

La « xénopsie » :
L'ACTE DE VOIR À TRAVERS LES YEUX DE « L'AUTRE »
dans certains films de science-fiction américains

André Caron

Mémoire
présenté
à
L'École de cinéma Mel Hoppenheim

comme exigence partielle au grade de
Maîtrise ès Arts (Études cinématographiques)
Université Concordia
Montréal, Québec, Canada

Juin 2005

© André Caron, 2005



Library and
Archives Canada

Bibliothèque et
Archives Canada

Published Heritage
Branch

Direction du
Patrimoine de l'édition

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file *Votre référence*
ISBN: 978-0-494-16264-4
Our file *Notre référence*
ISBN: 978-0-494-16264-4

NOTICE:

The author has granted a non-exclusive license allowing Library and Archives Canada to reproduce, publish, archive, preserve, conserve, communicate to the public by telecommunication or on the Internet, loan, distribute and sell theses worldwide, for commercial or non-commercial purposes, in microform, paper, electronic and/or any other formats.

The author retains copyright ownership and moral rights in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

AVIS:

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque et Archives Canada de reproduire, publier, archiver, sauvegarder, conserver, transmettre au public par télécommunication ou par l'Internet, prêter, distribuer et vendre des thèses partout dans le monde, à des fins commerciales ou autres, sur support microforme, papier, électronique et/ou autres formats.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms may have been removed from this thesis.

Conformément à la loi canadienne sur la protection de la vie privée, quelques formulaires secondaires ont été enlevés de cette thèse.

While these forms may be included in the document page count, their removal does not represent any loss of content from the thesis.

Bien que ces formulaires aient inclus dans la pagination, il n'y aura aucun contenu manquant.


Canada

ABRÉGÉ

La « xénopsie » : l'acte de voir à travers les yeux de « l'Autre » dans certains films de science-fiction américains

André Caron

La « xénopsie », c'est l'acte de voir à travers les yeux de « l'Autre » dans certains films de science-fiction américains. Il s'agit d'un type de point de vue, spécifique au genre science-fiction, dans lequel le plan subjectif associé aux robots, aux cyborgs, aux ordinateurs ou aux extraterrestres de ces films est nécessairement médiatisé par le filtre technologique que représente l'effet optique spécial avec lequel il est fabriqué.

Ce dispositif « xénopsien » devient une tentative plus ou moins préméditée, un outil formel employé dans ces films, pour mettre le spectateur en contact avec une conscience non humaine (extraterrestre, robotique ou cybernétique) par le truchement d'une vision autre qu'humaine filtrée par un effet spécial double (le cinéma lui-même et le filtre technologique employé pour créer la xénopsie). Ce contact le confronte à une perception autre et, par ricochet (ou par comparaison), peut déclencher chez lui une réflexion sur l'humain, sa nature, son identité et son devenir.

La phénoménologie de la perception du philosophe Maurice Merleau-Ponty s'avère un outil fort utile pour bien saisir la xénopsie, à travers les concepts d'intentionnalité et d'intersubjectivité que la théoricienne du cinéma Vivian Sobchack transpose dans l'expérience de voir un film en salle. Sa notion originale du « corps-film », qui agit comme une conscience virtuelle interpellant le spectateur dans la salle, permet d'analyser l'impact de la xénopsie dans une douzaine de films de science-fiction américains, en particulier *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) qui offre l'expression ultime de la xénopsie.

**« Décrire le mélange de la conscience avec le monde,
son engagement dans un corps,
sa coexistence avec les autres,
ce sujet-là est cinématographique par excellence. »**

— Maurice Merleau-Ponty,
Le Cinéma et la nouvelle Psychologie, 1945, p. 75

TABLE DES MATIÈRES

Liste des figures	vi
Introduction	1
I. Intentionnalité et intersubjectivité humaines	12
Conscience humaine et autres types de conscience	15
Intentionnalité humaine	20
Intersubjectivité humaine	25
II. Intentionnalité et intersubjectivité filmiques	36
Phénoménologie et cinéma	37
Forme latente de xénopsie : le film projeté	46
III. La xénopsie des extraterrestres	56
<i>It Came From Outer Space</i>	60
<i>War Of The Worlds</i>	66
<i>Predator</i>	67
<i>Starman</i>	69
<i>The Abyss</i>	72
IV. La xénopsie des robots, des cyborgs et des ordinateurs	78
<i>Westworld</i>	80
<i>The Terminator</i>	82
<i>Terminator 2: Judgment Day</i>	86
<i>RoboCop</i>	91
<i>2001: A Space Odyssey</i>	97
Progression xénopsienne	100
V. La xénopsie des Replicants	102
Le motif de l'œil dans <i>Blade Runner</i>	105
Les yeux de Rick Deckard	107
Une xénopsie « plus qu'humaine »	113
Xénopsie « post-répliquante »	121
Conclusion	123
Bibliographie	133
Annexes	
A. Parallèle et oppositions entre science-fiction et horreur	136
B. Paradigme de Syd Field	139
C. Structure dramatique de <i>Blade Runner</i>	142
D. Liste des films de science-fiction xénopsiens	143

