. Ce qui sortira de la grande cuve ne sera sûrement pas très beau ni de corps ni d'esprit, mais ça bondira d'étoile en étoile, nos corps seront des projectiles de métal lancés à travers le vide de l'espace, les tissus saturés de substances psychotropes de toutes sortes, bref, un monde [...] foutraque, terrifiant, banal, mais déjà là »⁴⁰.

Les personnages de Kubrick sont au bord du gouffre mais d'un précipice attendu et connu, presque familier. Ils l'attendent à l'instar de Dave Bowman et de sa confrontation avec ce robot humanisé qu'est HAL 9000. La soumission des têtes pensantes mécanisées à celle d'un ordinateur cérébralisé est inévitable. L'avenir sera affreux et le chaos est à la porte du vaisseau *Discovery*. Le désordre est à venir mais d'une certaine manière il était en latence et présent dès le début de l'épopée. HAL 9000 n'est pas seulement la métaphore d'une poétique du chaos, c'est aussi la suprématie de l'Homme sur des ambitions trop grandes. La victoire de l'humain sur ce qu'il a de plus faible ; la cupidité. Dave Bowman est contraint de tuer le robot cérébralisé que les hommes ont eux-mêmes créés. L'anéantissement émane de l'homme lui-même et de son incapacité à éviter le chaos. Les personnages kubrickiens sont piégés car ils ne peuvent pas éviter le danger. Ils en sont inévitablement attirés

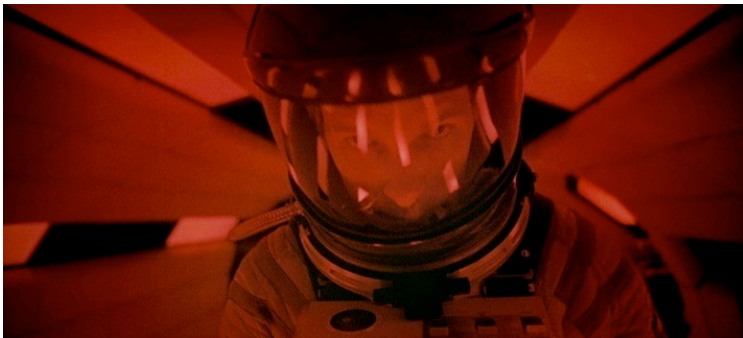
³⁸ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 184.

³⁹ *Ibid.*, p. 16.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 17.

comme aimantés. De ce fait, le piège tendu par une poétique du chaos est inéluctable car ces hommes le désirent ardemment.

Dans *2001, L'Odyssée de l'espace* comme dans *Orange mécanique*, Kubrick semble installer une pause avant la chute accélérée de ses personnages. Une fois HAL 9000 désactivé, Dave Bowman est propulsé dans une dimension interplanétaire et à la temporalité abyssale pour atterrir dans une chambre-tombeau immaculée, symbole d'éternel recommencement. À la fin du traitement *Ludovico*, Alex tombe de Charybde en Scylla et alors qu'il se dit guéri, des images sexuelles reviennent en flash dans sa mémoire. Tout n'est qu'un éternel recommencement ; d'un ordre prêt à s'effondrer au règne d'un chaos inévitable. De ce fait, ce glissement vers le chaos entraîne une captation des personnages piégés, différente. En effet, si la symétrie de plans filmés en courte focale comprime l'espace, l'écrase en rendant le mouvement illusoire et donne l'impression d'un espace bloqué, la captation caméra à la main impose une rupture visuelle à l'ordre apparent. C'est l'intrusion soudaine d'un déséquilibre exprimée par une caméra tenue à la main, cf. [Fig. 23] et [Fig. 24].



[fig. 23]



[fig. 24]

Dave Bowman est en marche pour lobotomiser HAL 9000. Des plans harmonieux, symétriques, cadrés avec rigueur sont soudain bousculés par les mouvements d'une caméra tenue à la main. Le chaos n'est plus seulement diégétique mais devient visuel, il s'incarne par ce parti-pris formel.

Il y a une perte de contrôle

de l'ordonnancement spatial. « Dans *2001* les images imposantes de la terre et du ciel, des montagnes et du désert qui présentent l'aube de l'humanité et les combats entre les singes filmés avec une caméra mobile. Dans le même film, la « mémoire » de l'ordinateur à la géométrie vasarélyenne où Dave Bowman pénètre en flottant avant

de lobotomiser HAL 9000. [...] la caméra à la main traduit la confusion d'une lutte mortelle »⁴¹. La caméra à la main donne une incarnation au monde qui bascule et matérialise la perte de contrôle des personnages sur leurs destins. Cet enfer dans lequel se débattent les personnages est comparable aux toiles de Francis Bacon selon Michel Ciment⁴².

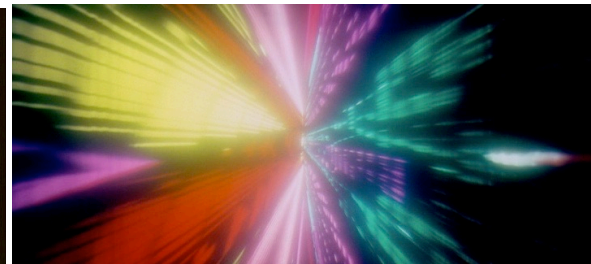


En effet, les personnages peints par Bacon sont traités comme si certaines de leurs parties subissaient une dissolution dans l'espace, annonciatrice d'une dissolution totale du sujet, cf. [Fig. 25]. La symétrie des lignes verticales que l'on retrouve également dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, cf. [Fig. 27] évoque une chute vertigineuse et décuple le sentiment de rupture de tout équilibre et d'un système ordonné. La traversée interstellaire de Dave Bowman, cf. [Fig. 26] est intimement comparable au délitement corporel du

[fig. 25] *Pape Innocent X*, Francis Bacon, 1953
Huile sur toile, 153 x 119 cm, Des Moines Art Center, Iowa, USA



[fig. 26]



[fig. 27]

tableau de Francis Bacon. Leurs chairs semblent se flétrir et se défaire sous nos yeux et n'est pas sans rappeler le vieillissement brutal de Dave Bowman. Les traits du visage sont crispés, la bouche est ouverte comme un gouffre sans fond et le cri sourd a pris la place d'une voix désormais éteinte. Dave Bowman comme le Pape Innocent X paraissent irrésistiblement attirés par l'appel du vide. En un certain sens, la poétique

⁴¹ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 113.

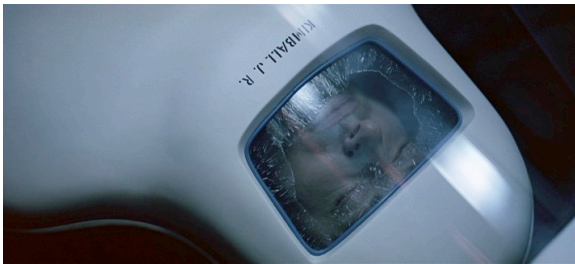
⁴² *Ibid.*, p. 239.

du chaos est indissociable d'une poétique de la chute. Le corps de Frank Poole flotte d'ailleurs dans la noirceur profonde et obscure d'un espace illimité. Il s'éloigne du vaisseau *Discovery* pour chuter vers un ailleurs inidentifiable. Dave Bowman est également happé par un précipice psychédélique. Seul son visage se détache d'une capsule précédemment illuminée par le tableau de bord aux multiples couleurs et désormais plongée dans le noir le plus total. L'astronaute kubrickien comme le Pape de Bacon sont promis au Néant et à la décomposition finale. Par conséquent, c'est la mort et donc le Néant qui attendent Dave Bowman. Son corps disparaîtra dans un ailleurs inconnu au-delà des confins d'un monde tangible et raisonnable. Mais si Michel Ciment compare l'oeuvre de Kubrick à celles de Francis Bacon, c'est peut être pour leurs attrait à enfermer leurs personnages et à les maintenir piégés dans une prison à la fois visuelle et abstraite. Les personnages n'ont, chez les deux artistes, aucune échappatoire. C'est une lutte déjà perdue d'avance et dans laquelle l'homme ne peut triompher que de lui-même mais certainement pas d'un système transcendant⁴³. Kubrick cloître et piège ses personnages dans une symétrie oppressante et un système ordonné qui répond à une logique de répétition inquiétante tandis que Bacon matérialise cet enfermement par la représentation de cages ou de barreaux et d'une couleur noire prédominante. De ce fait, l'oeuvre de Francis Bacon comme celle de Kubrick annulent les procédés de reconstruction et de résilience pour exalter ceux du vacillement, de l'enfermement, de la chute, de la destruction et du chaos. *2001, L'Odyssée de l'espace* est le reflet d'hommes tenus en échec par un ordinateur plus malin et cupide qu'eux.

Pourtant, cet effondrement du monde ne se fait jamais dans un fracas assourdissant. Et si l'on peut avoir en tête les combats virulents de *Full Metal Jacket*, le chaos ne se distille pas dans les luttes offensives mais dans les silences d'un ennemi invisible. Le désordre naît de ce climat de mutisme apparent. « Il y a beaucoup de silence dans *2001*, un vrai silence, un silence d'autant plus profond que l'action est censée être poignante et intense. Ce n'est pas le silence qui précède ou suit une action d'éclat, ce n'est pas un silence d'attente, c'est le silence de l'évènement pur, le silence qui accompagne la mort d'un homme. L'astronaute Frank Poole meurt dans le silence le plus parfait, et c'est encore dans le silence que nous suivons son cadavre s'éloigner

⁴³ Nous verrons plus en détails et dans la suite de l'étude, qu'il n'y a aucune forme de transcendance ou de force démiurgique chez Kubrick.

douceur du vaisseau spatial : chez Kubrick, le silence est le signe du plus haut point d'intensité du drame »⁴⁴. Le silence installe une suspension visuelle, sonore et diégétique dans laquelle croît la destruction la plus absolue. D'ailleurs, le cri que pousse Dave Bowman lors de son voyage intergalactique est totalement inaudible cf. [Fig. 26] tout comme les morts silencieuses des trois astronautes en hibernation cf. [Fig. 28] et [Fig. 29]. Seules des inscriptions scintillantes figées dans une froideur informatisée matérialisent l'effondrement d'un monde en rupture : « fonctions vitales critiques » puis « fonctions vitales : néant ».



[fig. 28]



[fig. 29]

La violence de ces séquences de mises à mort n'est pas un affrontement direct avec la puissance robotisée mais une rencontre entre des forces antagonistes. L'horreur n'a ici rien d'horrifique. Elle est horrifique dans le sens où rien ne peut la justifier. « 2001 était la mise en image de la phrase de Pascal : "Le silence de ces espaces infinis m'effraie..." »⁴⁵. La poétique du chaos chez Kubrick emploie une grammaire cinématographique éminemment opposée. Si une caméra à la main accompagne la chute progressive du personnage vers un piège dont il ne saurait s'extraire, elle devient soudainement fixe lorsque le monde s'écroule et que la mort est imminente. Finalement, les silences kubrickiens imposés par la mort ne sont-ils pas plus représentatifs d'un passage que les hommes franchissent inexorablement seuls ?

De cette manière, si tous les mondes ordonnés que bâtit Kubrick sont condamnés à être démantelés, il paraît évident que seul le créateur d'un système au bord de l'effondrement peut en défaire lui-même les rouages. « Hanté par le désastre et l'obsolescence, Stanley Kubrick n'a cessé de filmer un monde en crise, où les systèmes s'affolent, les machines bugent, les cerveaux déraillent »⁴⁶. *Orange mécanique* incarne cet affolement général et le contient dans son titre même ; le chaos

⁴⁴ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 74.

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 158-159.

⁴⁶ Clémentine Gallot, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 13.

vient d'un cerveau que l'on voudrait mécaniser. De la même manière que Kubrick use d'une caméra à la main dans *2001, L'Odyssée de l'espace* afin d'installer un déséquilibre à la fois visuel et diégétique, il emploie ce procédé technique dans la plupart de ces films. L'ordonnement minutieusement dressé dans *Orange mécanique* dissimule un monde gangréné par une chute vertigineuse imminente. Ce désordre est d'ailleurs visible dès le début du film, lorsqu'Alex s'échappe du système clos que représente son habitat et plus précisément sa chambre. Le désordre ne semble pas pouvoir contaminer un espace calfeutré à un autre. Le chaos ne paraît se camoufler que dans les bas fonds de l'Angleterre et les affrontements violents entre bandes rivales. De cette manière pour transiter d'un espace ordonné, tel que sa chambre, à un autre comme la demeure bourgeoise de l'écrivain Frank, Alex doit franchir des sas visuellement chaotiques. « Dans *Orange mécanique* l'intérieur harmonieux de M. Alexander avec son sol à damiers et son couloir où les glaces se répendent, puis l'arrivée d'Alex et le viol de son épouse, ou encore, chez la femme aux chats, le plan cadré avec une symétrie parfaite aussi bien pour le décor que pour la posture du corps humain⁴⁷, suivi du meurtre de Miss Weathers »⁴⁸. Par conséquent, le chaos transpire d'un ordre en suspens. Nous avons parlé précédemment de la poétique du chaos comme figure diabolique jumelle de la poétique de l'ordonnement et finalement cette dualité est disséminée dans les moindres détails de la diégèse. Avant chaque basculement dans l'ultra-violence, Alex se confronte à un motif jumeau qui entraînera sa perte. Lors de l'altercation avec le vieil homme sans-abri, ce dernier porte un chapeau melon similaire à celui que revêt Alex et au-delà d'un point visuel de convergence, le vieil homme dit à Alex des propos annonciateurs d'une poétique du chaos pour le personnage prochainement déchu de son piédestal ;

« - De toute façon, je ne tiens pas à vivre dans ce monde merdique.

- Qu'est-ce qu'il a de merdique ?

- Il est merdique parce que désormais, l'ordre ne règne plus... »⁴⁹.

De ce fait, il semblerait que ces mots détiennent l'imminence d'une crise sur le point de s'accomplir. Si l'on pense que la situation se délite déjà dans le chaos, pire sera la suite. L'évolution catastrophique dont parle Philippe Fraise dans l'introduction de

⁴⁷ cf. [Fig. 14]

⁴⁸ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 113.

⁴⁹ *Orange mécanique*, 3'20"-3'36".

son ouvrage⁵⁰ ne peut être évitée et sera d'autant plus affreuse qu'elle sera incontournable. Alex est donc en proie à côtoyer les instruments d'un désordre latent. C'est pourquoi, le nom de l'écrivain prochainement infirme, Frank Alexander, porte en lui les traces d'un mal à venir ; Alex. Il en est de même pour le meurtre de la femme aux chats. Les sculptures phalliques de son habitat renvoient indubitablement à celles qui ornent le milk-bar Korova, véritable repère d'Alex et antre diabolique où il élabore ses plans d'ultra-violence. De plus, l'accoutrement suggestif que porte Alex et ses « droogs » font également écho à la tenue particulièrement moulante de la femme aux chats. Par conséquent, des motifs se répètent et portent visuellement en eux, les traces d'un combat à venir, « la confusion d'une lutte mortelle », d'après les propos de Michel Ciment. En un certain sens, s'il est indéniable qu'un système de vases communicantes est incessant dans la singularité d'un film kubrickien, la poétique du chaos, quant à elle, est profondément interfilmique.



[fig. 30]



[fig. 31]

2001, *L'Odyssée de l'espace* se clôt sur le regard face caméra d'un foetus astral comme la promesse d'un cycle nouveau à venir et d'un recommencement éternel cf. [Fig. 30]. Et c'est sur le regard dominateur d'Alex dans *Orange mécanique*, que s'ouvre son film suivant cf. [Fig. 31]. Il est évident que le chaos vécu dans le film de 1968 a déjà contaminé le film suivant réalisé en 1971.

Ainsi nous pouvons parler

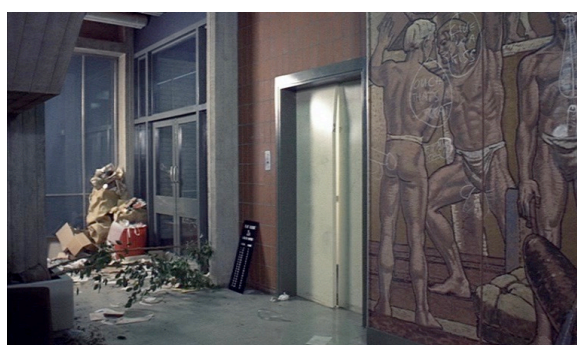
d'une intertextualité filmique où la poétique du chaos résonne d'un film à l'autre et est littéralement portée par les personnages. « L'ouverture d'*Orange mécanique* semble donc nous dire [...] : voici ce que cela devient, ce beau foetus innocent et

⁵⁰ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 13.

prometteur, ce porteur d'espoir du monde [...] voici ce qu'il est devenu en grandissant. Il est devenu cette pure vitalité amoureuse de la destruction [...] »⁵¹. De ce fait, le désordre se distille d'un film à un autre de manière à faire implorer ces microcosmes étriqués. L'effondrement du monde d'Alex ne réside pas dans la violence de la première partie ni paradoxalement dans celle de la prison et du traitement *Ludovico*. La poétique du chaos paralyse la troisième partie du film, véritable partie oxymore aux quarante-cinq premières minutes du film. C'est comme si le désordre apparent des extérieurs avait atteint l'ordre figé des intérieurs cf, **[Fig. 32]** et **[Fig. 33]**. Sandro Bernardi évoque la naissance puis la destruction de l'espace dans le premier chapitre de son ouvrage consacré à l'esthétique kubrickienne⁵².



[fig. 32]



[fig. 33]

L'espace est en proie à l'effondrement par l'usage notamment du panoramique ou encore du travelling arrière. Il s'étire mais débouche inmanquablement sur une issue condamnée. Par ailleurs, nous pouvons rappeler les panoramiques identiques dans la première et la troisième partie du film, cf. **[Fig. 19]** et **[Fig. 21]**. Le mouvement de caméra induit la consommation d'un ordre qui vole en éclats. Et si le système ordonné semble régner en maître, le désordre, déjà présent dans les lieux de violence ne tarde pas à venir gangrener les personnages eux-mêmes. Et en quoi cette poétique du chaos piège les personnages ? Elle est bel et bien un piège pour les personnages puisqu'elle est le leurre d'un écroulement déjà présent alors qu'un bien pire se prépare. Comme nous l'avons dit précédemment, l'effondrement d'un monde n'est pas chez Kubrick dans les luttes violentes évidentes telles qu'un champ de guerre dans *Fear and Desire*, *Full Metal Jacket*, la lobotomisation d'un ordinateur aliéné dans *2001, L'Odyssée de l'espace* ou encore dans des moments de viols et d'ultra-violence dans *Orange*

⁵¹ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 301.

⁵² Sandro Bernardi, *Le Regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, [1990], trad. Laure Raffaelli-Fournier, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 1994, p. 47.

mécanique. Le désordre est un chaos annoncé mais n'est pas le chaos lui-même. Le désordre est grossièrement visible mais potentiellement réversible tandis que la machinerie chaotique mise en place par Kubrick broie les espoirs de personnages pris au piège. Il n'y a aucune chance de rédemption possible. Dave Bowman est pulvérisé dans un espace-temps dont il ne reviendra jamais. Alex plonge à nouveau dans la spirale infernale de la violence. Barry Lyndon redeviendra Redmond Barry tant l'ascension sociale a été aussi fulgurante et brutale que sa chute abyssale. Jack Torrance ne parvient plus à trouver la porte de sortie de ses rêves. Les soldats se battent contre des ennemis silencieux et dans une guerre qui leur est étrangère. Et Bill est emporté au coeur d'un labyrinthe orgiaque dans lequel prennent vie les figures fantasmées par son cerveau malade. Le piège kubrickien retentit dans toute sa cruauté parce que les personnages sont conscients de provoquer leurs fins mais restent convaincus de pouvoir en réchapper. Seul un personnage parvient à fuir cet engrenage chaotique. Il s'agit de Bill⁵³ et nous verrons dans la suite de l'étude pour quelles raisons. Mis à part cette échappée, tous les personnages kubrickiens et plus précisément ceux des deux films étudiés ; Dave Bowman, Frank Poole, les trois autres astronautes en hibernation ainsi qu'Alex sont englués dans une poétique du chaos. Une poétique qui a ses propres codes et sa grammaire cinématographique. Une poétique dont le mécanisme ne peut s'interrompre une fois lancé. Une poétique pessimiste d'un monde profondément humain et dans laquelle « Dieu est mort, mais la bombe demeure »⁵⁴.

Ainsi, ce système à la fois ordonné et chaotique duquel les personnages sont piégés, tend vers un mouvement d'intériorisation de plus en plus progressif. Finalement, si les personnages se retrouvent tels des souriceaux bloqués dans le piège qui les attendait, il se pourrait bien que ce piège tende à se complexifier, dans un mouvement presque intérieur. Le système ordonné et chaotique se rétrécit vers un mécanisme d'autant plus désastreux.

⁵³ *Eyes Wide Shut*, 1999.

⁵⁴ Stanley Kubrick, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 13.

II) DES PERSONNAGES CAPTIFS D'UN ESPACE-TEMPS EN
DYSFONCTIONNEMENT ET AU RALENTI.

1. Le "symptôme labyrinthique" ou la schématisation externe d'un dérèglement interne.

Il semble donc que le macrocosme de *2001, L'Odyssée de l'espace* et celui plus réduit d'*Orange mécanique* tend vers une contamination progressive du chaos ambiant dans les personnages eux-mêmes. De cette manière, en plus d'être pris au piège d'un système paradoxal car ordonné et chaotique, les personnages deviennent captifs d'un espace-temps dérèglé. L'espace se complexifie davantage tandis que le temps s'étire anormalement. Les personnages contaminés expriment l'imminence d'une crise par le "symptôme labyrinthique". La figure du dédale devient le syndrome d'un mal plus grand, dont nous avons parlé dans la première partie de notre étude. En un certain sens, le labyrinthe est le signe d'un dérèglement interne. Il matérialise le trouble intérieur du personnage non plus piégé par un mécanisme plus grand que lui mais par un espace-temps qui s'affole. Tout se met en marche pour instaurer une crise généralisée. Un monde faussement bien portant s'écroule, des personnages sont malades et extériorisent ce malaise par le "symptôme labyrinthique", l'espace dysfonctionne et le temps se paralyse. Le labyrinthe devient la traversée « d'espaces impossibles »⁵⁵ c'est-à-dire des lieux d'errance plus ou moins réels et dont l'existence semble aussi fragile que l'équilibre étroit entre rêve et réalité, dedans et dehors. Les espaces symptomatiques des dédales deviennent la somatisation des conflits internes vécus par les personnages. Si dans *Shining*, le labyrinthe semble visuellement évident, il est tout aussi présent dans *Orange mécanique* comme dans *Barry Lyndon* ou quelques années auparavant dans le *Docteur Folamour*. Ces espaces sont impossibles par l'utopie distillée dans les lieux, la fantaisie des décors illusoires, l'automatisme de gestes ritualisés, les musiques cérémoniales ou encore les plans d'une caméra semblant flotter dans un espace à la fois sinistre et mortifère. Le labyrinthe et les leurres qui l'accompagnent ne sont que l'excroissance symptomatique d'une intériorité apparemment malade. Les formes dédaléennes deviennent « la figuration spatiale d'une topologie mentale »⁵⁶ c'est-à-dire la schématisation externe d'un dérèglement interne. Les personnages se retrouvent désormais pris au piège dans des « espaces impossibles » et labyrinthiques puisque projetés d'un dedans malade. C'est

⁵⁵ Selon l'expression de Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 59.

⁵⁶ Baptiste Roux, *Stanley Kubrick, au-delà de l'image*, Paris, Transboréal, 2015.

le déploiement d'un espace labyrinthe aussi bien externe que mental. La géométrie des lieux spatialise les pensées des personnages et devient le leurre abyssal dans lequel ils plongent. De ce fait, ce "symptôme labyrinthe" semble exprimé par le personnage d'Alex dans *Orange mécanique* et Redmond Barry dans *Barry Lyndon*. Inévitablement, les lieux se répondent, sont déjà-vus, se dupliquent et reviennent dans une répétition insistante cf. [Fig. 34] et [Fig. 36]. L'espace a un tracé sinueux muni d'embranchements, d'impasses et de fausses pistes dans le but de perdre ou de ralentir celui qui tente de s'y déplacer. Les personnages reviennent sans cesse sur leurs pas, tournent en rond et ne reconnaissent plus les lieux déjà visités à l'instar d'un dédale dans lequel chaque piste est jumelle d'une autre.



[fig. 34] 8'48"



[fig. 35] 9'00"



[fig. 36] 1,38'38"



[fig. 37] 1,38'48"

Le personnage d'Alex dans *Orange mécanique* réemprunte le même chemin mais dans un espace labyrinthe inversé. À la différence de sa première venue dans cette impasse, une forte pluie tombe désormais et non plus vêtu d'une tenue blanche, Alex porte à présent un costume noir cf. [Fig. 35] et [Fig. 37]. Le "symptôme labyrinthe" se déploie sans cesse et surgit derrière des lieux apparemment ordinaires comme une maison ou un institut médical. Ces lieux ne semblent pas avoir de limites dans le sens où ils paraissent déconnectés et compartimentés. Par quel(s) escalier(s) Alex s'est-il rendu dans la salle de bains de l'écrivain Frank ? Y a-t-il encore un étage supplémentaire pour accéder à la chambre où est enfermé Alex ? Est-ce sur

le même palier que la salle d'eau ? Combien d'escaliers trouvent-on dans cette demeure ? Est-on déjà passé par là ? « Le montage *cut* ou en fondu enchaîné lie régulièrement des espaces censés se situer à des étages différents sans qu'on gravisse aucun escalier »⁵⁷. L'espace devient de plus en plus confus et se déploie davantage lorsque le conflit intérieur vécu par le personnage éclate. Une confusion s'installe dans la disposition respective des pièces. L'aspect labyrinthique des lieux où se perd Alex (au même titre que la vaste demeure de la femme aux chats) produit « un effet d'abstraction et de déconnexion des pièces entre elles qui induit l'idée d'une topologie horizontale »⁵⁸.

Il en est de même pour la représentation du château de Barry Lyndon. Le passage d'une pièce à l'autre semble totalement aléatoire. Les pérégrinations de Redmond Barry évoluent à l'image d'un mauvais rêve. Il vit des situations déjà vécues comme l'enrôlement dans une armée (anglaise), la désertion puis le retour dans une armée voisine (prussienne) ou encore la survie à un premier duel (avec le Capitaine Quin) puis à un second (avec Lord Bullingdon). Redmond Barry est dès le début de son périple labyrinthique, destiné à l'errance dans cet « espace impossible »⁵⁹. La voix off le souligne d'ailleurs dès les premières minutes du film comme symptôme intrinsèque au personnage lui-même ; « il était voué à être vagabond. Le duel avec Quin le lança tout jeune dans ses pérégrinations »⁶⁰. Le labyrinthe et les déambulations qu'il déploie deviennent l'expression externe d'un dérèglement interne du personnage. De ce fait, Redmond Barry termine son errance là où il l'avait commencé et dans des conditions bien pires puisqu'il finit amputé sous le genou, endetté et contraint de fuir l'Angleterre pour retourner dans son Irlande natale. Dans *Barry Lyndon*, le personnage exprime le dédale non pas dans ces circonvolutions purement visuelles mais dans celles purement mentales. Chez Redmond, le labyrinthe est intérieur et il s'entrechoque avec un monde à la fois prometteur et destructeur. Finalement le monde dans lequel évolue Redmond est à son image. Pour reprendre les propos de Claude-Michel Cluny, le personnage est un homme « égoïste et arrogant,

⁵⁷ Loig Le Bihan, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017, p. 59.

⁵⁸ *Ibid.*,

⁵⁹ Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 59.

⁶⁰ *Barry Lyndon*, 25'34".

aussi acharné destructeur que bâtisseur... »⁶¹. Il évolue dans un monde qu'il bâtit de toutes pièces mais qu'il ne tardera pas à balayer. C'est en effet tout le paradoxe de l'ordre chaotique que nous avons analysé précédemment et qui se distille dans les personnages eux-mêmes.

En outre, nous pouvons avancer l'idée que la structure dédaléenne que construit Barry Lyndon est de plus en plus confuse à mesure que la diégèse devient dramatique pour le personnage. Après la mort de son fils suite à une chute de cheval, dont il est l'élément causal puisqu'il a répondu au caprice insensé de son enfant, Barry Lyndon s'immobilise de plus en plus dans des espaces devenus trop vastes *cf.* **[Fig. 38]**. Les plafonds semblent infinis, les pièces obscures sont vidées du mobilier des temps de jadis, la lumière s'éclipse et les personnages paraissent figés dans des jeux interminables *cf.* **[Fig. 39]**. L'espace enferme les personnages et les maintient dans le piège illusoire d'un passé luxuriant.



[fig. 38]



[fig. 39]

Barry Lyndon ne parvient plus à s'extraire d'un dédale intérieur. Il est au coeur d'un voyage sans retour possible et à l'image du Petit Poucet semant des miettes de pain afin de retrouver l'issue au piège tendu par ses parents, celles égrenées par Barry Lyndon ont disparu. Ainsi, le labyrinthe dans lequel se perd le personnage est dans ce cas éminemment circulaire car le récit se divise en deux parties distinctes et que la première partie est une inversion de la deuxième.

⁶¹ Claude-Michel Cluny, *Larousse du Cinéma*, 1986 cité par Philippe Pilard, *Barry Lyndon, Stanley Kubrick : Etude critique*, Paris, Nathan, 1990, p. 120.

Il s'agit d'un retour à l'orée du labyrinthe, d'une évolution dupliquée mais au mouvement descendant/ascendant-ascendant/descendant puisque dans la première partie Redmond Barry passe d'une chute à une progression sociale alors que dans la seconde partie Barry Lyndon transite d'une progression sociale à une chute. « Le film s'achève en nous montrant des personnages taciturnes, perdus dans leurs pensées et dans leurs rêves, repliés sur eux-mêmes. Ce qu'ils ont vécu les a menés à un point où le langage est vain, désormais. Et chacun pourrait reprendre à son compte la célèbre formule d'Hamlet : "Le reste est silence..." »⁶². Les personnages ne sont plus habités par l'élan vital les poussant à s'en sortir. Ils sont abattus, cloîtrés dans un château bien trop grand et déserté par la plupart des bourgeois initialement présents. Ils sont paralysés par un sommeil de déni et figés dans un abandon de soi absolu. Cet état d'abnégation total est une conséquence du "symptôme labyrinthe". Puisqu'il devient trop pénible de fuir un mécanisme qui somatise les conflits intérieurs, les personnages refusent de s'en extraire. D'une certaine manière, s'échapper de ce système revient à tenter une échappée de soi-même et cela, les personnages en sont incapables. L'unique issue au "symptôme labyrinthe" consiste à retourner sur ses pas et à faire marche arrière en emportant avec soi les séquelles douloureuses de ces pérégrinations. En revanche, nous sommes en mesure de nous demander, à ce stade de l'étude pour quelles raisons tangibles, les personnages bâtissent des structures illogiques dans lesquelles ils se perdent. Probablement pour créer ce que Paolo Santarcangeli nomme « *l'harmonia discors* »⁶³ c'est à dire un schéma labyrinthe dans lequel l'esprit doit irrémédiablement errer. L'espace dans *Barry Lyndon* est propice à un cheminement illogique et tortueux ainsi qu'à une compartimentation des lieux entre eux. « [...] on trouve aussi des couloirs sans issue ou parallèles, sans communication de l'un à l'autre, une inutilité apparente à nos yeux de complications architecturales et des pertes d'espace qui semblent flagrantes »⁶⁴. L'espace n'en finit plus de se déployer dans *Barry Lyndon*, de par les extérieurs mais également les intérieurs. Il s'agit d'une « sorte de labyrinthe dont personne ne connaîtrait le plan, et que les personnages arpentent nonchalamment »⁶⁵. De ce fait, cette déambulation permanente est incarnée par la figure du travelling. Chez Kubrick, le travelling est

⁶² Philippe Pilard, *Barry Lyndon, Stanley Kubrick : Etude critique*, Paris, Nathan, 1990, p. 69.

⁶³ Paolo Santarcangeli, *Le Livre des labyrinthes* [1967], Paris, Gallimard, 1974, p. 105.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 110-111.

⁶⁵ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 16.

souvent arrière et précède un personnage qui marche. Ce mouvement donne la sensation d'une progression immobile. Diane Morel évoque par cette figure là une domination du personnage sur l'espace. « Le commandant Potzdorf, dans *Barry Lyndon*, avance également d'un pas assuré dans une maison d'où tirent quelques-uns de ses carabiniers, paraissant ainsi maîtriser un espace qui vole en éclat quelques minutes plus tard »⁶⁶. Cependant, il semblerait que cette domination de l'espace dont parle Diane Morel ne serait qu'illusoire et tendrait encore un piège aux personnages puisque la finalité de ces travellings arrière est inévitablement funeste. En effet, après la marche du commandant Potzdorf, ce dernier est grièvement blessé et échappe de très peu à la mort. De la même manière, lorsque Lord Bullingdon marche d'un pas fébrile filmé en travelling arrière vers Barry Lyndon pour le défier en duel, la finalité de ce mouvement de caméra sera celle d'une humiliation et d'une perte de dignité irréversible du jeune homme cupide. Ainsi, le travelling arrière matérialise chez Kubrick le "symptôme labyrinthique" de personnages croyant dominer un espace qui les piège et les asservit.

Cette obsession kubrickienne du travelling arrière sert selon Michel Cieutat « à multiplier les compositions picturales dans un seul plan »⁶⁷. Mais il semblerait que ce motif filmique soit aussi un moyen visuel de maintenir les personnages au centre du cadre comme prisonniers dans un tableau. Dans le cas de *Shining*, le travelling arrière formalise l'effet de *shining*. Il piège les personnages dans un cadre duquel ils ne peuvent sortir mais devient surtout la figuration spatiale d'une topologie mentale. Le labyrinthe de *Shining* se dissimule sous plusieurs aspects, formes et lieux. Nous choisirons d'inscrire l'étude dans l'interprétation des critiques françaises concernant l'*Overlook*, c'est-à-dire la thèse du labyrinthe et non celle des critiques américains qui mettent en avant la thèse du cimetière⁶⁸. Il nous paraît évident que ces postulats, aussi différents soient-ils, sont pourtant liés malgré la suprématie écrasante de la thèse labyrinthique. Par conséquent, le labyrinthe s'est bâti sur les fondations d'un cimetière indien et une relation de cause à effet se tisse inévitablement entre ces deux thèses. Ainsi, le "symptôme labyrinthique" éprouvé par le personnage d'Alex dans *Orange mécanique* mais également Redmond Barry dans *Barry Lyndon*, est d'autant

⁶⁶ *Ibid.*, p. 17.

⁶⁷ À propos de *Barry Lyndon*, Michel Cieutat, « Précis d'initiation à l'esthétique kubrickienne », Paris, *Positif*, n°464, octobre 1999, p. 89.

⁶⁸ Loig Le Bihan, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017, p. 13.

plus visible dans *Shining*. La schématisation externe d'un dérèglement interne se décuple par une fusion des labyrinthes et une fusion des cadres qui renforce de ce fait l'assimilation en miroir des deux lieux. Le dédale de l'Overlook déteint sur le dédale végétal. Les lieux sont maladivement compartimentés dans le sens où les personnages transitent d'un espace à un autre sans emprunter le moindre escalier. Cette confusion dans l'agencement spatial des lieux incarne la pensée dans les formes. Nous pouvons parler « d'idées-formes »⁶⁹ et celle de *Shining* serait indéniablement le labyrinthe : « un espace-temps ambigu, monotone et imprévisible, continu et discontinu, linéaire et circulaire »⁷⁰. Un dédale dont persiste un centre névralgique, un lieu éminemment métaphysique et dont la visite affole les personnages, les clôt davantage dans ce « *cabin fever* »⁷¹. Cet espace exalte et aggrave le "symptôme labyrinthe" des personnages. La Gold Room matérialise le point d'orgue de la topologie mentale démente de Jack et par extension celle de Danny puisque père et fils sont liés. D'ailleurs c'est dans cet espace purement impossible, d'après la définition de Roger Luckhurst, que Jack noue un pacte quasi faustien avec le serveur fantomatique, Lloyd ; « Que ne donnerais-je pour un verre ! Mon âme au diable... pour un verre de bière ». Cet accord tacite avec le diable n'est pas sans rappeler celui de Redmond Barry refusant l'abnégation et lançant juste avant un duel mortel ; « Je ne me repens pas ». Les pactes scellés, un retour en arrière est impossible et les personnages se doivent d'accomplir leurs engagements mortifères. À présent, l'espace se recrée dans toute la complexité du système interne de ces hommes malades. Les issues sont condamnées même si paradoxalement, l'enseigne lumineuse « *EXIT* » est présente partout dans les détours de l'Overlook cf. [Fig. 40], [Fig. 41] et [Fig. 42]. Pourtant, si l'on regarde de plus près la destination de ces issues, elles sont condamnées, face à un couloir-impasse, cf. [Fig. 41], ou un escalier-obstacle. Ces directions de secours ne sont pourtant jamais empruntées lorsque les personnages cherchent à fuir une situation. « Et de nombreux plans ménagent une visibilité discrète mais efficiente à ces signaux dont la surabondance appuie la suggestion d'un espace labyrinthe »⁷². En un certain sens, les impasses visuelles de ces sorties de

⁶⁹ Cyril Neyrat, « Construction d'un labyrinthe » in *Shining*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 13.

⁷⁰ *Ibid.*,

⁷¹ Mal d'enfermement.

⁷² Loig Le Bihan, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017, p. 143.

secours bouchées donnent une corporéité à l'idée du "symptôme labyrinthique". Personne ne sortira jamais de ce dédale et à l'image de Thésée et de son duel avec le minotaure, seul Danny triomphe d'une crise généralisée et parvient à sauver sa mère. Si Danny et Wendy s'en échappent, cela pourrait s'expliquer par le fait que seul Jack est contaminé jusqu'à son essence même par ce dédale symptomatique.



[fig. 40]



[fig. 41]



[fig. 42]

Toutes les manifestations fantomatiques ne seraient que la projection de son cerveau malade vers un extérieur fantasmé.

Sa maladie dédaléenne déteint dans les moindres détails de l'Overlook. Jack est présent partout mais physiquement nulle part. Son symptôme est irradiant et rayonne tel un astre aveuglant et ardent dans cet hôtel hanté. Il tient en son sein des personnages coincés tels des rongeurs se débattant dans le piège qui s'est refermé derrière eux. C'est d'ailleurs ce qu'il dit à Wendy lorsqu'elle tente de le maîtriser en l'enfermant dans un local de vivres puis de s'enfuir ; « Tu vas nulle part ». Jack a détruit

la chenillette ainsi que la radio et retient donc Wendy et Danny prisonniers dans le piège qu'il leur a tendu. Si les personnages non contaminés par le "symptôme

labyrinthe", ou dans une moindre mesure par rapport au personnage entièrement atteint, parviennent à s'extraire du dédale cela s'explique peut être par le fait que cette projection démente ne leur est pas originelle. Seul Jack ne peut physiquement plus quitter l'hôtel et n'en sortira d'ailleurs plus jamais du moment où il emménage avec Wendy et Danny jusqu'à la scène finale dans le labyrinthe végétal.

« Observons que le lieu dont on ne doit pas sortir sous peine de ne plus pouvoir y rentrer revient plusieurs fois chez Kubrick. [...] Les personnages du *Dr Folamour* semblent voués à ne jamais sortir des différents lieux où les confine le scénario, et Kong ne sort du bombardier que par la mort et la destruction. Bowman sort volontairement du *Discovery*, mais il ne pourra le regagner qu'au péril de sa vie [...]. Torrance ne veut pas quitter l'hôtel, même pour une promenade, et il a raison, car il meurt quand il le quitte pour la première fois depuis sa prise de fonction [...] Tous ces films sont des labyrinthes non au sens propre, mais par leur construction même, qui ne permet le plus souvent qu'une vision partielle, compartimentée, de la forme générale »⁷³.

Les personnages atteints du mal dédaléen en sont irrémédiablement attachés au sens littéral du terme puisque s'en éloigner revient à rompre le lien viscéral qui les unit. D'une certaine manière, en sortir tend à se séparer d'une partie de soi, à l'image de Barry Lyndon qui parvient à fuir ce cercle infernal de dettes et de chagrin inconsolable en étant amputé d'une jambe lors d'un duel perdu. Cette perte physique le propulse hors du mal qui le rongait mais le replace à l'orée du labyrinthe, c'est-à-dire là où il avait commencé ses pérégrinations ; en Irlande, ruiné et esseulé.

De plus, la schématisation externe d'un dérèglement interne est mise en évidence par le concept « *d'irremeabilis error* », autrement dit d'une errance irrémédiable, d'un espace d'où l'on ne peut sortir. La topologie spatiale de l'*Overlook* est parsemée d'incohérences visuelles. Etant donné qu'il s'agit d'un film spectral dans un lieu maléfique, la spatialité de l'hôtel est un pur produit de l'imagination, ce qui explique ses invraisemblances. Nous pouvons nous arrêter un instant sur une organisation illogique de l'espace lorsque Danny joue avec ses camions sur la moquette labyrinthe de l'hôtel. En effet, un plan en plongée totale dévoile Danny

⁷³ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 409.

jouant avec ses camions, cf. [Fig. 43]. Il semble piégé au centre du motif rouge de la moquette quand soudain un plan frontal, le montre stupéfait d'avoir reçu une balle de tennis près de ses jouets, cf. [Fig. 44].



[fig. 43] *La ligne verticale où glisse la balle...*



[fig. 44] *disparaît soudain.*

À ce moment précis, nous assistons à une inversion des motifs de la moquette. Alors qu'une ligne verticale s'ouvrait devant lui, cf. [Fig. 43], elle est désormais derrière lui dans le plan suivant, cf. [Fig. 44]. C'est comme si la manifestation du "symptôme labyrinthique" de son père le piègeait davantage dans l'espace. Tel un insecte prisonnier sur la toile d'araignée paternelle, Danny est perdu dans un réseau aux bifurcations aléatoires et changeantes. Cette logique de l'inversion et des invraisemblances spatiales dévoilent un arrière-monde qui inonde le monde rationnel. Ce détail du tracé inversé de la moquette installe un malaise visuel qui passe sans doute inaperçu au premier visionnage mais qui laisse tout de même planer un sentiment d'étrangeté. Quelque chose se trame dans les circuits géométriques et labyrinthiques de cette moquette mais reste encore invisible à nos yeux. D'ailleurs même Danny semble perdu dans les circonvolutions fluctuantes de cet espace. Il revient sans cesse dans ce couloir comme aimanté par une force mystérieuse, vraisemblablement la curiosité irrésistible de visiter la chambre interdite. Le mal de Jack peuple les moindres recoins de l'Overlook et s'il semble soumis aux symptômes qui le rongent, il n'en est pas moins le maître. Comme le souligne d'ailleurs le serveur Delbert Grady ; « mais c'est vous... qui êtes le gardien. Vous avez toujours été le gardien. Je le sais car moi, j'ai toujours été ici »⁷⁴. Cet échange vraisemblablement fantasmé dans les sanitaires rougeâtres de la Gold Room ne sont que pures projections d'un intérieur qui s'affole. À cet instant vertigineux, Jack est piégé par ses propres incarnations. Où commence le malaise dément qui le consume et où s'arrête-t-il ? « L'espace chez Kubrick est un espace mental, une carte des lieux investis par la

⁷⁴ *Shining*, 1,09'31"-1,10'03"

puissance ou l'impuissance des héros »⁷⁵. Ainsi, les couloirs de l'Overlook deviennent les boyaux d'un monde étrange et insoumis aux vraisemblances spatiales et temporelles. Il y a quelque chose d'organique dans la manière de capter l'expression de ce "symptôme labyrinthique" et sans doute parce que nous sommes au coeur d'une exploration cérébrale. D'ailleurs, il y a une fascination chez Kubrick à filmer le purement humain et les lieux bassement humains c'est-à-dire des toilettes et des salles de bains. Pour Philippe Fraisse, mettre ses héros dans les sanitaires, c'est très clairement indiquer à quelle hauteur il faut prendre l'homme (*cf.* toilettes inondées de bleue où Baleine tue le Sergent Hartman dans *Full Metal Jacket*, celles de l'Overlook dans lesquels Grady possède Jack ou encore la salle d'eau de *2001, L'Odyssée de l'espace*). Ces lieux isolés de l'ensemble dédaléen rappellent que l'homme, fût-il astronaute, est avant tout un corps. Et il n'y a chez Kubrick que des chairs en mouvement aux cerveaux dérégés. Par conséquent il expose une corporéité initialement organique puisque humaine mais avant tout malade.

Une maladie psychique aux manifestations singulières. La matérialisation externe des réseaux tortueux et tourmentés d'un système interne. Le "symptôme labyrinthique" comme degré ultime dans l'expression de ce malaise dément. De ce fait, s'il se déploie dans une spatialité recomposée puis décomposée, détruite et bâtit de nouveau, la dimension jumelle et indissociable à l'espace qu'est le temps paraît également dysfonctionner. Désormais, les personnages font une entrée de plus en plus progressive mais certaine dans le piège inextricable d'un espace-temps qui s'affole et se recrée interminablement.

2. Des personnages piégés dans des circonvolutions itératives et englués dans un système intemporel.

Si l'espace exprimé comme un symptôme par les personnages, se met à les berner et à les illusionner, le temps semble également agir dans une même intention. Le système temporel se déploie comme un mécanisme à part entière et sert de véritable ralentisseur dans l'émergence des affects. En effet, il leurre les personnages

⁷⁵ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 136.

dans le sens où il est insoumis et ne s'inscrit pas dans le schéma d'une temporalité classique et quantifiable. Le temps n'est asservi ni par le temps subjectif des personnages ni par celui d'un monde chaotique en ruines. Le temps externe propre aux lieux s'entrechoque avec le temps interne relatif au dérèglement des personnages. Cette rencontre brutale ne parvient pas à s'harmoniser et façonne un système hybride que l'on nomme intemporel. Cet affranchissement du temps ne perdure que pour brouiller les repères de personnages déjà égarés dans les circonvolutions de la veille. Nous avons vu précédemment qu'*Orange mécanique* use de ce stratagème en faisant marcher son personnage dans des chemins déjà empruntés. L'espace se duplique et le temps ne semble plus finir. Est-ce une même nuit ? En est-ce une autre ? Est-ce une même journée ? Une même semaine ? Dans quel système temporel sont ancrés les personnages ? Pourquoi ce temps est inquantifiable, indomptable et insoumis ? Nous pouvons tenter d'apporter quelques éléments de réponses en convoquant le dérèglement interne que subissent les personnages. Les psychés malades ne filtrent plus le motif temporel de manière optimale. Le temps externe ne se démêle plus du temps interne éprouvé par les personnages. D'une certaine manière, c'est comme si un organe était défaillant et ne remplissait plus convenablement son rôle premier. Là où le temps interne marque normalement un contrepoint au temps externe, il n'y a plus chez Kubrick de différenciation et de point d'orgue entre ces deux temporalités. Le temps effectif c'est-à-dire le temps réel n'a plus de prise sur le temps subjectif et ce dernier irradie tout le système spatio-temporel.

« [...] au lieu de l'évaluer [le temps] par l'observation des mouvements extérieurs, l'homme interroge sa perception intérieure, dont les renseignements confus, divers, contradictoires restent irréductibles à une commune mesure exacte. Souvent il semble même qu'il n'y ait pas de durée du tout, dans un esprit absorbé par le présent au point d'être inconscient de soi et qui ne pense à penser un temps, que lorsque celui-ci a fui, que lorsqu'il n'est plus que l'erre d'un souvenir. Et ce temps intérieur est encore plus malaisément dénombrable que le temps physique, avec lequel il concorde d'ailleurs rarement, tantôt avançant, tantôt retardant sur lui, selon la faim ou la satiété, la joie ou le chagrin, l'intérêt ou la distraction ou l'ennui. Il y a là deux modes de temps, qui ne sont évidemment pas

indépendants l'un de l'autre, mais qui ne sont pas, non plus, exactement superposables l'un à l'autre »⁷⁶.

C'est ce que Jean Epstein nomme les « temps flottants »⁷⁷, c'est-à-dire l'inscription d'un temps dans un autre temps. Et cet enchevêtrement temporel ne peut se produire que par le mouvement lui-même. Il décortique dans les propos cités précédemment, une forme de temps affranchi de toutes normes et duquel les personnages en sont les créateurs. Les films de Kubrick donnent à voir des personnages en train de façonner un temps presque organique, un temps fœtal, un temps éminemment psychologique. Par conséquent, ce système temporel ne peut être que confus et contradictoire d'après les mots d'Epstein, puisqu'il répond à une logique purement interne. Le motif temporel revêt à l'instar du motif spatial, le masque du leurre et de la tromperie. Il piège les personnages car la projection d'une temporalité subjective les trouble complètement et les conduit vers une errance irrémédiable. « En somme chez Kubrick la dimension fondamentale du temps, en opposition avec toute phénoménologie élémentaire, n'est pas l'avenir car il n'y a dans ses films aucun véritable devenir. [...] les images kubrickiennes récitent la litanie de lieux abstraits emportés dans une spirale temporelle dont la loi fondamentale semble être celle du retour ou du cercle »⁷⁸. De ce fait, le temps chez Kubrick n'est jamais le temps d'un récit et il remet perpétuellement en cause nos perceptions normales du temps et de l'espace. L'image offre une carte géographique de ce complexe, c'est-à-dire des mécanismes qui constituent ce que nous pouvons appeler l'esprit.

Cependant, l'essence même de l'esprit n'est pas le devenir comme le disait Philippe Fraisse car il n'y a pas chez Kubrick une ouverture à l'avenir. L'essence de l'esprit est la mémoire et tout ce qu'elle entraîne dans son sillage ; les souvenirs, le passé, les rêves, les projections, les refoulements, les illusions. *Barry Lyndon* donne à voir un temps passé, pur spectacle d'une mémoire traversée des fantasmes qu'elle véhicule. C'est une tranche de vie imaginée par les personnages eux-mêmes et dont le temps en semble totalement affranchi. Le temps fantasmé n'a aucune limite, aucun schéma précis et quantifiable et c'est pour cela que nous parlons d'un système. Un

⁷⁶ Jean Epstein, *Écrits sur le cinéma 1921-1953*, tome 1, Paris, Editions Seghers, 1974, p. 367.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 366.

⁷⁸ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 136.

système répond à sa propre logique et agit en pure autonomie d'un ordre ambiant. Michel Chion parle d'un récit obliquement raconté dans *Barry Lyndon* car la voix off semble guider le récit alors qu'il n'en est rien. « [...] au coeur même de l'action, on a parfois l'impression de se situer en fait dans l'entre-deux flottant du souvenir ou d'une subjectivité assez tenace pour imposer aux choses sa perspective oblique »⁷⁹. Ces personnages pris au piège dans cet « entre-deux flottant » sont étirés entre le temps de la mémoire et le temps psychologique. Mais puisque chez Kubrick, le fond a toujours une corporéité et une incarnation, il est matérialisé par un motif éminemment temporel et rythmique, à savoir la musique. *Barry Lyndon* (comme *Orange mécanique*) a une durée dilatée et particulièrement stylisée. L'action se réduit à une gestuelle et alors que les films s'inscrivent dans une durée tangible de plus en plus longue (136 min pour *Orange mécanique* et 185 min pour *Barry Lyndon*), elle semble davantage elliptique. « *Barry Lyndon* est l'apogée d'un système où la musique donne un cadre symbolique et temporel à différentes scènes, souligne les divisions narratives. [...] Elle déroule sa partition, et repart au début quand elle est terminée »⁸⁰. La musique répond à la logique qu'abordait Philippe Fraisse, c'est-à-dire une structure temporelle soumise au principe du cercle et de la boucle. D'ailleurs la *Sarabande* de Haendel, le *Trio* de Schubert ou encore *Women of Ireland* de Sean O'Riada agissent en Leitmotiv de manière à confondre totalement la temporalité du réel à celle du subjectif. Une fois terminées, elles reprennent là où elles avaient commencé dans un renouvellement perpétuel plaçant ainsi les personnages dans une boucle temporelle infinie. Lors de ses premiers émois amoureux avec sa cousine Nora Brady, Redmond Barry est assis face à elle et alors que la silhouette de Nora se détache au premier plan, la musique *Women of Ireland* de Sean O'Riada enveloppe la séquence dans une partition temporelle répétitive, cf. [Fig. 45]. En effet, lors d'un second émoi amoureux avec une prussienne, Redmond se trouve face à elle, assis de nouveau autour d'une table, la silhouette floue au premier plan de Lischen se découpant dans une faible lueur, cf. [Fig. 46]. La musique *Women of Ireland* de Sean O'Riada reprend au début puisqu'elle s'était terminée dans l'idylle précédente. Par conséquent les personnages sont englués dans un système temporel circulaire interminable car la musique le rythme sans fin. D'une certaine manière, elle semble se

⁷⁹ Vincent Amiel, « Jusqu'au bleu le plus froid », in *Positif*, n°464, p. 102.

⁸⁰ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 349.

substituer au rythme interne des personnages et prend le relais de mots défailants. Cette musique là est sans aucun doute la musique intérieure de l'attirance physique chez Redmond.



[fig. 45]



[fig. 46]

Elle transmute lors d'un nouveau rassemblement autour d'une table et de la rencontre avec Lady Lyndon. Cette fois-ci, la musique de Sean O'Riada semble terminée et relayée par un thème nouveau, celui de Schubert qui ne cessera plus de finir pour recommencer encore. Ce ne sont plus les silhouettes floues des femmes qui se détachent au premier plan mais bien celle de Redmond, *cf.* [Fig. 47].



[fig. 47]

C'est comme s'il y avait eu par le changement musical, une inversion des rapports de force entre les personnages eux-mêmes. Il y a par le temps des musiques, une évolution diégétique des personnages passant

d'une attirance physique à une véritable rencontre amoureuse. Le motif musical itératif donne à voir une certaine forme de temporalité. Puisque les musiques s'achèvent et reprennent dans un recommencement perpétuel, nous avons la possibilité d'appréhender une durée particulière. De plus, il est possible de relever une temporalité à double vitesse du fait que la diégèse est fortement elliptique (une trentaine d'années de la vie de Barry Lyndon est contenu dans le récit) alors que la durée des scènes ne cesse de s'éterniser. Cet étirement temporel crée un entre-temps semblable à un contrepoint musical. D'une certaine manière, la construction narrative est pensée en terme de notes, de rythme, de mouvement et donc de musique. Si l'espace s'appréhende par le "symptôme labyrinthique" développé précédemment, le

temps devient matière et corps par le biais de formes musicales. Il devient un personnage à part entière du film et il arrive que le rapport habituel soit inversé et que ce soit l'image qui paraisse illustrer la musique, porteuse unique du message. C'est pourquoi nous avons parlé d'une inscription des personnages dans un système intemporel puisqu'il correspond à la topologie purement subjective de ces intériorités malades. Comment quantifier notre temps intérieur ? C'est ce qu'Epstein abordait dans les propos cités précédemment. Le temps est prisonnier du présent et de la mémoire. De ce fait, cette fresque historique se déploie dans une temporalité qui n'a rien d'un système temporel classique. Il se distend, se duplique, s'ellipse, s'accélère et tourne en rond. Les personnages sont captifs d'un espace clôt mais également d'un temps insoumis. La figure du travelling contribue à ce dysfonctionnement temporel. Il suspend une action comme une note de musique clôturant la fin d'une partition et qui tient en haleine les spectateurs jusqu'à son arrêt brutal. Pour Diane Morel, le travelling implique chez Kubrick une durée considérable des plans et donc la création d'un tempo singulier propre au cinéaste. En effet, les transitions entre des séquences sont assurées par des mouvements de caméra souvent plus rapides (*cf.* caméra portée symbolique de déséquilibre et d'une poétique du chaos) et par une ponctuation musicale. Alors que l'avancée des personnages lors d'un travelling s'inscrit dans la durée, dans le quotidien, comme un geste mécanique qui va de soi, qui ne demande pas à être interrogé, son immobilité correspond à une dilatation temporelle particulière, renforcée par le comportement figé, artificiel des protagonistes. En un certain sens, les personnages sont englués dans un système temporel les faisant progresser sur un tapis roulant. Deux vitesses s'entrechoquent et ne parviennent pas à s'harmoniser. « Souvent, Kubrick a ainsi partagé ses films entre deux mensonges : celui de la référence figée [...] et celui de l'affect mouvant [...] »⁸¹. Dans *Barry Lyndon*, les personnages sont d'autant plus pris au piège de l'espace et du temps puisqu'ils sont captifs d'une picturalité figée des déplacements. Ils semblent incapables de se mouvoir tant la facture spatiale des plans est comparable à la rigidité de celle des toiles picturales. « Des compositions historiques, cadrées frontalement, des tableaux de genre, où la symétrie des volumes, l'inscription des personnages dans l'espace manifestent le temps de la reconstitution, le hiératisme de l'acquit, la

⁸¹ Vincent Amiel, « Jusqu'au bleu le plus froid », in *Positif*, n°464, p. 102.

crystallisation du récit [...] »⁸². Le temps syncope et son bégaiement paralyse les personnages dans une toile mouvante de laquelle ils ne peuvent échapper.

Si dans *Barry Lyndon* le mécanisme temporel est soumis à une logique itérative, il est totalement émancipé de ce motif dans *Shining* puisqu'il s'inscrit dans un mouvement totalement intemporel. Durant toute l'avancée de Jack, mais également de Danny, le film passe et repasse par la figure du fondu enchaîné. « Un régime esthétique somme toute normal pour un film qui ressemble à un rêve et où le « héros » progresse comme sur un tapis roulant, semblant flotter dans une sorte d'apesanteur terrestre : on jurerait un glissement progressif vers... vers quoi ? »⁸³.



[fig. 48]



[fig. 49]

Dès les premières minutes du film, le fondu va enchaîner littéralement les personnages avec le décor lui-même, brouillant ainsi dès le départ le cadre temporel dans lequel ils s'inscrivent. Le visage de Jack est le premier à être morcelé par les images d'une montagne avant de s'éclipser totalement, cf. **[Fig. 48]**. Puis des plans en plongée zénithale prennent en ligne de mire la voiture

qui progresse sur des routes serpentine avant de se fondre sur les plans suivants de l'Overlook. D'une certaine manière, c'est comme si la voiture de Jack faisait une entrée directe et magistrale dans l'hôtel puisque nous voyons sur le photogramme qu'elle est positionnée en face de la porte d'entrée, cf. **[Fig. 49]**. Le temps est déjà en train de se dissoudre dans un système en dysfonctionnement. Dans *Shining*, il se

⁸² *Ibid.*,

⁸³ Bernard Benoliel, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 98.

condense anormalement et les jours s'affolent tandis que les nuits s'allongent. D'ailleurs, un autre fondu enchaîné matérialise visuellement le piège dans lequel les personnages sont en train de chuter. Wendy et Danny sont pris dans le piège de Jack tandis que Jack est pris dans celui du labyrinthe végétal (dans lequel il mourra) et par extension celui de l'Overlook, cf. [Fig. 50].



[fig. 50]

De ce fait, nous assistons à un emboîtement purement visuel des pièges successifs mais aussi à un enchevêtrement des différentes strates temporelles. Les temps psychologiques développés par Epstein fusionnent de

manière totalement anormale. Dans la suite du parcours dédaléen de Jack, plusieurs espaces-temps entrent en collision dans une étrangeté de plus en plus croissante. Les temps internes et contaminés par le "symptôme labyrinthique" des personnages s'entrechoquent avec la temporalité de l'Overlook mais plus tard dans la diégèse, celle de Jack le sera avec celle du barman bloqué dans les années 20 ou encore avec celle de son double maléfique, Delbert Grady. De ce fait, un réseau de fils temporels se tisse et s'entremêle afin de créer un dédale temporel complexe, reflet des topologies mentales dérégées. L'usage de cartons participe à créer cette inscription dans un système qui se veut temporel et qui ne l'est par conséquent pas du tout. Cette course folle à une temporalisation incessante produit un effet inverse. Les premiers cartons paraissent se positionner dans une durée évolutive logique ; « L'entrevue », « Jour de clôture annuelle », « Un mois plus tard » avant de basculer dans un brouillage radical de ces repères ; « Mardi », « Samedi », « Mercredi » et enfin « 16 heures ». La présence de ces cartons qu'on serait tenté de prendre pour des « têtes de chapitre », ce qu'ils ne sont pas, ou bien des repères dans une progression, un resserrement du temps correspondent souvent à des indications de temporalité plus ou moins vagues et nécessaires, voire absurdes.

« En fait les cartons désorientent, parce qu'ils ne sont pas spécialement aidés par la musique ; il n'y a pas de convergence des différents autres éléments. Cela se

montre dès le début, quand un carton nous annonce « The interview », et que nous nous attendons à une scène d'entretien d'embauche avec unité de temps, de lieu et de situation : or, quelques secondes après le début de la scène, Kubrick coupe et nous montre le petit lotissement modeste où vivent les Torrance, à Boulder, Colorado. Suit la première scène entre Wendy et Tony, et ensuite nous revenons à l'entretien d'embauche. Le titre a été nargué par cet effet de « montage parallèle ». Le film est lui-même, par sa structure, le labyrinthe »⁸⁴.

De la même manière que les jours semblent défilier à toute vitesse, à l'instar de *Barry Lyndon*, les personnages semblent pourtant prisonniers d'un temps elliptique ne cessant de s'allonger. C'est ce paradoxe temporel qui contribue à maintenir les personnages dans le piège d'un système minutieusement bâti et dont les rouages s'enraillent à l'orée d'une crise imminente. Il y a donc dans un même mouvement, une réduction et un étirement progressif du temps dans *Shining*. Jack, dans sa perte croissante s'égare dans la temporalité de l'Overlook, qui demeure atemporelle. Mais le système temporel semble jouer une fois de plus avec les pièges qu'il pose puisque lors de la rencontre entre Jack et Delbert Grady, dans les sanitaires rougeâtres, ce dernier lui dit ; « Vous avez toujours été le gardien ». L'adverbe « toujours » insiste une fois de plus sur le caractère itératif et circulaire d'une temporalité inquantifiable qui ne s'achève jamais. D'ailleurs le dernier plan du film montre que Jack est rentré dans la photo de famille de l'Overlook. Elle est datée du 4 juillet 1921 et cette dernière image n'est pas là par hasard. « Kubrick l'a voulue intemporelle, comme si tout avait été un rêve, ou un cauchemar. En replaçant Jack 60 ans en arrière, il le définit comme un fantôme »⁸⁵. Jack est pris au piège de la boucle interminable du dédale spatial et temporel duquel il ne peut s'extraire. Le ralentisseur temporel se met en marche de manière synchrone au développement du "symptôme labyrinthe". Ainsi, nous assistons à « l'épanchement du songe dans la vie réelle »⁸⁶ dans le sens où la temporalité suspendue et confuse du rêve (ou du cauchemar) fusionne avec une temporalité intrinsèque à la diégèse principale. Il y a une impression étrange de progression dans une sphère inédite et dans laquelle les

⁸⁴ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 408.

⁸⁵ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 77.

⁸⁶ Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Paris, Rouge Profond, 2013, p. 27.

personnages marchent sans avancer, parlent sans être entendus et sont soumis au mécanisme de ralentisseur temporel. Cette traversée de mondes énigmatiques est étirée entre une double temporalité qui devient d'autant plus brouillée par les allers retours incessants entre une multitude de points de vue difficilement indentifiables. En effet, des séquences en ocularisation interne primaire tranche avec d'autres en focalisation zéro (celle de l'Overlook) ou encore interne (celle de Jack). Nous pouvons relever une superposition des points de vue dans une abstraction temporelle grandissante mais cette confusion place sur différents niveaux les strates du songe. Sommes nous dans le point de vue de Jack et donc dans son temps subjectif puisque nous sommes en ocularisation interne primaire lors de l'entrée dans la chambre interdite 237 ? Sommes dans celui de Danny lorsqu'il est confronté au duo maléfique des soeurs jumelles et par conséquent dans son temps psychologique ? Ou sommes nous pris dans celui infini de l'Overlook lui-même, lorsque le récit bascule en focalisation zéro dans le plan en plongée zénithale sur le labyrinthe végétal et donc dans une temporalité purement interne ? Il devient impossible de clarifier les points de vue et leurs inscriptions dans une temporalité précise car le temps fonctionne sur le même principe que l'espace ; il est soumis au "symptôme labyrinthe" des personnages. « La caméra qui suit Danny dans les couloirs de l'Overlook, qui sont en fait les boyaux d'un étrange monde qui abolit les limites classiques du temps et de la perception, là encore le point de vue de la caméra n'est celui de personne, elle colle de trop près les corps, elle traverse trop facilement les dimensions de l'espace pour qu'on puisse voir dans ces travellings une simple figure narrative »⁸⁷. Ce point de vue affranchi de toute focalisation et temporalité dont parle Philippe Fraisse permet aux personnages de traverser de nouveaux espaces et de nouveaux temps. Ils franchissent des intermondes dont les portes invisibles communiquent entre différentes dimensions inidentifiables. C'est une plongée progressive et irréversible dans le songe et quoi de plus intemporel que ce motif chimérique ? Comment placer le rêve et le cauchemar sur une ligne chronologique tangible ? Le songe est purement atemporel et libéré d'un système ordonné. Au coeur du rêve, nous revenons sur nos pas, nous courrons à toute allure sans pouvoir avancer, nous nous débattons sans bouger d'un seul geste, nous explorons les confins d'une mémoire sous lumière

⁸⁷ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 133.

diurne alors que soudain elle devient crépusculaire puis d'une épaisse obscurité. La logique temporelle éclate totalement et irrémédiablement dans le microcosme que représente le cerveau humain mais dans le macrocosme sans limite que sont les songes. De plus, la temporalité altérée de Jack contamine la réalité de Wendy et plus particulièrement celle de Danny qui devient énigmatique lorsque les mots des jumelles Grady (fantasmées) sont répétés par Jack dans la "réalité" du récit ; « Viens jouer avec nous, Danny. À jamais... à jamais... à jamais » (jumelles Grady s'adressant à Danny) / « Je souhaiterais pouvoir y rester à jamais... à jamais... à jamais » (Jack parlant à Danny quelques minutes après les soeurs fantomatiques). Nous pouvons de ce fait, relever un épanchement tout à fait visible, et ici audible, de l'épanchement du songe dans la vie réelle et du glissement d'une temporalité à une autre. Les diverses strates entrent en collision et au lieu de lutter entre elles, elles se mélangent dans une abstraction confuse. Les personnages ne cherchent même pas à s'éveiller d'un endormissement figé mais restent paralysés dans cet état de demi-sommeil ou de veille endormie, dont nous parlerons plus en détails dans la suite de l'étude. Le temps se joue des personnages et par extension des spectateurs. Il installe des pièges narratifs et visuels servant à brouiller les facultés d'êtres devenus fantomatiques, complètement hagards et soumis. De ce fait, le dysfonctionnement de l'espace-temps tend à asservir les personnages pris au piège d'un hôtel mortifère (*Shining*) ou d'une ville aux chemins redondants (*Barry Lyndon*). D'une certaine manière, cette boucle temporelle et spatiale revient toujours, tel un boomerang maudit, aux personnages démunis. La malédiction d'une spirale sans fin qui crée son propre réseau temporel, aussi illogique et abstrait soit-il.

Finalement, à ce stade de l'étude, nous pouvons dire que les pièges qui se referment progressivement sur les personnages, se rétrécissent de plus en plus. Le système dans lequel ils se meuvent difficilement n'était en fait qu'un monde ordonné en proie à un effondrement imminent et l'espace-temps s'avère être l'expression malade d'un "symptôme labyrinthique". Le processus d'intériorisation des pièges s'affine pour tendre vers un état presque catatonique des personnages, véritable conséquence des maux labyrinthiques qui les rongent.

3. L'errance dédaléenne stimulatrice d'états de stase : stagnation physique et temporelle.

Cet état catatonique que nous avons évoqué précédemment, correspond à une phase purement physique que les personnages sont amenés à traverser. Le système temporel ralentit considérablement afin de figer les personnages dans une lenteur des mouvements presque paralysante. Le monde continue d'avancer tandis qu'eux restent en suspens telles des statues inanimées. Il y a donc la création d'une véritable inertie à la fois diégétique et visuelle dans laquelle le temps se distend et les personnages se figent dans un état léthargique. L'action se cristallise autour de protagonistes spectraux prisonniers d'une enveloppe corporelle et d'un espace-temps mis sur pause. Nous avons fait le choix d'employer le mot « d'errance » concernant les pérégrinations des personnages car il est éminemment lié à la thématique du piège, coeur de notre étude. En effet, le terme « errance » vient du latin « *errare* » qui signifie « se tromper » et c'est bien là une caractéristique première voir fondamentale du piège. L'errance existe parce que les personnages se trompent d'itinéraires et qu'ils ont été leurrés, aveuglés par un extérieur fantasmé. L'errance est de ce fait, la conséquence du piège. Les personnages kubrickiens, et plus précisément Redmond dans *Barry Lyndon* et Jack dans *Shining*, errent au sens premier du terme. Ils se perdent, se fourvoient et repassent par des chemins déjà empruntés. Pour poursuivre cette analyse, il paraît indéniable que l'errance chez Kubrick n'est pas un instant de poursuite tumultueuse au coeur d'un dédale dont on chercherait la sortie avec précipitation et frénésie. Au contraire, c'est en se perdant que les personnages font l'expérience symptomatique de leur dérèglement intérieur, ils sont subitement ralentis comme mouvants dans une sphère immobile. À l'image d'un songe, la progression se fait lente, hésitante, modulée et surtout interminable. Et si cet état cataleptique des personnages pouvait s'expliquer par la nature même du songe dans lequel ils semblent évoluer ? Si finalement tout n'était qu'un rêve non rêvé ? Les personnages ne seraient-ils pas tirillés entre un état de veille endormie ou de sommeil éveillé ? Les personnages kubrickiens sont des êtres de la nuit qui ne dorment jamais car s'abandonner dans les bras de Morphée revient à tomber dans les méandres d'une mort qui attend. « Si le somnambule n'est pas à proprement parler un mort-vivant, il occupe, comme ce dernier, une zone ambiguë, située entre la veille

et le sommeil, le jour et la nuit, qui ressemble métaphoriquement, [...] à la situation de l'individu zombifié, captif, transformé en esclave »⁸⁸. Par conséquent, errer entre sommeil et veille est une autre façon d'errer entre vie et mort. Ces personnages englués dans une lenteur pathologique sont rendus à une vie provisoire en même temps qu'une mort impossible. La destinée de Redmond comme celle de Jack est hantée par le vide, le silence et l'absence. Une sorte de flottement et de suspens généralisé contaminent les vies impossibles de ces êtres cupides et désireux ; Redmond rêve de gloire et de richesse mais finit seul et endetté comme Jack fantasme un succès littéraire qui ne viendra jamais. « Dans cet état intermédiaire entre veille et sommeil, jour et nuit, rêve et réalité, la sensibilité intérieure prend le pas sur la sensibilité externe, de sorte que l'hyperesthésie somnambulique, l'autoscopie et la clairvoyance résultent déjà d'une essence spirituelle de la corporéité »⁸⁹. Les personnages tombent dans le piège d'une sensibilité extérieure amoindrie par une hypersensibilité intérieure. Mais si cette errance n'a de but que l'errance elle-même, elle est soumise à une destination immuablement identique ; son début. À l'image de Sisyphe qui accomplit éternellement le même fardeau et emprunte le même chemin, ces personnages reviennent en permanence sur leurs pas de la veille. D'ailleurs à propos de ce mythe, Albert Camus écrit que Sisyphe est captivant non pas dans son ascension mais dans son retour au point de départ en bas de la montagne ; « C'est pendant ce retour, cette pause, que Sisyphe m'intéresse. Un visage qui peine si près des pierres est déjà pierre lui-même ! Je vois cet homme redescendre d'un pas lourd mais égal vers le tourment dont il ne connaîtra pas la fin »⁹⁰. Cette pause impulsée par Sisyphe mais également par Redmond et Jack devient un ralentisseur narratif et diégétique. Une pesanteur paralyse le récit et lui accorde un rythme totalement autonome et indépendant. Cette errance des personnages est la mise en corporéité de fantasmes refoulés. L'ascension de Redmond n'est que le reflet illusoire d'une vie qu'il aurait pu mener mais qui lui échappera. « Les récits héroïques deviennent, par la force des images, de pauvres hallucinations »⁹¹. Ainsi, la mise en scène de ces fantasmes donne lieu à une suspension diégétique car la structure narrative du film

⁸⁸ Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Paris, Rouge Profond, 2013, p. 75.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 97.

⁹⁰ Albert Camus, *Le Mythe de Sisyphe*, Paris, Gallimard, [1942], 1985.

⁹¹ Vincent Amiel, « Jusqu'au bleu le plus froid », in *Positif*, n°464, p. 104.

est détournée par une nouvelle diégèse ; éphémère et transitoire. Dans *Barry Lyndon*, il y a une fusion harmonieuse entre l'accomplissement des désirs de Redmond dans la première partie du récit et la suspension diégétique. Mais c'est lors de sa rencontre avec Lady Lyndon que le récit entre dans un mécanisme ralentisseur considérable. Une inertie paralyse la scène de manière à exclure corporellement les personnages aimantés par un regard hypnotisant. Les mouvements de Redmond et Lady Lyndon deviennent plus lents, la lumière plonge dans un onirisme pictural par la seule lueur des bougies, le désir encore rêvé inonde le réel et les sons ambiants deviennent sourds, seules les notes du *Trio* de Schubert immergent la séquence dans une dimension temporelle et spatiale nouvelle. C'est comme si une toile de peinture figée dans ses pigments et ses postures était en attente de la vie. Dans cette séquence, c'est la naissance d'un émoi amoureux qui pose cette suspension diégétique et esthétique. La stimulation de désirs entraîne le récit dans un tempo narratif et visuel plus lent. *Barry Lyndon* est peuplé de toiles figées en attente d'une contamination du réel lui-même. La fresque picturale qu'est ce film est habitée par des êtres errants en décalage avec une réalité qu'ils ne comprennent plus. Lady Lyndon est en permanence hagarde, perdue dans des pensées dédaléennes, le regard bloqué sur des choix regrettés et un passé tourmenté, cf. [Fig. 51] et [Fig. 52]. L'instant présent des personnages est sans cesse piégé et rattrapé par la contamination d'un monde éteint en proie aux remords. Lorsque ces personnages sont figés et ébahis par le spectacle d'un dérèglement intérieur et de psychés consumées, Edmund Burke parle d'un « état de l'âme dans lequel tous ses mouvements sont suspendus par quelque degré d'horreur », cf. [Fig. 52]. Cette suspension diégétique et temporelle se met en scène par des outils visuels mais également des matériaux sonores. Les personnages errants sont englués dans un passage à vide avec des plages de silence sourdes similaires à un bouillonnement interne. « Dans cet état onirique, nous pénétrons dans une manière totalement nouvelle de nous mouvoir »⁹². C'est l'expérience hypnotique d'une immersion au cœur du désir naissant chez Redmond et Lady Lyndon. En effet, la musique relaye des mots absents et les figures féminines en sont l'exemple le plus significatif. « Des états d'âme de Lady Lyndon nous ne savons que ce que nous a dit l'image. Lady Lyndon ne parle guère »⁹³. Cette économie des dialogues est tout de

⁹² Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 58.

⁹³ Philippe Pilard, *Barry Lyndon, Stanley Kubrick : Etude critique*, Paris, Nathan, 1990, p. 81.

même substituée par un commentaire parlé et musical. De ce fait, si le dialogue se disperse pour des regards qui suspendent l'action, la texture chromatique de l'image la fige pareillement de manière à la plonger dans une inertie quasi picturale.



[fig. 51]



[fig. 52]

Tandis que la première partie était plutôt contrastée avec des rouges, des bruns et des verts, la seconde partie bascule dans des bleus, des gris et des blancs. C'est comme si la vie elle-même abandonnait progressivement l'image de façon à la figer dans des postures mortuaires. L'errance purement mentale de Lady Lyndon déteint sur un réel épuisé et désillusionné. Mais son voyage de leurres a été le plus physiquement limité par rapport à Redmond Barry car Lady Lyndon est

corporellement immobile, piégée entre l'envie de se mouvoir et son incapacité à l'accomplir. Elle se tient raide, sa silhouette est absolument figée et elle devient intégralement vidée, catatonique. À l'instar du personnage de Jack dans *Shining*, Lady Lyndon devient insomniaque après avoir trop dormi. « [...] prisonnier entre le monde du sommeil et celui de l'éveil, perché au bord de son lit, hésitant entre le lever et le repos »⁹⁴. Cette hésitation qui habite Jack est identique à celle qui paralyse Lady Lyndon. C'est cet état transitoire qui fige la diégèse dans un état de suspens visuel et narratif. « Le monde de la vitalité devenu matière inerte, le monde animiste déserté de ses esprits dominants »⁹⁵. Ce monde mis sur pause est un monde froid que les

⁹⁴ Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 55.

⁹⁵ Christine Ross, *The Aesthetics of Disengagement : Contemporary Art and Depression*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 6.

couleurs et les mots ont quitté, un monde en retrait, en suspens. Les personnages hésitent, se trompent, sont piégés par des désirs refoulés. Par conséquent, l'errance dédaléenne empruntée par Redmond, Lady Lyndon mais également Jack dans *Shining*, stimulent ces états de stase car ils entraînent dans leur sillage une stagnation physique et temporelle inéluctables. Un rouleau ralentisseur altère les facultés tangibles de personnages complètement déboussolés. Encore une fois, la figure du travelling arrière matérialise ces états de suspens physiques et temporels. Les regards bloqués de Lady Lyndon s'ouvrent sur un plan fixe serré avant de déployer un espace parfaitement immobile, véritable projection de l'intériorité dérégulée des personnages, cf. [Fig. 51] et [Fig. 52].

« [...] c'est comme si le travelling opérât une étrange dilatation du fond, et non une traversée de l'espace : ce n'est pas nous qui nous déplaçons mais les choses qui viennent à nous en inquiétant surgissement. [...] La dilatation du fond, c'est ce que nous percevons au-delà de la porte des étoiles, étrange voyage immobile qui nous transporte aux confins de l'univers comme par un dépli de ce qui était contracté »⁹⁶.

Kubrick ne recourt pas à des plans-tableaux dans lesquels la tentation d'historier serait grande. Obtenir la fixité par le mouvement permet de stimuler un effet de suspension. « Dans *Barry Lyndon*, on ne simule pas le mouvement à travers la pause ; on simule la pause à travers le mouvement »⁹⁷. La caméra cherche à arrêter les personnages plutôt qu'à les dévoiler et procède à une véritable « iconisation du mouvement »⁹⁸. Le travelling accompagne pareillement des marches d'errance dans lesquelles le fond semble soumis à une dilatation immobile, un mouvement parfaitement figé. « Kubrick aime tellement filmer ces marches dans la nuit, quand la menace plane, quand le piano martèle la violence contenue dans le cœur des personnages »⁹⁹. Redmond n'avance pas plus que Lady Lyndon est raidie dans son

⁹⁶ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, pp. 133-134.

⁹⁷ Sandro Bernardi, *Le Regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, Saint-Denis, PUV, 1994, p. 59.

⁹⁸ *Ibid.*,

⁹⁹ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, pp. 206-207.

état catatonique. Ces personnages sont maintenus par l'effet pétrifié de la sidération elle-même. Les hommes et les femmes kubrickiens sont des êtres condamnés et taillés pour l'errance et les leurres qui la composent. Les circonvolutions de la demeure des Lyndon comme la topologie mentale de ces derniers ; tout est terrain d'errance et de leurres de manière à faire planer une pesanteur énigmatique. « L'éternité de l'instant est devenue plastique »¹⁰⁰ c'est-à-dire que le suspens posé par l'errance construit une double durée ; une durée à la fois pérenne d'un instant qui ne semble plus finir mais inscrit dans un temps fortement elliptique de la diégèse. De ce fait c'est dans cette inter-temporalité que l'état de suspens peut jaillir et cristalliser les personnages dans une posture cataleptique de veille endormie.

Dans *Shining*, Jack en est l'exemple le plus abouti de l'oeuvre kubrickienne. S'il ne dort pas, il se tient droit, parfaitement serré jusqu'au cou dans son pull sombre, à l'image d'un monolithe noir. « Le son suraigu associé au « shining » s'immisce dans la bande son et, bien que rien de surnaturel n'apparaisse à l'écran, je me demande s'il ne s'agit pas du son de l'enveloppe vide de Jack en train d'être remplie par le venin du passé de l'Overlook »¹⁰¹, cf. [Fig. 53].



[fig. 53]

À partir de cette séquence, nous n'avons plus accès à l'intériorité de Jack. Il devient une véritable page blanche sur laquelle l'hôtel maudit commence à écrire son scénario mortifère. Il est dans un état d'attente et de passivité.

Ces phases suspensives permettent au personnage de se maintenir dans le piège tendu avant de basculer dans l'état suivant ; celui d'une errance non plus statique mais en mouvement. Une fois de plus, les formes visuelles insistantes que sont le zoom et le travelling accentuent cet effet de suspens généralisé et d'intériorisation progressive. « [...] ces *pulling back motion*¹⁰², réalisés physiquement ou optiquement, constitueraient l'emblème même d'une esthétique des « mouvements immobiles »

¹⁰⁰ Clara Da Silva-Charrak, « À quoi pense le cinéma ? », *Revue Descartes* n°53, Paris, PUF, 2006.

¹⁰¹ Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 54.

¹⁰² Zoom arrière.

visant à communiquer une paradoxale et exacerbée sensation de statisme »¹⁰³. Ces mouvements immobiles incarnés par la figure du travelling et du zoom ont quelque chose de cette simulation de la pause ou de cette stimulation suspensive. De ce fait la lenteur de ces mouvements de caméra participent surtout à créer un rythme particulier, comparable à la progression lente et incertaine des personnages au coeur d'un labyrinthe. En revanche, si ces effets visuels itératifs contribuent à engluer Jack dans une iconisation du mouvement, il est celui qui se déplace le moins depuis leur entrée dans l'Overlook. Danny est le plus mobile. Il ne tient pas en place. C'est comme s'il éprouvait l'urgence d'une mobilité de manière à appréhender et anticiper les circonvolutions du dédale avant d'affronter le labyrinthe végétal avec son père. Danny ne fait que jouer et se déplacer, tandis que Jack est enchaîné à un labeur et une inspiration qui ne viennent pas ; « *All work and no play makes Jack a dull boy* »¹⁰⁴. Selon Loig Le Bihan, Danny fait l'apprentissage du labyrinthe lors de ces errances suspensives. « Mais s'il réussit à jouer un tour à son père dans ce labyrinthe c'est aussi parce qu'il s'est longuement frotté à cette logique de la bifurcation qui imprègne la topologie des lieux »¹⁰⁵. En effet, c'est dans le labyrinthe réel que Danny réussit à perdre son père parce qu'il a pu appréhender les rouages d'un dédale complexe aux embranchements jumeaux. Par conséquent, nous pouvons constater que deux types d'errance donnent lieu à des états de suspens chez les personnages ; l'errance cataleptique de Jack et celle en mouvement perpétuel de Danny. Si les déplacements de Danny sont vifs et bruyants (*cf.* le bruit de son tricycle dans l'hôtel, 29'16" ou de ses bruitages lors de son jeu avec des camions sur la moquette du couloir, 42'12"), ceux de Jack sont comme étouffés, ouatés dans la souplesse d'un hôtel organique. L'errance suspensive devient de ce fait visuelle. La lumière apparaît brumeuse, les pas de Jack sont annulés par une moquette presque corporelle puisque le sens de ses bifurcations fluctue et les plans filmés en courte focale donnent une sensation d'immensité et de clausturation. Jack arpente les mêmes couloirs de l'Overlook et un en particulier donne une impression d'errance suspensive immuable dans le sens où le temps se déploie dans toute la complexité de sa topologie, mêlant à la fois temps

¹⁰³ Loig Le Bihan, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017, p. 168.

¹⁰⁴ Si la version française du film propose la traduction suivante ; « Un "Tiens" vaut mieux que deux "tu l'auras" », il nous semble qu'elle s'éloigne davantage du sens premier de cette phrase qui est tirée d'une comptine britannique et se traduisait de la manière suivante ; « Que du travail et aucun jeu font de Jack un garçon morose ».

¹⁰⁵ Loig Le Bihan, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017, p. 202.

perdu¹⁰⁶ et temps retrouvé¹⁰⁷. Ce couloir c'est celui conduisant à la Gold Room, véritable boyau d'un système vivant et dont ce lieu de fête en est le cerveau bouillonnant. Ce couloir est à la croisée de différents carrefours temporels. Il y a dans la première visite de la Gold Room, le temps réel condensé avec le temps interne de Jack, puis le temps de l'Overlook lui-même. Ce temps spécifique est incarné par la présence du barman Lloyd, ramenant ainsi Jack à un temps perdu. Le temps présent n'est ici que l'attente d'un temps futur sur le point de s'accomplir, cf. [Fig. 54].



[fig. 54] 47'35"

Par conséquent c'est la figure du travelling arrière qui cristallise dans cette séquence la latence d'une errance suspensive. Le lieu est le catalyseur des états de stase dont est victime Jack.

La séquence jumelle, de celle analysée précédemment, est également la convergence d'une multitude de temporalités. Le couloir permet la transition d'un temps psychologique dérégulé à un espace-temps fantasmé ramenant Jack 60 ans en arrière, dans les années 20.



[fig. 55] 1,04'05"

Désormais, le personnage devient piégé par un temps retrouvé car il effectue une plongée au coeur d'une mémoire devenue éternité. C'est d'ailleurs ce que va affirmer le serveur Delbert Grady lorsqu'il dira à Jack

¹⁰⁶ Le temps perdu concerne « le passé en tant qu'il n'en reste rien, ou le présent, en tant qu'il n'est que l'attente de l'avenir. [...] Le temps perdu, c'est le temps même ». André Comte-Sponville, *Dictionnaire philosophique*, Paris, PUF, 2013, p. 992.

¹⁰⁷ Le temps retrouvé « c'est une espèce d'éternité de la mémoire, où le temps soudain se révèle dans sa vérité, et par là (en cet instant « affranchi de l'ordre du temps ») s'abolit ». *Ibid.*, p. 993.

qu'il a toujours été le gardien de cet hôtel. C'est donc par l'errance suspensive dans ce couloir que le temps se distend anormalement et dysfonctionne en mélangeant des temporalités diamétralement opposées. En progressant dans les bifurcations d'un Overlook maudit, Jack semble flotter dans une sorte d'apesanteur terrestre. Les décorations scintillantes des couloirs sont physiquement figées mais par un jeu de miroirs et de reflets, elles paraissent mobiles. En revanche, les déplacements physiques de Jack demeurent immuablement statiques comme prisonniers par un espace et un temps qui le rongent et l'immobilisent. Cette notion paradoxale de dynamisme figé ou de mouvement immobile (développé par Loig Le Bihan) témoigne d'un mal consommant les personnages. À l'image du Petit Poucet, que nous avons convoqué précédemment, le chemin de Jack est pareillement fragile et chaotique. Si les miettes de pain seront mangées par des oiseaux chez le Petit Poucet, une série de faux indices sera semée lors de l'errance de Jack et disparaît à la lumière du jour. Les visions de ces êtres fantomatiques sont littéralement les pièges tendus par l'Overlook lui-même. La visite de la chambre 237 est aussi un espace et un temps de piège dans lequel il devient vital d'en fuir les représentations. En effet, Jack est piégé par une expérience hypnotique totalement immersive et paralysante lors de la vision d'une femme nue s'avançant vers lui d'un pas ondoyant. Cette femme ne marche pas, elle paraît flotter tant sa démarche alanguie donne une impression de statue inanimée. De plus, l'usage d'un point de vue en ocularisation interne primaire accentue cette sensation de pesanteur physiquement suspensive. Le mélange à une bande son semblable à un bouillonnement interne, renvoie à l'enveloppe vide de Jack en train d'être contaminée par le venin du passé de l'hôtel. Ce suspens visuel et temporel lié à l'errance de Jack permet l'émergence de pièges dans lesquels il tombe indubitablement. Il s'avère que cette icône féminine bloquée dans des mouvements lents, à l'image d'un insecte détendant ses muscles avant l'attaque, est en réalité le reflet fantomatique d'un corps vieillissant en putréfaction. Parallèlement à l'errance paternelle, Danny poursuit la sienne sur son tricycle et tombe face aux jumelles Grady, les corps tailladés et ensanglantés. De ce fait, les pièges liés à l'errance installent le récit dans une suspension physique et temporelle inévitable. Le temps oscille entre perte et présent, mémoire et éternité tandis que le corps se paralyse, se crispe dans des postures plaintives. Le suspens qu'entraîne cette errance se lit sur les visages de Danny et Jack, cf. **[Fig. 56]** et **[Fig. 57]**. C'est une pause dans la continuité de

mouvements corporels. En un certain sens, il s'agit presque d'un état de stase de protection. Il devient urgent d'évacuer les pièges dans lesquels chutent Danny et Jack lors de leurs errances respectives en bloquant les traits de leurs visages.



[fig. 56]



[fig. 57]

L'effroi pétrifie et plonge les personnages dans un état de suspension physique. C'est ici la lutte contre le "symptôme labyrinthique" que nous avons abordé précédemment. Les états de stase se transmutent en anticorps pour combattre un mal plus puissant que ses victimes contaminées. Le duel paraît perdu d'avance mais dans cette errance dédaléenne, un personnage souffrant semble plus entraîné et armé à combattre les pièges tendus. Jack ne réchappera pas d'un labyrinthe dont le cerveau hypnotique qu'est la Gold Room, l'enivrent de ses projections fantasmées et le bloquent dans une temporalité altérée. « Le centre du labyrinthe n'est qu'un leurre [...] destiné à boucler et forclure davantage l'espace. Le centre donne l'illusion de l'immobilité et du repos au coeur d'un tourbillon de particules et de va-et-vient »¹⁰⁸. La Gold Room cristallise le point de chute propice aux états de stase d'un personnage errant en proie à la malfaisance labyrinthique de l'hôtel lui-même.

Ainsi, une progression de plus en plus réduite se creuse au sein d'un système déjà effondré et dont l'espace-temps claustre ses habitants dans des pièges visuels. Un état général de stase immobilise de ce fait l'action corporelle et psychique des personnages. Prisonniers d'une enveloppe charnelle de laquelle ils ne peuvent s'échapper. « Je vis en paix au plus secret de [mon terrier], et cependant quelque part, n'importe où, l'ennemi perce un trou qui l'amènera sur moi »¹⁰⁹. Et si cet ennemi n'était autre qu'eux-mêmes ?

¹⁰⁸ Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Paris, Rouge Profond, 2013, p. 122.

¹⁰⁹ Franz Kafka, « Le Terrier », in *Oeuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard, 1980, p. 739.

III) DES PERSONNAGES PRISONNIERS D'EUX-MÊMES.

1. Des êtres masqués mais voyants : contraints de fermer l'oeil du Dehors pour ouvrir celui du Dedans.

Le regard, et plus précisément l'oeil chez Kubrick, sont un motif omniprésent qui s'étire entre le paradoxe d'une clairvoyance possible lorsque le regard sur le monde extérieur se clôt. Les personnages sont contraints d'avoir les yeux largement fermés pour devenir des êtres voyants. C'est d'ailleurs le titre du dernier film de Kubrick, *Eyes Wide Shut*, qui met en valeur l'importance d'avoir les « yeux grands fermés » alors que l'Overlook de *Shining* tenait à « dominer du regard » comme si les yeux avaient le pouvoir presque démiurgique de surplomber les faits et gestes des personnages piégés en son sein. Cette intériorisation progressive d'un système déréglé de plus en plus réduit et ancré dans les personnages, permet de basculer d'un monde en dysfonctionnement à un mécanisme spatio-temporel brouillé pour tendre vers des intériorités malades, d'un visage crispé à un cerveau détruit. « [...] lorsque les figures mentent, est-ce par le truchement des masques que surgit la vérité, de l'intérieur déréglé vers l'extérieur déguisé ? »¹¹⁰ D'une certaine manière les visages sont modelés de l'intérieur et reflètent l'âme des personnages. Cependant, leurs visages sont sans cesse bloqués et crispés sous un masque physique ou se confondent avec leurs traits corporels. Jack et Danny dans *Shining* ne portent pas de masques concrets mais ils sont pourtant figés dans des postures de terreur et de contemplation pétrifiée à l'image d'un phénomène développé par Burke ; l'expérience du sublime et plus précisément celle du *delight*. C'est un plaisant sentiment d'horreur qui contamine les personnages dans le sens où la compassion altruiste est balayée par un instinct d'autoconservation ressenti face à une catastrophe distancée à laquelle les personnages assistent mais dans une forme de sécurité. Les soldats belliqueux de *Full Metal Jacket* participent par le regard au spectacle du chaos dans une guerre aux ennemis pourtant invisibles. Kubrick parvient donc à révéler en chaque individu un masque intérieur qui finit par refaire surface. Il y a la création d'un malaise entre le paradoxe de visages contemplatifs figés et la mobilité caricaturale de visages masqués. Cette contradiction est dépassée par le biais du regard qui permet de transiter du visage au cerveau. En revanche, il est plus complexe de définir si le

¹¹⁰ Auréliano Tonet et Laura Tuillier, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 95.

masque agit comme camouflage ou révélateur. « Le masque est à la fois un indice et dans son outrance même, un leurre »¹¹¹. De cette façon, il est un mirage selon Emmanuel Siety, un piège illusoire dans lequel glisse les personnages. Cependant, il semblerait que ces derniers soient davantage dévoilés par la figure du masque. Ils deviennent des personnages voyants par l'intermédiaire du déguisement. De ce fait, il s'agit de fermer son regard vers l'extérieur pour tendre vers une introspection purement interne. Il s'agit de procéder à un mouvement vers l'intérieur afin de permettre une rencontre avec autrui dont les visages sont les supports. Par conséquent, il devient réalisable de contempler, les yeux grands fermés, les âmes et les cerveaux. Lentement l'oeil va retourner à l'état mental par l'intermédiaire du masque et du leurre (d'après les mots d'Emmanuel Siety). « Par un jeu de compensation les yeux qui se ferment sur le spectacle insensé de la société des hommes s'ouvrent sur un monde intérieur, celui des mécanismes de notre être. Tout film de Kubrick invite à ce passage du dehors au dedans »¹¹². Les personnages piégés dans ce mouvement introspectif sont plongés dans la nuit de leurs intériorités afin de ramener à la lumière du jour, ce qu'ils ont vu les yeux fermés sur eux-mêmes. Pour ouvrir l'oeil du Dedans, il faut commencer par fermer l'oeil du Dehors. C'est d'ailleurs ce qu'a justement résumé le peintre allemand Caspar David Friedrich ; « Clos ton oeil physique afin de voir d'abord le tableau avec l'oeil de l'esprit. Ensuite fais monter au jour ce que tu as vu dans ta nuit afin que son action s'exerce en retour sur d'autres êtres, de l'extérieur vers l'intérieur ». Ainsi, cette impulsion du dehors vers le dedans est articulée par l'usage d'un masque, désinhibant la part sombre des personnages. Paradoxalement, c'est en Jack que se livre la plus grande lutte et ses traits mutent progressivement vers un masque de l'horreur mortifère. L'envie meurtrière crispe de plus en plus son visage jusqu'à littéralement le figer dans un masque mortuaire délirant, cf. **[Fig. 61]**. À l'inverse, dans *Eyes Wide Shut* c'est par le masque que Bill porte dès le début de la diégèse qu'il se libérera progressivement. Quand Jack tend à se statufier physiquement par un masque invisible, Bill s'en affranchi par le port d'un masque vénitien jusqu'au retour à un visage humain. Le regard n'a dans ces deux cas pas la même fonction introspective puisque Jack reste prisonnier de sa nuit intérieure alors que Bill en trouve l'issue. De la même manière, les soldats de *Full Metal Jacket*

¹¹¹ Emmanuel Siety, *La peur au cinéma*, Paris, Cinémathèque française-Actes Sud, 2006.

¹¹² Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 115.

tels que Brute épaisse et Baleine ont les visages progressivement crispés par le masque d'une folie belliqueuse. De ce fait, les personnages qui ne portent pas de masques apparents se retrouvent pourtant bloquer sous les traits d'un visage mutant. C'est d'ailleurs par le regard que Jack change progressivement de visage, passant d'une sidération figée, cf. [Fig. 58] à des tics nerveux, cf. [Fig. 59] pour tendre vers un sourire meurtrier d'apaisement, cf. [Fig. 60] jusqu'à la fixation de ce visage dans une lutte intérieure perdue, cf. [Fig. 61].



[fig. 58] 1,12'00"



[fig. 59] 1,21'12"



[fig. 60] 1,41'27"



[fig. 61] 1,50'56"

De plus, l'ultime regard de Jack est grand ouvert vers le haut comme si le mouvement vers l'intérieur avait échoué. Les yeux sont bloqués non pas vers un horizon extérieur mais vers le sujet lui-même. D'une certaine manière, Jack est piégé en lui-même et son regard matérialise cette prison corporelle. Les yeux ne sont également pas clos car les garder ouverts permet d'être voyant de sa propre condition. Le regard de Jack est tourné vers un au-delà que nul ne peut voir. Ce plan final d'un Jack immobile dans le froid, incarne l'échec de ce mouvement vers l'intérieur et d'une lutte avortée contre le personnage lui-même. Ce voyage les yeux grands ouverts a de ce fait révélé, dans le sens photographique, la véritable image malade du cerveau de Jack. Les yeux sont chez Kubrick des ouvertures sur l'âme et des réceptacles de la perception. Ils appréhendent le dehors afin de mieux éclairer le dedans et d'y donner un sens, aussi démentiel soit-il. Ainsi, le cinéma de Kubrick n'a plus pour objectif de percevoir l'écran comme une fenêtre ouverte sur le monde mais de révéler « les structures de

notre cerveau en en faisant un étrange moule »¹¹³. Ces organes visuels sont par conséquent des outils de leurres puisqu'ils piègent les personnages dans les représentations qu'ils projettent. C'est notamment le cas de Wendy lorsqu'elle est trompée par des visions hallucinatoires de personnages déguisés et masqués ou de Danny lorsqu'il rencontre les spectres de la chambre 237 et les jumelles fantomatiques Grady. Que voit les personnages ? Sous quel filtre leurs regards décodent ces projections ? Il semble désormais possible que cet écran devant les yeux des personnages puisse être celui du leurre et du piège. « Le regard apparaît également comme une énigme insondable. Il est le tunnel, le passage vers l'intériorité. L'oeil perçoit les images, mais qui peut savoir comment la conscience les décode ? »¹¹⁴

En effet, le personnage de Baleine dans *Full Metal Jacket* devient le symbole d'une perception erronée puisque les images qu'il perçoit sont assimilées par le filtre du leurre à l'instar de Jack dans *Shining*. Que voit-il dans les fulgurances verbales et agressives du Sergent Hartman ? Comment son spectre intérieur décode cette violence imminente ? À l'image de Jack, les yeux de Baleine tendent progressivement à se bloquer vers un au-delà que nul ne peut percevoir. Tandis qu'il est sans cesse filmé dans des plans poitrine de profil ou des plans larges, cf. **[Fig. 62]** il est de plus en plus cerné par la caméra lors de la fermée croissante du regard sur l'extérieur et de son ouverture vers l'intérieur, cf. **[Fig. 63]**. Les plans se resserrent sur un regard désormais masqué puisque mutant vers la révélation d'une vérité intime. « Si l'on pouvait voir profondément au fond de la rétine, on y verrait fonctionner l'inconscient »¹¹⁵. Et c'est ce mécanisme que Kubrick capte en emprisonnant ses personnages dans un cadre de plus en plus serré en mettant au centre du plan, le fond démentiel d'un monde malade, passant ainsi directement du visage au cerveau. L'usage du zoom est redondant dans les films de Kubrick et ponctue la transition d'un regard désormais clos sur le dehors mais clairvoyant sur un dedans gangréné par la malfaisance d'un système en dysfonctionnement. Les zooms sur ces regards voyants ne sont pas des mises en lumière de regards réels mais une mise en évidence de regards réfléchis par le spectre du piège. Ces regards sont en effet leurrés par le dérèglement de leurs

¹¹³ *Ibid.*, p. 135.

¹¹⁴ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 15.

¹¹⁵ Freud cité par Auréliano Tonet et Laura Tuillier, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 96.

propres intériorités. Les choses apparaissent soudainement plus clairement pour Baleine. Il « voit » vraiment et ne regarde plus le monde.

« [...] le zoom redouble cette opération puisqu'il effectue lui aussi un passage, et nous sentons bien que le regard de Kidman [mais pareillement dans le cas du personnage de Baleine dans *Full Metal Jacket*] se clôt pour s'ouvrir sur un autre univers, il bascule du dehors au dedans, et dès lors le programme est annoncé : comme les autres films de Kubrick *Eyes Wide Shut* sera une succession de visions ordonnées par le cinéaste investi de cette fonction première que les poètes symbolistes nommaient : "être un voyant" »¹¹⁶.

Par conséquent, le zoom avant kubrickien matérialise l'effet introspectif des personnages en leur for intérieur et cristallise la folie homicide qui précède leurs propres morts. « Plus profondément, Kubrick sait révéler en chaque individu un masque intérieur qui finit par faire surface, un masque qui organise les traits du visage, lui donne une expression unique »¹¹⁷, cf. [Fig. 63].



[fig. 62]



[fig. 63]

Le regard vers le dedans n'est plus seulement dans le vague et contemplatif, il est également face caméra à l'instar du regard du fœtus astral dans *2001, L'Odyssée de l'espace*, de celui d'Alex lors du premier plan d'*Orange mécanique* ou encore de Jack dans *Shining* lorsqu'il est assis au bar de la Gold Room. C'est comme si d'une certaine manière, le personnage se voyait enfin et dans un même mouvement, s'immisçait dans le regard spectatorial. Une fois la clairvoyance enclenchée, le personnage de

¹¹⁶ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, pp. 135-136.

¹¹⁷ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, pp. 82-83.

Baleine ne peut revenir sur ses pas et inverser ce mouvement introspectif. Il n'en réchappera pas et se donnera la mort. Comme Jack, l'ultime image qu'il reste de sa personne désertée par la vie, sera celle d'un visage crispé mais libéré, les yeux tournés vers le haut et aux portes d'un ailleurs invisible. Les personnages dans *Shining* et *Full Metal Jacket* sont donc progressivement statufiés et captifs d'un masque final mortuaire comme révélateur d'une vérité intime, d'une vraie nature humaine, aussi cruelle et animale soit-elle.

En revanche, c'est le processus inverse qui s'accomplit dans *Eyes Wide Shut*. En effet, Bill opère cette fermeture des yeux pour mieux voir et appréhender son intériorité mais il parviendra à se libérer d'un masque purement matériel. D'une certaine manière, c'est par le déguisement que Bill rejoint sa nature profonde. Le masque le révèle dans le large spectre de ses pulsions refoulées. Mais à la différence des masques charnels que ne peuvent retirer Jack et Baleine, Bill peut ôter son masque artificiel. Ce déguisement qui camoufle son visage fait de lui, dans un premier temps, un spectateur voyeur avant de devenir un être voyant. Ses yeux sont l'unique outil lui permettant de participer à une scène fantasmée. Les personnages d'*Eyes Wide Shut* sont irrémédiablement tenus en échec lorsqu'ils tentent d'interagir physiquement. Quand Victor Ziegler entreprend des rapports sexuels avec Mandy, cette dernière subit une overdose, lorsque la prostituée Domino a le désir de séduire Bill et de le conduire dans sa chambre, elle apprend qu'elle est atteinte du SIDA quelques temps après, quand Bill fait la rencontre de la jeune Lolita, fille de Milich, le vendeur de costumes, celle-ci sera vouée à une vie d'exploitation et de prostitution de la part de son père, lorsque Bill renoue contact avec son ami pianiste, Nick Nightingale, ce dernier disparaît mystérieusement après leurs retrouvailles ou encore lorsque Bill est secouru pendant l'orgie par une étrange femme à la voix pourtant familière, celle-ci sera retrouvée par ce dernier à la morgue. Il y donc une incapacité des personnages à tenter une interaction quelle soit corporelle ou verbale. L'unique médium qui ne les tient pas en échec et qui en dit plus que les mots ou les gestes demeure le regard. La rencontre visuelle entre les personnages est la seule finalité des étapes du fantasme de Bill. Le regard est dans *Eyes Wide Shut* l'instrument voyeur par excellence car il est l'unique véhicule vers le désir. Pour Freud, les yeux sont l'ouverture vers les fantasmes refoulés et leur incapacité à voir serait une source de détresse notoire. « L'étude des rêves, des fantasmes et des mythes nous a ensuite

appris que l'angoisse de perdre ses yeux, l'angoisse de devenir aveugle est bien souvent un substitut de l'angoisse de castration »¹¹⁸. Pourtant, si cette crainte de la perte du membre sexuel se lie avec celle d'une absence de la vision, il semblerait que dans *Eyes Wide Shut*, le regard soit bien plus qu'un simple outil donnant accès aux désirs refoulés. La puissance du regard et ce qu'il détecte sont littéralement mis en scène et matérialisés par des processus filmiques concrets. D'une certaine manière, la succession omniprésente du fondu enchaîné permet ce mouvement intérieur du visage aux yeux puis des yeux au cerveau. Cette figure filmique du fondu est d'ailleurs poussée jusqu'à son acmé puisqu'elle va précisément "enchaîner" les personnages à leurs représentations. Le choix de ce motif cinématographique n'est évidemment pas anodin car il donne matière à la contamination du songe dans la vie réelle, une fois que les personnages ont clos les yeux sur le dehors. Une séquence en particulier opère à ce mouvement vers l'intérieur dans le personnage de Bill.



[fig. 64]



[fig. 65]



[fig. 66]

Dans le taxi qui conduit Bill à l'orgie, cf. [Fig. 64], la caméra s'approche par un léger zoom centré sur son regard avant que ce dernier ferme les yeux. Alice apparaît totalement nue sous une lumière bleutée, cf. [Fig. 65].

Puis Bill réouvre les yeux et un fondu enchaîné introduit la route sur laquelle circule le taxi, cf. [Fig. 66]. Alors que nous étions dans les pensées de Bill, au plus profond des représentations de son cerveau, nous repassons par le fondu enchaîné à une ocularisation interne primaire. C'est le chemin inversé des yeux au cerveau puis du

¹¹⁸ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], trad. Fernand Cambon, Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001, p. 69.

cerveau aux yeux. De plus, cette route imprimée sur le visage de Bill n'est autre que le chemin le conduisant sur à la cérémonie orgiaque. De ce fait, les projections de son cerveau sont étroitement corrélées à la suite de ses pérégrinations nocturnes. Il y a dans cette séquence, un mécanisme de cause à effet rendu purement visuel. « Ce fondu démarre exclusivement dans le visage de Bill, donnant l'impression que le fondu a littéralement lieu dans sa tête, puis se répand au reste du plan »¹¹⁹. Le visage de Bill est physiquement contaminé par le fantasme de son cerveau sur le point de s'accomplir. La jalousie qui s'est immiscée dans son dedans influence son rapport à la réalité et à sa perception du monde. La figure du fondu va de ce fait enchaîner les personnages dans des pensées altérées et va les piéger visuellement en leur sein.

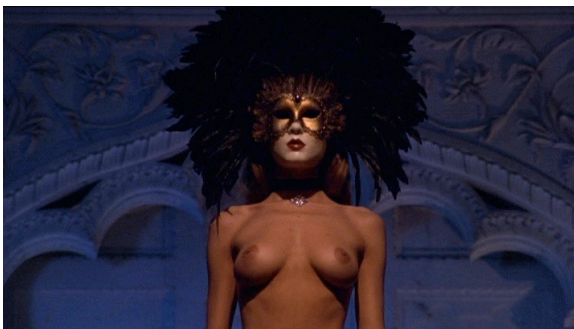
« Deux fondus, de nuit, à même le visage éclairé du personnage (fondus - enchaînés - au noir) ; un visage qui sert d'écran blanc, surface disponible pour une projection de couleur. [...] Ce jeu chromatique à même la peau fait un masque à Harford, préfiguration de celui qu'il va bientôt porter à la soirée et qui le poursuivra jusque dans le lit conjugal. Inversion majeure du cinéma de Kubrick : le masque ne dévisage pas, il ne cache pas une humanité toute pulsionnelle, il la révèle au contraire quand le visage, lui, la masque »¹²⁰.

Les fondus en forme de masque sur le visage de Bill semblent pouvoir trouer la membrane du corps et explorer la machine humaine à la manière d'une caméra endoscopique pour en remonter une image ; une image féminine comme horizon de la jalousie vengeresse et de la reconquête, cf. **[Fig. 66]**. Ainsi, la figure du fondu enchaîné permet de matérialiser la fermeture de l'oeil du Dehors pour ouvrir celui du Dedans et de basculer du spectateur voyeur à un être voyant. Cependant, si cette plongée au coeur de la topologie mentale des personnages s'opère par le piège et l'emprisonnement dans le fondu enchaîné, la question du point de vue fonctionne également comme leurre dans le processus d'exploration voyeuriste des fantasmes refoulés. En effet, le basculement entre point de vue subjectif, ocularisation interne primaire et point de vue zéro se confond dans des changements presque imperceptibles. Nous nous demandons sans cesse dans quel regard sommes nous

¹¹⁹ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 97.

¹²⁰ Bernard Benoliel, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 99.

plongés ? Celui de Bill, celui d'Alice ou celui d'une troisième personne invisible à l'image ; de l'oeil omniscient de HAL 9000 dans *2001, L'Odyssée de l'espace* ou encore celui de l'Overlook dans *Shining* ? Cet épanchement invisible d'une focalisation à une autre est d'autant plus mis en scène lors de la scène orgiaque. Il y a une alternance entre le point de vue de Bill en focalisation interne jusqu'à l'ocularisation interne primaire puis une sortie brutale de cette intériorité visuelle pour tendre vers une focalisation zéro. Un troisième regard scrute la scène se mêlant ainsi à la multitude des regards braqués sur Bill, piégé dans ce cercle parfait de masques aux expressions graves et plaintives. Que regardent ces masques ? Défigurent-ils Bill ou les spectateurs dans ces regards face caméra ? Lorsque Bill est littéralement démasqué, la focalisation est dans un premier temps interne (voir en ocularisation interne primaire) car nous sommes immergés dans la vue de Bill découvrant ces masques rivés sur lui. Il y a une oscillation perpétuelle entre l'immersion dans les yeux du personnage et un point de vue externe (nous sortons de son regard et voyons Bill avancer au coeur de ce cercle justicier). En revanche, si la focalisation piège les personnages (et les spectateurs) dans ses glissements perpétuels, elle atteint son apogée lorsque la prétendue Amanda/Mandy, rencontrée quelques jours auparavant lors de son overdose, vient au secours de Bill. Dans ce plan, la focalisation se renverse brutalement dans un point de vue zéro. Alors qu'un plan en plongée zénithale englobe l'assemblée masquée, ce n'est pas la caméra qui est fixée mais bien Mandy sur le côté droit de l'axe caméra. Cet effet est d'autant plus surprenant que le plan précédent exposait Mandy face caméra dans un plan en légère contre-plongée, cf. [Fig. 67].



[fig. 67]

[fig. 68] *La reconstitution d'une circularité oculaire.*

La logique filmique voudrait que le plan suivant oriente les regards de l'assemblée vers le personnage de Mandy. Or, il n'en est rien et ce plan en plongée donne la sensation d'être violemment extirpé de la séquence, cf. [Fig. 68]. Un point de vue surplombant, autre que celui des personnages entre en jeu. Un oeil omniscient rôde

derrière les silhouettes masquées avant d'envelopper de son regard justicier l'assemblée de sans-visages. « Le fait de dissocier le zoom du regard de Bill [cf. **Fig. 67**] a introduit une distance, un sentiment de malaise et surtout la sensation que tous ces personnages sont observés par un oeil invisible, mal identifié »¹²¹. Ce trouble dans les points de vue est significatif du dedans dérégulé des personnages. La focalisation piège les personnages car ils ne semblent être que les instruments d'un jeu qui les dépasse. Un regard les scrute comme une présence invisible permanente. Il est illusoire de prétendre que ces êtres errants ne soient que l'ombre d'eux-mêmes. L'ombre qui les suit n'est pas la leur mais celle d'un autre. Le règne des illusions dans un monde de simulacres se concrétise par les pantins spectraux de l'orgie ritualisée dans laquelle Bill semble se voir lui-même. À l'image de la ferveur belliqueuse dans *Full Metal Jacket*, les soldats combattent un ennemi tout à fait invisible. Jack dans *Shining* est prisonnier d'un hôtel carcéral et Bill dans *Eyes Wide Shut* est captif d'un dedans malfaisant. Mais tous les personnages sont soumis à un regard dominant, à un « *overlook* »¹²². « Le discours visuel du film se fait symbolique [...] : la transgression de l'interdit ; la distance entre le regard et l'action ; le regard considéré comme un acte à part entière »¹²³. D'une certaine manière, ces personnages luttent tous contre un adversaire non visible mais qu'ils appréhendent pourtant. Peut être sont-ils les seuls dans leur nuit intérieure à détecter les réminiscences de figures spectrales. Sans doute que *Full Metal Jacket* et sa guerre du Vietnam fantomatique nous donnent à voir « [...] des semblants d'êtres humains, gardiens de leur pays au même titre que Jack de l'Overlook Hôtel »¹²⁴.

Ainsi, par l'intériorisation progressive, des visages au cerveau dans *Shining* puis *Full Metal Jacket* et enfin *Eyes Wide Shut*, l'organe visuel matérialise le support et le seuil vers un monde cérébralisé. Une fois les yeux largement fermés, la lumière sur un corps carcéral devient éclatante. Finalement, les personnages sont des enveloppes-tombeaux dans lesquelles ils s'immergent d'eux-mêmes, comme l'insecte englué sur le piège tissé par l'araignée. Devenus soudainement des êtres voyants.

¹²¹ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 102.

¹²² En anglais, plusieurs traductions permettent de contextualiser ce mot. Il peut se traduire littéralement par « plus loin que le regard », « par dessus le regard » ou encore « surplomber/dominer du regard » mais il peut également s'interpréter au sens figuré par « fermer les yeux ».

¹²³ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 106.

¹²⁴ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 77.

2. Un « cinéma-cerveau » : projection d'un intérieur dérégulé vers un extérieur fantasmé.

Subitement, une fois le seuil du regard franchi, l'entrée dans le cerveau s'articule presque mécaniquement. L'organe cérébral devient monde. De la sensation d'un système ordonné au bord de l'effondrement, à un espace-temps dérégulé, le véritable trouble vient du cerveau lui-même car il est le piège ultime des personnages. Certains n'en réchapperont, mais la plupart des personnages kubrickiens restent prisonniers d'un monde qu'ils ont eux-mêmes façonné. Dans cette plongée au coeur d'une topologie mentale, il devient presque impossible de distinguer le commencement et les limites du leurre, c'est-à-dire des fantasmes. Qu'est-ce qui est réellement appréhendé ? Qu'est-ce qui ne l'est pas ? Et si toute cette expérience vécue par les personnages n'était qu'une mascarade ? Un piège dressé par le cerveau lui-même afin de confronter les personnages aux limites de leur jugement tangible ? Un rêve non rêvé ? Ou bien le déploiement d'une réalité dans les confins de la chimère ? Malgré ces interrogations, il est tout de même possible de détecter une projection certaine des psychés malades des personnages vers un dehors devenu ainsi fantasmé. L'oeil, une fois fermé, un monde se met en marche dans toute la complexité qu'entraîne dans son sillage l'exécution d'un fantasma car le propre de ce dernier est d'être avant tout imaginé et donc construit de toutes pièces par le cerveau humain. Cette altération du monde tangible prend pied dans *Shining* puis dans *Full Metal Jacket*, avant d'atteindre son point d'orgue dans *Eyes Wide Shut* ; film cerveau par excellence. Les corps, la gestuelle et les projections visuelles vont prendre le relais sur un intérieur qui s'effondre. C'est pourquoi nous pouvons parler d'un cinéma du cerveau mis en scène ou d'une intériorité "mise en corps", mise en mouvement, incarnée au sens de corporéité. « Si l'on considère l'oeuvre de Kubrick, on voit à quel point c'est le cerveau qui est mis en scène. Les attitudes de corps atteignent à un maximum de violence, mais elles dépendent du cerveau »¹²⁵. De ce fait, comme le souligne Deleuze, les mondes fantasmés de *Shining*, *Full Metal Jacket* et *Eyes Wide Shut* sont des cerveaux déployés dans toutes les circonvolutions d'un espace purement mental. Cette projection du dedans vers le dehors devient l'exploration

¹²⁵ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, p. 267.

personnifiée du cerveau humain. Paul Duncan¹²⁶ évoque un simple reflet entre l'environnement des personnages et leurs conflits intérieurs mais il paraît assez manifeste qu'il soit bien plus question d'une projection indivisible entre le monde intérieur et le monde extérieur. Le dedans des personnages transpire vers un dehors dont il n'est pas le seul reflet mais bien l'excroissance et la continuité. Les personnages s'engouffrent dans une contemplation des âmes et des cerveaux, les yeux grand fermés, mais indubitablement grand ouverts sur un intérieur en dysfonctionnement. L'effondrement du système faussement ordonné développé en début d'analyse devient la duplication du monde intérieur en écroulement et dont les personnages restent piégés sous les pierres que sont leurs projections fantasmées.

Ainsi, le personnage de Jack dans *Shining* ne trouvera plus la porte de sorties de ses représentations à la structure dédaléenne. Tandis que nous n'avions pas eu accès à l'intériorité de Jack depuis le début de la diégèse, afin de sonder ses pensées et surtout ses visions, le mouvement inverse est enclenché par l'entrée de Jack dans la Gold Room et la vision du barman Lloyd. À partir de cette séquence, le spectateur a désormais accès aux fantasmes projetés de Jack puisqu'ils ont pris corps et matière humaine. L'exploration de la chambre 237 en ocularisation interne primaire nous rapproche d'autant plus de Jack alors que nous en étions presque étrangers depuis le début de la narration. La bande son éclate également dans toute la projection du dedans déréglé de Jack vers le dehors fantasmé car elle rend audible le magma intérieur bouillonnant qui assaille le personnage. Les bruits aigus, la multiplication des voix ou encore les sons stridents matérialisent, par l'audition, la cacophonie interne qui s'agite dans le personnage de Jack. Les portes de son intériorité sont désormais ouvertes car ses projections internes ont totalement envahi son monde extérieur. « Nous ne sommes pas à l'abri de nous-mêmes : il s'avère souvent que la menace qu'on guette au-dehors vient en réalité de l'intérieur »¹²⁷. Les propos d'Emmanuel Siety illustrent le mouvement inverse impulsé par la visibilité des fantasmes du personnage. Alors que les personnages, comme les spectateurs, redoutaient les manifestations horribles de l'Overlook, l'ennemi semble alors présent dès le début du récit et implanté en Jack avant même l'entrée dans l'hôtel. Il emporte avec lui un état mental consumé qui se déploiera dans une mise en matière,

¹²⁶ Paul Duncan, *Stanley Kubrick, filmographie complète*, Paris, Taschen, 2011.

¹²⁷ Emmanuel Siety, *La peur au cinéma*, Paris, Actes Sud, 2006.

une mise en corps. « Kubrick traite les hommes tels qu'ils sont : des cochons dégénérés et, pour peu que certains soient intelligents, c'est la plupart du temps le « dark side » qui l'emporte sur le bon »¹²⁸. De ce fait, le côté obscur des personnages inonde le monde ambiant de sa malveillance et le contamine dans une subjectivité aux limites difficilement identifiables. En effet, la multiplication des plans subjectifs, présentés sans signes extérieurs de subjectivité, crée donc un brouillage de subjectivité. « Qui voit quoi ? Hallorann voit-il ce que voit Danny, et Danny voit-il ce que réellement voit son père ? Quelle valeur concrète ont les images ? »¹²⁹. Les plans au ralenti d'un ascenseur-geyser dont jaillit une source sanglante se situent à quel degré dans la projection des cerveaux malades vers un extérieur totalement altéré ? Quel personnage porte en lui les images d'un ascenseur meurtrier qui n'est d'ailleurs jamais emprunté ? N'est-il pas finalement le curseur interne de Jack comme évolution progressive dans un état de trouble de plus en plus démentiel ? Les lieux fantasmés par Jack permettent l'émergence « d'un palais mental de la mémoire. C'est un monde-cerveau (dirait Deleuze), cristallisé par l'imaginaire de Jack [...] car, bien qu'on ne sache en définitive si ces visions sont réelles ou effet de la paranoïa d'un écrivain raté, traqué par les chimères n'arrivant pas à s'incarner sur sa feuille, [...] le cinéaste, bâtir, [...] une véritable théorie de la représentation »¹³⁰. Ce cinéma qui met en scène le cerveau déploie le terrain interne des conflits vécus par les personnages. Le piège ne serait finalement pas seulement labyrinthique (par la structure de l'hôtel) mais avant tout corporel, voir mental. Finalement c'est en lui-même que Jack est cloîtré, et tenter une échappée de cette enveloppe carcérale revient à chercher une mort inévitable. Philippe Fraisse développe en effet une théorie concernant l'enfermement dans le cinéma de Kubrick et plus précisément dans les trois films étudiés dans cette partie. Les recrues enfermées lors de leur entraînement pour devenir de vrais marines, Jack claustré dans l'Overlook ou encore Bill séquestré lors du spectacle orgiaque sont l'allégorie de l'enfermement mental et du piège dans lequel sont tombés les personnages puisque avant de subir cette claustration, il a fallu y entrer. L'enfermement est dans un premier temps sain puisqu'il préserve les personnages

¹²⁸ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 70.

¹²⁹ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 407.

¹³⁰ Louis-José Lestocart, « *Shining*, Le cinéma-panoptique », Paris, *Positif*, n°464, octobre 1999, p. 107.

des forces malveillantes agissant au Dehors mais il est inexorablement aliénant dans les films de Kubrick car il fait éclater leurs structures mentales. « Coupé des forces du monde, l'homme peut commencer à les délirer. Il explose de l'intérieur, comme la tête de Gomer Pyle dans les chiottes de Parris Island [cf. *Full Metal Jacket*] »¹³¹.

Par conséquent, cet éclatement interne lié à l'enfermement, dont parle Philippe Fraisse, est symptomatique de la projection d'un système mental en effondrement des personnages. En effet, ils luttent contre une menace intrinsèque et déjà implantée en eux. La figure de la contre-plongée presque totale en plan poitrine fixe matérialise la suprématie du dedans sur un dehors déguisé puisque fantasmé. Les personnages inondent entièrement le cadre de leurs corps comme pour incarner visuellement le piège qu'ils sont pour eux-mêmes et les leurres que construisent leurs cerveaux dérégés. Dans ces plans en contre-plongées, les cerveaux deviennent littéralement des mondes et les spectateurs sont hypnotisés par les regards aliénés des personnages tandis que ces derniers le sont par le spectacle macabre en train de s'exécuter sous leurs yeux.



[fig. 69]

La contre-plongée totale sur Jack met en scène cette projection du dedans malade du personnage vers un dehors fantasmé. La caméra épouse dans son axe radical, la montée en Jack d'une folie croissante, cf. [Fig. 69].

Dans *Full Metal Jacket*, la contre-plongée sert également d'outil visuel pour donner corps au dedans consumé des personnages. Lorsque les soldats contemplent dans un cercle oculaire parfait, sorte de préméditation de celui formé lors de l'orgie dans *Eyes Wide Shut*, les deux soldats tués pendant un assaut, la contre-plongée intervient ici comme annonciatrice d'un rapport de force inversé. Dans un plan-séquence circulaire, tous donnent un mot en hommage aux soldats tombés précédemment, sauf que dans ce cercle, deux de ces personnages sont voués à une mort imminente par un ennemi totalement invisible. C'est une mort future complètement à l'aveugle ou pourrait-on dire une mort par des personnages aveugles, masqués par le filtre d'une

¹³¹ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 160.

guerre fantomatique, d'un combat contre eux-mêmes. Ces contre-plongées sont comme des miroirs tendus aux soldats pour percer le dérèglement belliqueux qui les habite.



[fig. 70]

Une plongée zénithale, cf. [Fig. 70] sur des soldats morts suivie d'un plan-séquence rotatif en contre-plongée sur des futurs morts. Une mort qui n'a pas de corps et pas de visages. L'inversion chromatique de la zone blanche située à droite, cf. [Fig. 71] puis à gauche, cf. [Fig. 72] semble unir les personnages dans



[fig. 71]



[fig. 72]

un même plan. C'est comme s'ils étaient côte à côte alors que spatialement, les deux personnages sont à l'opposé du cercle. *Full Metal Jacket* est un film séparé en deux parties distinctes ; une première consacrée à l'entraînement acharné des futurs marines et la deuxième dédiée à la guerre du Vietnam. « Mais les deux parties du film ne décrivent qu'un seul mouvement amenant un seul point final : la rencontre avec un congénère, un être humain dont le visage est devenu un « visage de guerre », le visage de la mort »¹³². Ces visages de guerre développés dans *Full Metal Jacket* l'ont cependant déjà été dans un film-miroir à celui-ci ; *Fear and Desire*, réalisé en 1953 (premier long-métrage). Dès les premières minutes du film, une voix off énonce que les personnages se livrent une guerre purement imaginaire et dans laquelle ils « n'ont pas d'autre patrie que l'esprit ». Ce film est le film miroir à celui de 1987, déjà dans la

¹³² Bill Krohn, *Stanley Kubrick*, Paris, Cahiers du cinéma, 2007, p. 77.

thématique abordée, qui est celle de la guerre, mais surtout dans le fait que ces soldats se battent contre des ennemis invisibles comme pour mettre en lumière le fait que la vraie bataille se joue en eux-mêmes. « *Fear and Desire* est sous-tendu par cette métaphore qui, pour Gilles Deleuze, définit tout le cinéma de Kubrick : un cerveau en dysfonctionnement. Le « cerveau » qui tombe en panne est parfois un individu, parfois un groupe engagé dans une entreprise collective [...] et qui échoue accidentellement, ou par erreur, ou à cause d'un membre du groupe qui, en devenant fou, fait dérailler l'entreprise »¹³³. Ces personnages piégés en eux-mêmes s'entraînent mutuellement dans une démence collective. Il y a contamination d'un individu à l'autre car le cerveau dérégulé de l'un transpire sur celui de l'autre. C'est nettement visible dans *Shining* comme dans *Full Metal Jacket* ou encore dans *Eyes Wide Shut*. D'ailleurs, il est intéressant de relever que les mêmes personnages incarnent différents rôles dans un même film. C'est notamment le cas dans *Fear and Desire* mais aussi dans *Docteur Folamour* en 1964. Dans *Fear and Desire*, le lieutenant Corby incarne un Général et le personnage de Fletcher celui du Capitaine. De ce fait, Corby et Fletcher rencontrent et exécutent à la fin du film des versions vieillissantes d'eux-mêmes. Il en est de même dans *Docteur Folamour* puisque Peter Sellers incarne trois rôles distincts ; le Colonel Lionel Mandrake sur la base militaire, le Président Merkin Muffley dans la salle de guerre et le Docteur Folamour présent dans la même salle de guerre. Ainsi, les personnages se parlent à eux-mêmes dans un espace identique et vont jusqu'à tuer une duplication corporelle d'eux-mêmes. Comment expliquer cette copie des personnages dans un même film ? Sans doute en convoquant de nouveau la théorie deleuzienne du « film cerveau ». À l'instar de Dave Bowman qui se voit décliner selon différents âges de la vie, les personnages kubrickiens sont « voyants » de leurs propres états intérieurs. Ils sondent les dérèglements d'un cerveau devenu monde et comme dans un rêve, parviennent à visualiser différentes images d'eux-mêmes. C'est une plongée dans la topologie intérieure mise en scène par un extérieur qui n'a plus rien de tangible. Les personnages sont leurrés par des doubles d'eux-mêmes, ils sont la cible d'un assaillant invisible agissant comme une nébuleuse inidentifiable et glissent dans le piège de représentations purement issues d'un mental en effondrement.

¹³³ *Ibid.*, p. 15.

Le dedans des personnages se projette vers un dehors qui n'a plus de limites puisqu'il est le reflet d'un système mental infini. Les espaces externes incarnent les psychés des personnages et dans *Eyes Wide Shut*, l'ombre qui suit Bill dans les rues d'une New-York reconstituée, ne pourrait être que le reflet familial d'une conscience qui le rattrape. À ce propos, Kubrick confie avoir eu le désir de reconstituer New-York « à la manière d'un "élixir", d'un songe »¹³⁴. N'étant pas retourné dans cette ville depuis plusieurs années, il a conçu les décors de son film par les souvenirs qu'il avait des rues newyorkaises. Par conséquent, Kubrick a fait émerger l'attrait déjà existant d'une ville mais transcendé par le fantasme et le souvenir. La New-York d'*Eyes Wide Shut* s'échappe de l'imaginaire et des réminiscences du réalisateur. Il y a donc une mise en abyme de la psyché de Kubrick, véritable géomètre, dans celle de Bill, au sein d'une ville reconstituée de toutes pièces. Cependant, c'est le lieu de l'orgie qui incarne précisément l'acmé de cette projection d'un dedans malade vers un dehors fantasmé. Ce spectacle orgiaque est la somatisation du conflit interne vécu par le personnage de Bill. D'ailleurs, l'utopie du lieu, la fantaisie des décors rougeâtres, la démarche alanguie de ces statues animées, l'automatisme des gestes rituels, la musique cérémoniale et grave ou encore la sensualité à la fois morbide et étrange du lieu ne peuvent être que des éléments constructifs d'un rêve en train de se former et de se lire dans l'intériorité malade de Bill. L'espace orgiaque est en lui-même une topologie mentale dans le sens où la circularité du lieu évoque le cercle cérébral, les recoins des couloirs ou encore le contraste de couleurs internes, quasi organiques renvoient au rouge sang et au bleu veineux du système humain. C'est une plongée dans la subjectivité même durant ce voyage orgiaque. D'abord parce que la focalisation oscille entre point de vue subjectif et point de vue zéro, ensuite parce que le temps tangue entre deux vitesses ; celle distendue du rêve et celle perçue dans le non-rêve et enfin car un brouillage entre réalité et fantasme filtre la perception de Bill. De plus, le personnage semble se voir lui-même comme lorsque nous sommes spectateurs de notre propre personne dans un état de rêve. « On souligne souvent que dans un rêve, on voit les choses, mais on peut également se voir soi-même en train d'agir ou de regarder. Kubrick donne à l'aventure de Bill dans le Manoir une

¹³⁴ Kubrick cité par Juliette Reizer, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 23.

texture de rêve par ce va-et-vient intrigant entre objectif et subjectif »¹³⁵. Le dehors piège les personnages dans son mécanisme chimérique en y égarant ses visiteurs. Bill est soumis à la structure dédaléenne du rêve et cette dernière se joue des personnages en poussant sa construction démentielle à un degré extrême. En effet, le bal de Noël du début est reproduit à la seconde près par le spectacle orgiaque qui intervient au milieu du film. Une heure sépare ces deux moments de fêtes et ce qui est d'autant plus étonnant se trouve dans la durée de ces séquences jumelles. Le bal de Noël du début (de 2'38" à 19'02") fait exactement la même durée que la scène de l'orgie (de 1,09'09" à 1,26'18") soit 17min04sec pour le bal liminaire et 17min09sec pour l'orgie. Ainsi, ces deux temps miroirs piègent les personnages dans un système purement interne puisque nous sommes dans la subjectivité de Bill dans les deux cas. Il s'agit d'une immersion au coeur du cerveau dérèglé du personnage et dans lequel les temps perçus sont inévitablement identiques puisque créer par le même sujet en quête de fantasmes à expérimenter. Le spectacle orgiaque ne serait que la répétition non refoulée des pulsions sexuelles de la scène du bal de Noël. Mais tout ce transfert d'un fantasme à l'autre ne peut être que façonné par le cerveau de Bill puisque son dehors devient la mise en corps d'un dedans en attente d'éclore. En revanche, Bill n'est pas isolé dans le déploiement de son dedans dérèglé vers un dehors déguisé. Alice fait également l'expérience de cette projection de sa topologie mentale vers un extérieur fantasmé. Mais dans son cas, elle reste cloîtrée dans la chambre conjugale et ce lieu constitue son unique véhicule vers l'exploration du fantasme.

« Sa réclusion souligne le fait qu'en même temps elle voyage en imagination, puisqu'elle fait des rêves éveillés ou endormis (le fantasme qu'elle raconte) qui ouvrent un espace beaucoup plus grand que celui où son mari évolue parallèlement. [...] En tous cas, cela donne un peu le sentiment que Bill, en s'évadant du foyer, retrouve l'espace mental où sa femme s'évade sans bouger de la maison. [...] Ainsi, Alice ne sort pas de chez elle, mais elle rêve »¹³⁶.

Paradoxalement, les rêves d'Alice contaminent inexorablement la réalité fantasmée de Bill. En plongeant dans un état de sommeil éveillé, elle se connecte aux errances

¹³⁵ Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 104.

¹³⁶ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 485.

projetées de son mari. En effet, lorsque Alice relate à son époux son cauchemar, celui-ci fait étrangement écho aux agissements de la femme masquée (Mandy). De plus, c'est à côté du visage de sa femme que Bill retrouvera le masque de l'orgie et par lequel Mandy l'avait reconnu. De ce fait, « Alice et l'inconnue se révèlent alors pour Bill aussi indissociables que Jack Torrance et Delbert Grady, les deux gardiens de *Shining*, qui vivaient l'un et l'autre dans un univers parallèle »¹³⁷. De cette manière, les intériorités altérées des personnages déteignent les uns sur les autres afin de bâtir une galerie des songes infinie. Il transpire de ce cerveau devenu monde, un parallélisme des consciences et des expériences. Alors que les personnages semblent irréductiblement séparés, une proximité des vécus transparait pourtant.

Cependant, nous pouvons mettre en lumière le fait que Kubrick ne distingue pas nettement le songe du fantasme (si ce n'est les flashes que perçoit Bill de sa femme nue dans les bras d'un officier de la marine). D'ailleurs lorsque Bill visualise mentalement les images d'Alice, les plans sont toujours d'une grande fixité et placés frontalement aux personnages. Il en est de même lorsque Alice relate son cauchemar à Bill, prisonnière d'un lit créateur de fantasmes refoulés. Le personnage d'Alice est piégé par des plans qui l'immobilisent et la maintiennent au centre du cadre. C'est le procédé inverse pour Bill car une caméra perpétuellement mouvante accompagne ses déplacements comme une tête chercheuse rôdant derrière son épaule. En revanche, quand les deux personnages sont réunis, la fixité du cadrage les paralyse dans une même impulsion. Une séquence en particulier met en évidence la contamination du songe d'Alice dans l'intériorité de Bill et le piège claustrophobe du cadrage, comme s'il tenait en ligne de mire des proies sur le point de chuter. Et l'écroulement dans les projections fantasmées auront bien lieu puisque un lent zoom sur le visage malicieux d'Alice accompagne une voix off résonnant dans la tête de Bill (et peut être bien dans celle d'Alice également). La voix sanglotante de cette dernière éclate dans le cerveau de Bill et relate le cauchemar de la nuit dernière où celle-ci se voyait faire l'amour avec plusieurs hommes (faisant écho à la nuit orgiaque de Bill). Là encore, un parallélisme indéniable se tisse entre ces deux cerveaux rongés par les désirs jalouxés de l'un et de l'autre et le sourire espiègle d'Alice suppose qu'elle entend la voix présente dans la tête de son mari, cf. [Fig. 73]. Tous les sons sont étouffés lors de

¹³⁷ Laurent Vachaud, « *Eyes Wide Shut*, Identification d'une femme », Paris, *Positif*, n°464, octobre 1999, pp. 134-135.

cette séquence comme pour mettre en évidence la communion mentale et auditive des deux personnages.



[fig. 73]



[fig. 74]

Le sourire d'Alice entraîne celui de Bill comme une réponse à une question posée, cf. [Fig. 74]. De ce fait, les dedans totalement déréglés des personnages communiquent entre eux afin de construire un dehors commun ; terrain de tous les fantasmes réciproques. À l'image de la faculté télépathique du *shining*, les êtres kubrickiens interagissent davantage par des pulsions mentales ou visuelles que par les mots. C'est pourquoi ce monde cerveau dans lequel évolue

les personnages devient un piège véritable car il constitue la matrice démentielle rassemblant les projections de tous ces êtres. De ce fait, les cerveaux déréglés se rencontrent inévitablement lors de leur périple statique (pour Alice) ou mobile (pour Bill). « La nuit emporte Bill au coeur d'un labyrinthe orgiaque, dans lequel prennent vie les figures fantasmées par son cerveau malade »¹³⁸.

Ainsi, il est nettement visible par la plongée progressive dans *Shining* à *Full Metal Jacket* puis à l'acmé d'*Eyes Wide Shut* que le cinéma de Kubrick est un cerveau mis en scène. Le monde ordonné au bord du gouffre, analysé en première partie ne serait que le pur reflet d'un monde intérieur sur le point de s'effondrer. Kubrick distille les affres des intériorités malades en donnant matière à la non-matière ; la structure mentale. Tout voyage kubrickien dans le monde est une exploration du cerveau, d'un monde-cerveau. Mais si le dedans déraile, « c'est parce que le cerveau n'est pas plus un système raisonnable que le monde un système rationnel. L'identité du monde et du cerveau [...] ne forme pas un tout, mais plutôt une limite, une

¹³⁸ Laura Tuillier, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 26.

membrane qui met en contact un dehors et un dedans, les rend présents l'un à l'autre, les confronte ou les affronte »¹³⁹. L'Overlook de *Shining*, la guerre fantomatique de *Full Metal Jacket* et la cérémonie orgiaque d'*Eyes Wide Shut* projettent les germes de trois états purement cérébraux ; animal, humain et machinique. Miroir tendu aux tourments et désirs de cerveaux, au bord de l'implosion.

3. Des personnages piégés mais libres.

Si ces êtres errants, fantômes d'eux-mêmes se retrouvent piégés et captifs de leurs propres personnes, la plupart ne parvient plus à faire le voyage retour. Les yeux désormais grand fermés sur le dehors mais largement ouverts sur le dedans sont comme bloqués et figés dans ce mouvement introspectif. Ce sont des enveloppes corporelles carcérales desquelles les personnages ne peuvent plus sortir sous peine de ne plus pouvoir y rentrer. « Torrance ne veut pas quitter l'hôtel, même pour une promenade, et il a raison, car il meurt quand il le quitte pour la première fois depuis sa prise de fonction. Dans *Eyes Wide Shut*, Bill Harford ne peut plus rentrer dans le Manoir, où il a vécu l'orgie, ce lieu lui est définitivement barré. Mais du coup, il reste vivant à la fin du film »¹⁴⁰. *Shining* dépeint une crise dont l'implosion de la cellule familiale est inéluctable. C'était déjà implanté en Jack avant même son entrée dans l'Overlook puisqu'il avait auparavant violenté son fils dans un excès de colère (épisode qu'il relatera d'ailleurs au spectre du barman Lloyd dans la Gold Room). En revanche dans *Eyes Wide Shut*, Bill subit les projections de son cerveau dérégulé mais est sans cesse sauvé par l'intervention à distance de sa femme. « [...] Alice aura sauvé Bill d'une mort certaine. En lui téléphonant chez Domino, elle l'empêche en effet de coucher avec la prostituée séropositive »¹⁴¹. Mais finalement, ce qui préserve Bill, et par extension Alice, est bien évidemment l'enfermement salutaire qu'incarne le mariage. Cette claustration symbolique matérialisée par l'anneau d'alliance que portent ostensiblement Bill et Alice permet de les extraire d'une nuit de tentations

¹³⁹ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985, p. 268.

¹⁴⁰ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 409.

¹⁴¹ Laurent Vachaud, « *Eyes Wide Shut*, Identification d'une femme », Paris, *Positif*, n°464, octobre 1999, p. 134.

morbides dans laquelle le personnage de Bill évite de près une contamination par le SIDA ainsi qu'une séquestration certaine dans le lieu de l'orgie. Il n'en sera pas de même pour Jack dans *Shining*. Aucune planche de salut n'extrait le personnage de son cerveau dédaléen complètement détraqué. Il est clôt sur lui-même et se fond littéralement dans l'Overlook puisque son image se fige dans une photo prise le 4 juillet 1921. Il était déjà entré de manière mentale dans l'hôtel mais désormais son corps en est également prisonnier. Il est devenu un spectre parmi les spectres tout comme les soeurs Grady, leur père assassin ainsi que le barman Lloyd et tous les autres occupants du lieu. L'Overlook a fini par absorber une victime de plus dans son histoire.

« Les traces de pas dans la neige forment une piste fatidique qui finira par le sauver [Danny], le fil d'Ariane qui lui permettra de sortir non seulement du labyrinthe, mais aussi de son état de transe, de retrouver les bras de sa mère et de redevenir un être complet. Jack, désormais vidé de toute subjectivité, hurlant à la lune, est le Minotaure dans le labyrinthe. Comme le relate Ovide dans les *Métamorphoses* : "On y enferma l'être à double figure, taurine et humaine" »¹⁴².

Totalement perdu dans le labyrinthe de son psychisme détraqué, Jack meurt congelé dans une fixité de plus en plus progressive et que la caméra incarne en traçant autour de lui des cercles progressivement serrés jusqu'à l'immobilisme absolu. Le piège final se clôt sur le personnage dans le plan suivant. Un lent travelling avant le claustre un peu plus encore et la photographie le pétrifie dans une posture paralysante. « Jack est rentré dans la photo de famille : celle des gardiens qui ont toujours occupé les lieux ou, si vous préférez, qui n'ont jamais existé »¹⁴³. De plus, les trois ultimes fondus enchaînés, enchaînent littéralement Jack à l'Overlook, dans le sens où ils fondent le personnage dans les lieux mais également en lui-même, cf. **[Fig. 75]**. Jack se dissout dans son propre psychisme déréglé. D'ailleurs les fondus enchaînés sur la photo finale offre une ligne de fuite vertigineuse sur le personnage puisqu'on peut apercevoir un Jack dans un autre Jack à la manière des poupées russes, cf. **[Fig. 76]**. Ces plans à la matriochkas fixent le personnage dans une duplication de son image. Il

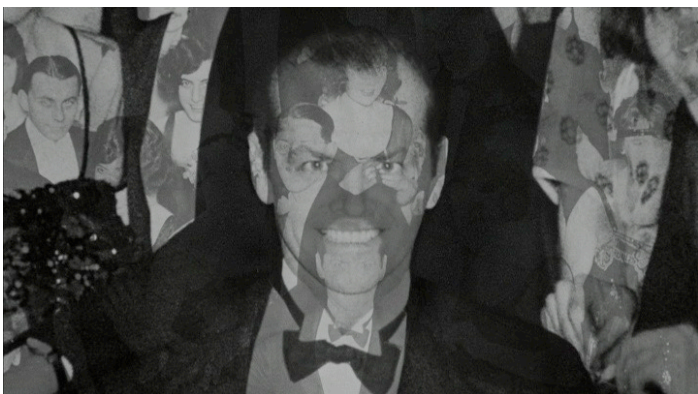
¹⁴² Roger Luckhurst, *Shining*, trad. Philippe Touboul, Londres, Akileos, 2016, p. 85.

¹⁴³ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 77.

est pris dans le mécanisme mortifère d'un hôtel qui le dissèque mentalement et physiquement. À l'image des spectres de l'Overlook, Jack devient un fantôme parmi les fantômes et ces ultimes fondus enchaînés donnent la preuve « qu'aucun homme n'a jamais habité d'autre lieu que le château hanté de son esprit »¹⁴⁴.



[fig. 75]



[fig. 76]

La multiplication des Jack concrétise la victoire d'un lieu malfaisant sur une enveloppe humaine devenue vide. Fantôme errant désormais dans les couloirs d'un hôtel dont il est tombé dans le piège. Piégé par ses projections et les leurres de visages à la fois familiers et spectraux. Condamné à errer dans un lieu-tombeau. Ces derniers plans ne sont finalement que le reflet de toutes les facettes d'un Jack

décomposé. Toutes les personnalités du personnage éclatent dans une vision kaléidoscopique. Image désormais éternelle d'un Jack coincé dans ses représentations démentielles. Pareillement dans *Full Metal Jacket*, cette notion de pérennité assène les personnages. « Comme dit Kubrick : entrer dans les Marines est pour les jeunes recrues comme une façon d'entrer dans l'immortalité »¹⁴⁵. Ils sont désormais piégés par les exigences d'une guerre qui les dépassent. Finalement *Full Metal Jacket* n'est pas un film sur la guerre elle-même mais sur sa représentation, c'est-à-dire comment des hommes se retrouvent pris aux pièges d'un engrenage qu'ils subissent. À l'image de *Shining*, les combattants ne trouvent pas d'issue à cette guerre

¹⁴⁴ Deleuze cité par Bernard Benoliel, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 99.

¹⁴⁵ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 432.

contre un ennemi invisible. Ils sont des semblants d'êtres humains, pures machines à tuer écartelées entre le paradoxe d'une pulsion meurtrière, « *Born to kill* »¹⁴⁶ et d'une tendance pacifiste (badge avec la symbole de paix). Les paysages extérieurs reflètent l'intérieur délabré et chaotique d'hommes en proie à l'effondrement, comme ces bâtiments en ruine sur le point de s'écrouler. « [...] l'oeuvre de Kubrick n'a pas lieu, elle reste suspendue en apesanteur entre ses limites, ses extrêmes, la dualité des personnages, protagonistes divisés à la fois entre eux et en eux, liquidant le sens du film, la structure narrative d'un lieu inexistant [...] »¹⁴⁷. Dans *Full Metal Jacket*, les lieux désertés sont comme les psychismes vidés des personnages errant dans une ville abandonnée. Le film se clôt sur des soldats piégés et englués dans une guerre qui n'est pas la leur et de laquelle ils ne parviennent plus à s'extraire, autrement que par la mort (cf. Baleine qui se suicide dans la première partie du film car il est devenu un personnage voyant). L'usage du travelling incarne cette impression d'un combat perdu d'avance car tous viennent mourir sur un espace désespérément inoccupé. Les personnages ne sont pas figés comme Jack dans l'ultime travelling avant de *Shining*. Ils sont éclipsés par ce mouvement progressif vers un cadre qui les piège puis les évacue de son centre. « [...] dans *Shining*, les travellings à la Steadicam des couloirs ou de la poursuite du labyrinthe, tous mènent à un duel final où les personnages sont figés, paralysés. Dans *Full Metal Jacket*, ces travellings débouchent les uns sur les autres, et conduisent interminablement à un centre vide »¹⁴⁸. Les personnages fixent toujours un centre vide, cf. **[Fig. 70]** avec des soldats tués en son sein ou une femme sniper en train d'agoniser. Pourtant les horizons ou les centres fixés par les personnages ne sont pas la ligne de mire du piège en train de se refermer sur eux. Le piège n'est pas la désolation d'un centre toujours vide mais bien les sujets qui l'entourent. Le centre vide qu'ils contemplant n'est qu'un miroir aveugle, figure du Néant et de la mort abyssale. Les derniers plans de *Full Metal Jacket*, ne montrent pas des personnages immobilisés sur le papier glacé d'un hôtel maudit à l'instar de Jack mais des spectres ambulants marchant fusils à la main, pointés vers un ailleurs encore invisible, cf. **[Fig. 78]**. Ils avancent en groupe dans la plus grande solitude en

¹⁴⁶ Le personnage de Guignol porte un casque avec l'inscription « né pour tuer » mêlé au symbole « paix et amour » sur sa veste.

¹⁴⁷ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 436.

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 437.

chantant tels des enfants perdus dans la nuit la plus profonde une comptine sur Mickey Mouse.



[fig. 77] 1,47'55"



[fig. 78] 1,47'56"

Très souvent, c'est dans les derniers plans de ses films que Kubrick insère un détail énigmatique comme la photo finale de *Shining* ou le masque posé près du visage d'Alice dans *Eyes Wide Shut*. Dans *Full Metal Jacket*, les soldats progressent vers la droite du cadre, cf. [Fig. 77] en chantant cette comptine enfantine. Le plan suivant tranche brutalement en faisant progresser les personnages vers la gauche tout en gardant les mêmes bâtiments en feu en arrière-plan, cf. [Fig. 78]. C'est comme si les personnages revenaient sur leurs pas et faisaient marche arrière. Cette inversion de directions apparaît lorsque Guignol prononce son monologue intérieur ; « Je vis dans un monde merdique, oui. Mais je suis vivant. Et je n'ai pas peur ». Ce changement directionnel dans l'enchaînement des plans insiste sur le fait que ces soldats sont pris au cœur d'un engrenage dont ils sont les proies. Piégés dans un paysage chaotique avec pour seule issue, la mort elle-même.

In fine, ce ne sont « rien que des hommes qui marchent dans leur tête »¹⁴⁹. Des hommes pris dans le leurre d'un système externe et interne désordonné. Seul Bill parvient à s'extraire de cette marche funeste, déambulation qui n'a d'autres directions que celles déjà empruntées. « Et si tout n'avait été qu'une mascarade, qu'un théâtre, qu'un bluff ? »¹⁵⁰ Si le piège, le « guêpier »¹⁵¹ dans lequel est tombé Bill n'était qu'une mise en scène, qu'un rêve finalement non rêvé ? Bill et Alice réussissent à se réveiller de leurs cauchemars nocturnes. Désormais il est urgent de ne plus se

¹⁴⁹ Bernard Benoliel, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 99.

¹⁵⁰ Victor Ziegler à Bill dans les ultimes séquences d'*Eyes Wide Shut*, 2,14'38".

¹⁵¹ Toujours d'après les mots de Victor Ziegler s'adressant à Bill, 2,12'02" ; « Tu ne sais pas dans quel guêpier tu t'es fourré, hier soir ».

rendormir afin de ne plus cauchemarder. « L'important, c'est que nous soyons réveillés maintenant. Et espérons le, pour très longtemps »¹⁵². Tous victimes et prisonniers d'eux-mêmes. Le pire ennemi n'est pas l'Overlook ou l'attaquant invisible du Vietnam ou encore les femmes tentatrices d'une nuit orgiaque. L'ennemi ultime est celui qui sommeille en chacun de ces hommes marchant dans leurs têtes. Il n'est finalement qu'interne. Les hommes kubrickiens sont piégés en eux-mêmes et par eux-mêmes. Par conséquent, cela sous-entend qu'ils ne sont pas uniquement des victimes de cerveaux malades. Les personnages sont avant tout des hommes et des femmes profondément libres et qui font le choix de s'aventurer sur un chemin dangereux et sans retour possible. Ils sont piégés mais indéniablement conscients de l'être. À ce stade de l'analyse, nous pouvons avancer le fait que les personnages kubrickiens sont des victimes consentantes, totalement lucides de la destination empruntée d'autant plus qu'ils sont tous devenus des êtres voyants. Pour Christopher Nolan, « c'est par leurs actions que les personnages kubrickiens se définissent. Il est inutile de les rendre trop bavards »¹⁵³. En effet, si l'on retrace le corpus analysé depuis le début de l'étude, la plupart des personnages s'inscrivent dans une économie des dialogues pour une traduction plus explicite de leurs pensées par leurs actes. Dave Bowman de *2001, L'Odyssée de l'espace* est d'autant plus comparable à un spectre flottant au discours rare qu'à un astronaute expansif. Alex dans *Orange mécanique* ne communique que pour invectiver ou planifier des "happenings" d'ultra-violence. Son humanité n'existe que par la musique classique et constitue un temple secret intouchable. Beethoven relaye l'indicible pour Alex. Dans *Barry Lyndon*, Redmond parle peu et de moins en moins à mesure que le film avance. Il s'enlise dans l'apprentissage du silence. Jack dans *Shining* condamne totalement l'usage de la parole dans le sens où elle éclatera de manière synchrone à l'effondrement de sa topologie mentale dérégulée. Les tentatives d'expression des soldats de *Full Metal Jacket* sont toutes annulées par le Sergent Hartman, qui lui, communique excessivement. Enfin dans *Eyes Wide Shut*, Bill est comparable à une ombre fantomatique avec pour seul objet de communication, l'organe visuel. De ce fait, pour

¹⁵² Alice à Bill, 2,26'08".

¹⁵³ Masterclass donnée par Christopher Nolan le 12 mai 2018, durant le Festival de Cannes, à propos de la restauration de *2001, L'Odyssée de l'espace*, cinquante ans après sa sortie. Restauration en 70mm diffusée sur grand écran le 13 mai 2018 à la Salle Debussy (Palais des Festivals de Cannes).

étayer les propos de Christopher Nolan, il paraît évident que les personnages de Kubrick ne se définissent pas par le dialogue. « Ses personnages parlent plus pour dissimuler leurs sentiments et leurs buts, que pour les exprimer »¹⁵⁴. Par conséquent, ce sont les actes et les agissements des personnages qui permettent de fixer un choix, une décision prise librement. Comment ne pas convoquer la pensée sartrienne dans l'idée que les personnages kubrickiens sont des actes avant d'être des mots et des êtres piégés mais librement piégés ? « Si, en effet, l'existence précède l'essence, on ne pourra jamais expliquer par référence à une nature humaine donnée et figée ; autrement dit, il n'y a pas de déterminisme, l'homme est libre, l'homme est liberté »¹⁵⁵. Ainsi, l'homme n'est que ses actes et incarne ses projets avant d'être. De Dave Bowman à Bill Harford, les personnages chez Kubrick sont des entités figées sur pellicule et tombées dans les leurres et les mauvais choix qu'elles ont elles-mêmes dressés. Ce fardeau de la liberté transpire dès le début de *Shining* puisque Jack, véritable décisionnaire, fait le choix (pour lui et sa famille) de devenir le gardien des lieux pour la période hivernale. Il en est de même pour *Full Metal Jacket* lorsque Guignol prend la décision d'être affecté dans une unité de journalistes militaires et de côtoyer de plus près encore les horreurs de la guerre. Dans *Eyes Wide Shut*, Bill marche délibérément dans les pas d'une nuit de tentations en acceptant l'invitation de la prostituée Domino et en se faisant conduire au lieu de l'orgie. Les personnages glissent de ce fait délibérément dans les pièges qu'ils ont eux-mêmes, librement dressés. Chez Kubrick, « [...] on joue avec n'importe quoi, même avec la planète : on parie. Mais attention, cela ne veut pas dire que l'homme n'est pas maître de son destin : on choisit de séduire la fille de sa logeuse, on choisit de mener les esclaves à la liberté, on choisit le jour du hold-up, on choisit de reprogrammer l'ordinateur. Chez Kubrick, il n'y a pas de loi du hasard, pas de coup du sort. Il y a une loi du désordre mais ce désordre, c'est l'homme qui le provoque »¹⁵⁶. Les personnages sont immanquablement libres dans le cinéma de Kubrick. Cependant, la mise en lumière de la théorie sartrienne sous-entend l'angoisse vertigineuse d'une condamnation à la liberté. L'homme kubrickien n'a pas d'autres choix que de choisir et de prendre le risque de se diriger vers la mauvaise direction. Sa liberté devient alors un fardeau car

¹⁵⁴ Philippe Pilard, *Barry Lyndon, Stanley Kubrick : Etude critique*, Paris, Nathan, 1990, p. 67.

¹⁵⁵ Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard, [1946], 2017, p. 39.

¹⁵⁶ Nicolas Saada, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 43.

une fois jeté dans un monde au bord de l'effondrement, le personnage est responsable des moindres actes. Il est désormais abandonné à lui-même et à ses propres choix, étiré entre l'envie irrésistible d'entrer dans l'appartement de cette prostituée et le remords passager d'une fidélité sur la sellette. Pourtant Bill ne peut échapper et se dérober à ce dilemme. Il positionne la morale là où il veut qu'elle soit. Et en pensant que sa femme ait déjà eu la simple idée de lui être infidèle, il juge moral d'être tenté à son tour. De cette manière, la liberté des personnages kubrickiens est un véritable vertige, une angoisse et un tourment.

« Il y a dans cette mise en pièces du monde symbolique des hommes un profond matérialisme, le refus de toute transcendance, et en fin de compte le courage de considérer l'homme nu, dans son éternelle détresse, écartelé entre ses pulsions et son indicible peur d'être au monde [...] »¹⁵⁷.

Ce paradoxe des personnages piégés mais libres est inhérente aux films du corpus analysé dans cette étude. En outre, le mécanisme filmique de Kubrick se fonde littéralement avec cette idée. Nous parlons véritablement de « mécanisme filmique » concernant les procédés visuels techniques du cinéaste car il applique, en vrai géomètre de ses oeuvres, une grammaire filmique immuablement identique, comme une formule mathématique qu'on viendrait appliquer à un problème donné. Un système ordonné est sur le point de s'effondrer et installe des leurres sur la route du personnage. Ces leurres le poussent à faire un choix. La route choisie est pour la plupart du temps, celle qui conduira le personnage vers une descente infernale dans les méandres de son psychisme déréglé. Une fois engagé dans la direction choisie, le personnage opère un mouvement introspectif en lui-même de manière à refléter le chaos extérieur dans son intériorité. Son cerveau déraile et désormais l'issue à ce mauvais choix initial ne trouve aucun débouché salutaire. Le personnage a été piégé en lui-même et par lui-même dans l'exercice de sa propre liberté. Ce théorème presque logique se distille de *2001, L'Odyssée de l'espace* à *Eyes Wide Shut* avec une perspective d'intériorisation progressive ; du macrocosme planétaire au microcosme mental. Ainsi, il semblerait que cette vision des hommes soit terriblement pessimiste

¹⁵⁷ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, p. 96.

car ces derniers se débattent dans le vide avec des choix apparemment regrettés. Pourtant, si l'on écarte le seul soulagement formulé par Alice à la fin d'*Eyes Wide Shut* et sa reconnaissance d'être enfin réveillés, le remords ne ronge jamais les personnages kubrickiens. Jack s'émancipe dans un cerveau labyrinthique démentiel, Baleine voit en lui une pulsion meurtrière insoupçonnée et Bill lève le masque sur la noirceur de ses fantasmes refoulés. Les personnages glissent dans les pièges qu'ils ont semé la veille et se plaisent à feindre de ne pas connaître leurs emplacements. Ils ne sont pas soudainement étreints par le regret mais propulsés vers une force libératrice du libre-arbitre. Tous acceptent dans un pacte mortifère tacite (*cf.* pacte faustien de Jack et celui de Redmond de ne pas se repentir) de subir cette liberté. Elle est un fardeau et une condamnation angoissante mais que tous les personnages endossent sciemment à l'image de Sisyphe, obligé de faire éternellement rouler un rocher jusqu'en haut d'une colline. Si tous les personnages ne trouvent pas l'issue au piège qui se referme sur eux, c'est parce qu'ils sont conscients qu'ils n'en sortiront jamais. Ils saisissent précisément que « quand un homme ne peut pas choisir, il cesse d'être un homme »¹⁵⁸ et cette abnégation est encore une fois la manifestation d'une liberté inhérente. De cette façon, Jack affirme dès le début qu'il souhaiterait pouvoir rester à jamais dans cet hôtel comme une manière de dire qu'il ne pourrait plus jamais en sortir. De plus, lorsque Danny demande clairement à son père s'il était capable de lui faire du mal, ce dernier formule la réponse suivante ; « Je t'aime Danny. Tu m'es plus précieux que n'importe quoi au monde et je ne pourrais jamais te faire du mal... jamais ! » Il transpire nettement de cette réponse, l'ombre d'une hache pourchassant Danny dans un labyrinthe tandis qu'un plan fixe frontal à Danny mais de profil à Jack, laisse s'échapper dans sa perspective, la salle de bains dans laquelle se réfugieront Danny et Wendy et la fenêtre d'où il échappera à son père. De ce fait, si Jack est conscient de l'issue condamnée du piège dans lequel il est pris, il en est de même pour le personnage de Baleine dans *Full Metal Jacket*. Juste avant d'assassiner le Sergent Hartman, il est pleinement conscient de la situation chaotique dans laquelle il plonge ; « J'y suis déjà jusqu'au cou dans un monde merdique ! » Cela ne peut être pire que la mort elle-même et il fait donc le choix, libre et conscient, de se suicider. Par conséquent, ces personnages savent pertinemment que le piège s'est

¹⁵⁸ Michel Chion, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005, p. 321.

clôt sur eux. Jack comprend dès les premières minutes de la diégèse qu'il ne repassera pas le seuil de l'Overlook vivant, tout comme Baleine voyant progressivement une force meurtrière l'aveugler et prenant conscience que la sortie du Centre de formation à Parris Island ne se fera que dans un bain de sang. Cette théorie sartrienne du personnage condamné à la liberté déteint de la même sur le personnage de Bill dans *Eyes Wide Shut*. C'est en pleine conscience du choix dangereux accompli qu'il s'aventure vers des contrées périlleuses. Comment prétendre faire face à des personnages « voyants » et ignorer qu'ils se perdent librement dans les pièges d'une nuit de tentations ou d'un hôtel maudit ? « [...] tout ce qui arrive à l'humain est humain et dépend largement de lui ; il n'y a ni Dieu ni Diable, ni Mère castratrice et terrible, ni Père écrasant. Tous humains »¹⁵⁹. Chez Kubrick, Dieu n'existe pas et même s'il existait, ça ne changerait rien car « il faut que l'homme se retrouve lui-même et se persuade que rien ne peut le sauver de lui-même, fût-ce une preuve valable de l'existence de Dieu »¹⁶⁰. Les personnages sont des êtres qui n'échouent jamais que sur eux-mêmes et si Bill parvient à s'extirper de cette nuit orgiaque et morbide, c'est uniquement par sa seule volonté.

Ainsi, la progression introspective de cette ultime partie a tenté de mettre en valeur le fait que la plus grande bataille se livrait dans les personnages eux-mêmes. Ils sont piégés dans un corps claustrophobe et un cerveau carcéral. Pièges qu'eux-mêmes ont semé ou dans lesquels ils ont fait le choix de tomber. Des personnages incontestablement leurrés par le fruit de projections démentielles et de lieux fantasmés mais condamnés à sans cesse choisir. Le libre-arbitre kubrickien les conduit irrémédiablement vers les décisions les plus dangereuses et fatalement les plus mortelles. Un pistolet braqué sur la tempe des personnages et dont le jeu macabre de la roulette russe viendra indubitablement loger une balle dans ces cerveaux aliénés. Aucun coup du sort, mais une loi chaotique au cœur de l'enfer lui-même.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 506.

¹⁶⁰ Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard, [1946], 2017, pp. 77-78.

Conclusion

Si le cinéma de Stanley Kubrick séquestre ses personnages en eux-mêmes, nous avons pris la direction d'une claustration vue sous l'angle du piège. En effet, un théorème de cause à effet se met en marche dans une logique implacable car s'il y a enfermement c'est parce que les personnages sont tombés dans les pièges de leurs représentations. Le leurre engendre leur état introspectif, étiré entre sidération pétrifiée et mise en mouvement statique. Dès « l'aube de l'humanité »¹⁶¹ avec le macrocosme d'un monde sur le point de dérailler, la machine kubrickienne est lancée. Elle avance progressivement dans un mouvement d'intériorisation perpétuel ; d'*Orange mécanique* et sa symétrie dissonante à *Barry Lyndon* et son espace-temps circulaire et répétitif en passant par *Shining* et le dysfonctionnement d'une cellule familiale ou encore à *Full Metal Jacket* et ses corps décérébralisés en s'achevant par *Eyes Wide Shut* et la mise en scène du psychisme lui-même, de la corporéité d'un mental détraqué. Kubrick, en brillant joueur d'échecs, applique une logique presque mathématique à la progression d'un cinéma de plus en plus tourné sur les hommes et leurs intériorités. Avec *2001, L'Odyssée de l'espace*, Dave est piégé par un macrocosme plus grand que lui et un ordinateur plus cérébral et pervers que les hommes eux-mêmes. Dans *Orange mécanique*, Alex est leurré par l'espérance d'une guérison à sa pulsion d'ultra-violence. Redmond dans *Barry Lyndon* est piégé par une vie fantasmée et itérative dont l'ascension fulgurante n'aura d'autre reflet que sa chute inévitable. Jack dans *Shining* est totalement aveuglé par les projections de son esprit sous l'influence d'un hôtel maudit. Dans *Full Metal Jacket*, Baleine devient un personnage voyant et glisse dans le piège d'une pulsion de mort insoupçonnée. Enfin Bill dans

¹⁶¹ Première partie de *2001, L'Odyssée de l'espace* suivie de « Jupiter et au-delà de l'infini ».

Eyes Wide Shut tombe dans tous les pièges d'une nuit de tentations et ne parvient plus à démêler le rêve du non rêve. Tous les personnages kubrickiens en arrivent à un point de non retour parce qu'ils se laissent tenter par les leurres fabriqués de leurs cerveaux malades. C'est un cinéma qui fonctionne telle une matriochka car les personnages ne cessent de chuter dans une cellule de plus en plus étroite ; du macrocosme interplanétaire au microcosme cérébral. Pourtant, le paradoxe de ces pièges entraînant à la claustration s'incarne dans la liberté émancipatrice qu'elle confère aux personnages. Jack ne s'est jamais senti autant en harmonie avec son intériorité que lorsque l'Overlook s'empare de son esprit. Baleine n'a jamais éprouvé ce sentiment de toute puissance que lorsque son « dark side »¹⁶² triomphe de sa facette opposée. Ce sont les personnages qui font sortir l'ordre apparent de ses gonds et entraînent leur monde dans la noirceur la plus totale. À travers les six films étudiés, il paraît manifeste que le dérèglement soit originellement humain. L'orange, c'est-à-dire le cerveau, devient mécanique et cela échoue, de la même manière que des yeux grand fermés, des *eyes wide shut*, sont encore un échec de l'homme en lui-même. Quoi qu'ils fassent, les personnages provoquent une poésie du chaos. Se tourner vers de l'informatique humanisée ou un cerveau mécanisé, les personnages sont inexorablement pris dans le piège de croyances chimériques. Alors le cinéma de Kubrick peut avoir l'apparence d'un pessimisme et d'une désolation alarmante tout comme était perçue la théorie sartrienne de l'existentialisme (et de laquelle Kubrick était proche). « En ce sens, l'existentialisme est un optimisme, une doctrine d'action, et c'est seulement par mauvaise foi que, confondant leur propre désespoir avec le nôtre, les chrétiens peuvent nous appeler désespérés »¹⁶³. La lucidité du regard d'un cinéaste sur des hommes n'est pas un désespoir mais une bienveillance. Il est pathétique de voir sombrer ces âmes dans le leurre de fantasmes purement projetés par leurs cerveaux malades mais le *pathos* entraîne irrémédiablement dans son sillage, la compassion. Kubrick ne regarde pas ses personnages comme des insectes sans pitié mais « tourmenté par la conscience malade de l'humanité, le cinéaste américain s'est très tôt intéressé aux visages grimaçants de la folie »¹⁶⁴. De ce fait, les personnages piégés dans les films de Kubrick, ne sont pas la seule représentation

¹⁶² Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 70.

¹⁶³ Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard, [1946], 2017, p. 78.

¹⁶⁴ Clémentine Gallot, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 15.

d'un monde devenu fou mais plutôt la mise en scène d'âmes esseulées, devenues la proie de leur propre personne. Il y a naturellement, une dimension à la fois cathartique et sublime dans le cinéma kubrickien. Le spectateur allège sa conscience à contempler des personnages sur le point d'implorer, comme le cerveau de Baleine dans les toilettes de Parris Island. Mais ces personnages détraqués sont-ils les seuls à être piégés ? N'y a-t-il une participation spectatorielle dans l'oeuvre du cinéaste ?

Manifestement, le piège fonctionne véritablement comme une poupée russe jusqu'à se clore sur son dernier sujet ; le spectateur. Si nous avons évoqué une absence totale de fatalité et de présence démiurgique dans le cinéma de Kubrick, il y a pourtant l'instrumentalisation des personnages et des spectateurs par un maître faiseur et décideur. Aucun coup du hasard puisque tout est minutieusement réglé d'avance. Il n'y a jamais l'expression d'une marge de coïncidences car Kubrick règne en artisan sur ses pantins faiseurs (les personnages) et voyeurs (les spectateurs). Ainsi, « pris dans le lasso kubrickien, personnages et spectateurs ne peuvent que suivre la voie tracée pour eux par le maître du jeu »¹⁶⁵. Et pour qu'il y ait du jeu, il faut que les personnages deviennent des pièces sur un échiquier. C'est la mise en scène d'une partie d'échecs et dans laquelle le cinéaste triomphe éternellement sur ses personnages et sur ses spectateurs. « Tout chez Kubrick est question d'espace (de cases) à gagner, à contrôler ou à occuper. [...] Le mouvement des pièces n'est pas la conséquence d'un libre choix [...] mais l'effectuation d'un potentiel fixé de toute éternité par le créateur, c'est-à-dire l'artiste lui-même »¹⁶⁶. Le véritable démiurge est donc Kubrick lui-même. L'oeil omniscient d'une caméra qui rôde derrière Jack, Danny, Wendy, les soldats de *Full Metal Jacket* ou encore Bill dans les rues reconstituées de New-York, n'est que la vision surplombante d'un cinéaste instrumentaliste de ses personnages et de ses spectateurs. Ce troisième regard dans les films de Kubrick n'est autre que le sien ou celui qu'il concède pour quelques instants aux spectateurs, leur laissant un sentiment de puissance chimérique et surtout de proximité à l'action. Cette théorie du cinéaste démiurge est inhérente aux premières séquences de *Shining*. En effet, lorsque la famille Torrance emprunte les routes sinueuses pour aller vers l'Overlook, il y a quelques mètres derrière la voiture

¹⁶⁵ Laura Tuillier, "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011, p. 27.

¹⁶⁶ Philippe Fraisse, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010, pp. 127-128.

de Jack, une ombre, probablement celle de l'hélicoptère servant à la prise de vues aérienne. « La question s'impose à nous : pourquoi Kubrick, grand perfectionniste, a-t-il laissé l'ombre sur l'image ? L'ombre de l'hélicoptère est en fait l'ombre du seul vrai démon, la machine »¹⁶⁷ et par extension à son bord ; le cinéaste. Par conséquent, l'image est en elle-même piégée, construite de toutes pièces par un monde énigmatique fait de leurres et de reflets interminables. Nous sommes pris sans fin dans le mystère des images kubrickiennes que nous revoyons sans cesse en quête d'un sens ou d'un indice permettant de dénouer la résolution finale (qui n'a d'ailleurs jamais rien d'une résolution, au sens classique du terme). Personnages et spectateurs sont de ce fait traités au même titre par le cinéaste, c'est-à-dire dans la manipulation et le leurre. Progresser dans les films de Kubrick revient à s'aventurer à l'aveugle sur un terrain miné. Il y a toujours la place à l'imprévu car nous ignorons à quel moment l'explosion, autrement dit, la crise aura lieu. En revanche, le hasard est inévitablement altéré par un éclaireur venu enfouir ses pièges à l'insu des faiseurs (les personnages) et des voyeurs (les spectateurs). C'est donc une partie de bluff perdue d'avance et dans laquelle tout le monde ignore l'emplacement des pièges sur le point de déclencher une crise imminente. « Démiurge, Kubrick tire les ficelles de ces pantins humains et dénonce la crétinerie d'un monde dont il fait pourtant partie »¹⁶⁸. Des personnages maladroits mais avant tout enfantins à l'image de Barry Lyndon, incapable de gérer financièrement et sentimentalement sa vie ou d'Alex assujéti par des pulsions primaires et instinctives ou encore de Baleine dans l'incapacité de boutonner une chemise ou de faire ses lacets. L'immatunité mêlée à une force démentielle aura obligatoirement un résultat mortel. C'est comme donner une arme chargée à un enfant en bas âge. Et c'est à cela que joue le cinéaste démiurge ; armer des personnages/enfants, totalement apeurés dans la profondeur d'une nuit, à l'image de ces singes blottis entre eux¹⁶⁹. Des enfants redoutant leurs ombres ou leurs reflets dans le miroir. Mais les personnages/enfants de Kubrick sont pourtant sauvagement jetés dans le monde des adultes. Le cinéaste, en père démiurgique écrasant, propulse ses personnages aux regards enfantins, au coeur d'un théorème logique sur le point de s'enrayer. Une façon de les confronter à une humanité malade et de nous en faire contempler l'échec. Ces dédales, véritables terrains de jeu

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 98.

¹⁶⁸ Jean-Marc Bouineau, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991, p. 70.

¹⁶⁹ cf. 2001, *L'Odyssée de l'espace*, première partie ; « L'aube de l'humanité ».

diaboliques dressés par le cinéaste, sont inhérents aux personnages, inhérents au système ordonné dans lequel ils évoluent, inhérents à leurs cerveaux déréglés et inhérents aux spectateurs eux-mêmes. Nous empruntons tous le labyrinthe kubrickien et il est à notre charge d'en trouver la sortie, c'est-à-dire la résolution aux apparentes incohérences énigmatiques. « Chez Kubrick, le labyrinthe est au coeur de l'homme et la route de plus en plus spectrale où il nous conduit est, nous le savions depuis longtemps, sans issue. Comme l'enfer dans lequel se débattent ses personnages »¹⁷⁰. Le cinéaste-artisan manipule ses personnages tels des pantins mais fait de même avec ses spectateurs. Les leurres, les fantasmes et les pièges doivent s'étendre à la bulle spectatorielle et si celle de la diégèse est contaminée, la nôtre doit également l'être. Nous incarnons l'ultime matriochka du système diabolique kubrickien. Les personnages, piégés en eux-mêmes et luttant pour trouver une issue salutaire, sont les reflets purement humains d'êtres détraqués en proie à la folie, à l'enfermement et à l'angoisse vertigineuse de se retrouver seul avec soi-même. Les personnages cohabitent mal avec leurs propres intériorités et une fois qu'ils atteignent un semblant d'harmonie, le récit s'engouffre dans les absurdités hallucinatoires de leurs cerveaux détruits. Les spectres psychiques des spectateurs, sont au même titre disséqués par le cinéaste, mais trouvent leur salut dans le filtre protecteur du récit filmique. Nous sommes tous blottis comme ces singes terrifiés dans la nuit kubrickienne en répétant sans cesse ; « Et si tout n'avait été qu'une mascarade, qu'un théâtre, qu'un bluff ? » Les personnages sont spectateurs et objets des pièges de leurs cerveaux délirants comme nous sommes spectateurs de leurs crises, pourtant étrangement familières. « Regarder un film, c'est comme faire un rêve éveillé. Cela touche une partie de notre esprit qui n'est atteinte que par les rêves ou la fiction, et où on peut explorer des choses sans la responsabilité de l'ego conscient ni la conscience »¹⁷¹. Des personnages piégés et clos sur eux-mêmes par un cinéaste démiurge, aux spectateurs étriqués dans une image dédaléenne et truquée, la perception est sans cesse un échec chez Kubrick. Tous soumis à une réalité fantasmée ou à un cauchemar non rêvé. Tous les yeux largement fermés vers un ailleurs impossible. Tous aveugles et voyants. Inéluctablement, tous piégés.

¹⁷⁰ Michel Ciment, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004, p. 239.

¹⁷¹ Kubrick cité par Diane Morel, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002, p. 43.

Filmographie

- *2001, L'Odyssée de l'espace (2001 : a Space Odyssey)*, 1968
- *Orange mécanique (A Clockwork Orange)*, 1971
- *Barry Lyndon*, 1975
- *Shining*, 1980
- *Full Metal Jacket*, 1987
- *Eyes Wide Shut*, 1999

Bibliographie

Ouvrages :

- BERNARDI Sandro, *Le Regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, [1990], Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 1994.
- BOUINEAU Jean-Marc, *Le petit livre de Stanley Kubrick*, Paris, Spartorange, 1991.
- CAMUS Albert, *Le Mythe de Sisyphe*, Paris, Gallimard, [1942], 1985.
- CHION Michel, *Stanley Kubrick : l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.
- CIMENT Michel, *Kubrick*, Paris, Calmann-Lévy, 2004.
- COMTE-SPONVILLE André, *Dictionnaire philosophique*, Paris, PUF, 2013.
- DELEUZE Gilles, *L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985.
- DUNCAN Paul, *Stanley Kubrick, filmographie complète*, Paris, Taschen, 2011.
- EPSTEIN Jean, *Ecrits sur le cinéma 1921-1953*, tome 1, Paris, Editions Seghers, 1974.
- FRAISSE Philippe, *Le cinéma au bord du monde. Une approche de Stanley Kubrick*, Paris, Gallimard, 2010.
- FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres textes, Das Unheimliche und andere Texte* [1919], Paris, Gallimard, collection Folio bilingue, 2001.
- KAFKA Franz, « Le Terrier », in *Oeuvres complètes*, tome II, Paris, Gallimard, 1980.
- KOLKER Robert, *A Cinema of Loneliness : Penn, Stone, Kubrick, Scorsese, Spielberg and Altman*, [1980], USA, Oxford University Press, 2000.
- KROHN Bill, *Stanley Kubrick*, Paris, Cahiers du cinéma, 2007.

- LE BIHAN Loig, *Shining au miroir*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2017.
- LUCKHURST Roger, *Shining*, Londres, Akileos, 2016.
- MOREL Diane, *Eyes Wide Shut ou l'étrange labyrinthe*, Paris, PUF, 2002.
- PILARD Philippe, *Barry Lyndon, Stanley Kubrick : Etude critique*, Paris, Nathan, 1990.
- ROUX Baptiste, *Stanley Kubrick, au-delà de l'image*, Paris, Transboréal, 2015.
- ROSS Christine, *The Aesthetics of Disengagement : Contemporary Art and Depression*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- SANTARCANGELI Paolo, *Le Livre des labyrinthes [1967]*, Paris, Gallimard, 1974.
- SARTRE Jean-Paul, *L'existentialisme est un humanisme*, Paris, Gallimard, [1946], 2017.
- SCHEFER Olivier, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Paris, Rouge profond, 2013.
- SIETY Emmanuel, *La peur au cinéma*, Paris, Cinémathèque française-Actes Sud, 2006.

Revue :

- DA SILVA-CHARRAK Clara, « À quoi pense le cinéma ? », *Revue Descartes n°53*, Paris, PUF, 2006.
- "Kubrick", Paris, *Positif*, n°464, octobre 1999.
- NEYRAT Cyril, « Construction d'un labyrinthe » in *Shining*, Paris, Cahiers du cinéma, 2005.
- PERREVE Clotilde, « Un rêve non rêvé », Paris, *Topique*, vol. 131, no. 2, 2015.
- "Stanley Kubrick : Eyes Wide Open", Guide de l'exposition de la Cinémathèque Française, *Trois Couleurs*, numéro Hors-série, Paris, MK2, 2011.

Site web :

- Michel Ciment, "Symétries", *Stanley Kubrick - Aux croisements d'une oeuvre*, 2011 [en ligne], <http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/kubrick/item.php?id=21>, consulté le 5 avril 2018.

Tables des matières

Introduction	2
I) Des personnages pris au piège par un système ordonné et chaotique.	8
1. Soumis par une symétrie faussement équilibrée : l'imminence de la crise.	9
2. La pulsion de répétition comme mécanisme d'enfermement : insistance d'un familier défamiliarisé.	20
3. Une poétique du chaos ou un monde ordonné qui sort de ses gonds.	30
II) Des personnages captifs d'un espace-temps en dysfonctionnement et au ralenti.	40
1. Le "symptôme" labyrinthique ou la schématisation externe d'un dérèglement interne.	41
2. Des personnages piégés dans des circonvolutions itératives et englués dans un système intemporel.	51
3. L'errance dédaléenne stimulatrice d'états de stase : stagnation physique et temporelle.	62
III) Des personnages prisonniers d'eux-mêmes.	72
1. Des êtres masqués mais voyants : contraints de fermer l'oeil du Dehors pour ouvrir celui du Dedans.	73
2. Un « cinéma-cerveau » : projection d'un intérieur dérégulé vers un extérieur fantasmé.	83
3. Des personnages piégés mais libres.	93
Conclusion	103
Filmographie	108
Bibliographie	109