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Schéma des relations d'intentionnalité de l'être-au-monde	22
Figure 2 : Diagramme de la perception visuelle selon John R. Searle	23
Figure 3 : Diagramme de l'être-au-monde en tant qu'entité intentionnelle	24
Figure 4 : L'être-au-monde en tant qu'entité intentionnelle au cinéma	24
Figure 5 : Schéma du stade du miroir (image spéculaire méconnue)	27
Figure 6 : Schéma du stade du miroir (image spéculaire reconnue)	27
Figure 7 : Schéma intersubjectif du langage	28
Figure 8 : Le système à quatre termes de Merleau-Ponty selon Vivian Sobchack	32
Figure 9 : Schéma du système intersubjectif associé au stade du miroir	33
Figure 10 : Schéma du langage avec système intersubjectif	34
Figure 11 : Schéma des relations spectateur / film selon Vivian Sobchack	38
Figure 12 : Opérations qui concourent à la projection d'un film selon Baudry	39
Figure 13 : Schéma du système intersubjectif appliqué au cinéma (1)	41
Figure 14 : Schéma du système intersubjectif appliqué au cinéma (2)	45
Figure 15 : Schéma intersubjectif appliqué à la xénopsie	53
Figure 16 : Schéma xénopsien adapté à <i>It Came From Outer Space</i>	63
Figure 17 : Schéma xénopsien adapté à <i>Terminator 2 : Judgment Day</i>	89
Figure 18 : Schéma xénopsien adapté au <i>punctum</i> de Deckard dans <i>Blade Runner</i>	119

INTRODUCTION

Dans la version remontée en 1992 du film de James Cameron *The Abyss*, une citation de Friedrich Nietzsche précède le titre : « When you look long into an abyss, the abyss also looks into you ». Ce phénomène se manifeste concrètement quand une colonne d'eau baptisée « pseudopode » investit l'intérieur de la station de forage sous-marine Deepcore. Contrôlé par une civilisation « intraterrestre » cachée au fond de l'abysse, le pseudopode s'arrête devant l'équipage et s'intéresse aux visages de Lindsey (Mary Elizabeth Mastrantonio) et de Bud (Ed Harris), reproduisant par effet-miroir leurs expressions (grimace, sourire). Curieuse, Lindsey approche la main de la « tête » du pseudopode et pénètre sa surface avec l'index, ce qui, *en plan subjectif*, provoque une ondulation dans la colonne d'eau salée. Ce pseudopode, c'est l'œil de l'abysse qui dévisage Lindsey.

Voilà une vision bien étrange que ces plans subjectifs réfractés à l'intérieur d'une colonne d'eau. Cette vision n'a rien d'humain ; pourtant, elle présente une réalité physique reconnaissable (l'intérieur d'une station de forage avec ses occupants). Ces plans subjectifs générés par un effet visuel numérique déclenchent chez moi toute une série de questions en tant que spectateur qui perçoit ce phénomène dans la salle de cinéma. D'abord, sur le plan du récit, *qui* utilise cette colonne d'eau pour observer les humains de la station de forage ? *Qui regarde* à travers cet effet ? Il se produit chez moi un double effet de décalage. Je sais (ou je le devine), à ce moment précis du déroulement narratif du film, que ce sont les « intraterrestres » qui contrôlent le pseudopode. Mais je sais aussi que le réalisateur et l'équipe de spécialistes en images de synthèse ont créé cet effet particulier. Ce sont eux qui contrôlent l'aspect de ces plans subjectifs et qui veulent me faire voir ce que regardent les « intraterrestres ».

L'expérience de percevoir sur l'écran de cinéma une telle représentation subjective fait surgir d'autres interrogations. Si cette vision représente une déformation de cette réalité connue et expérimentée par nous, constitue-t-elle une forme de réduction phénoménologique, pour reprendre l'expression des philosophes Edmund Husserl et Maurice Merleau-Ponty, qui nous extirperait de la perception usuelle de cet environnement ? En reproduisant les visages des humains et en mimant des expressions primaires (grimace, sourire), le pseudopode actualise-t-il ironiquement le stade du miroir théorisé par le psychanalyste Jacques Lacan ? Serions-nous en train d'expérimenter une vision autre associée à une conscience autre que la nôtre par le truchement de l'intention des artisans du film que nous sommes en train de regarder ?¹

De plus, au cinéma, les spectateurs perçoivent cette distortion subjective de la réalité sur un écran où sont projetées les images du film. Ils subissent déjà une altération de leur perception naturelle du monde, puisque ces images ont été enregistrées à l'aide d'une caméra munie d'un seul œil-objectif qui imprime sur de la pellicule 35 mm une version bidimensionnelle d'une réalité délimitée par un cadre, reproduite dans un décor fabriqué, manipulée par l'éclairage et transformée par les effets visuels spéciaux. En observant ces plans subjectifs du pseudopode, les spectateurs expérimentent en effet un point de vue inhumain créé par des effets spéciaux numériques. Ce recours à la technologie, par l'entremise d'un effet numérique spécial, pour illustrer une subjectivité inhumaine et donner accès à une conscience autre me semble relever du domaine privilégié de la science-fiction au cinéma. Du moins, à ma connaissance, seuls quelques films de science-fiction américains emploient ce procédé.

J'ai toujours été fasciné par cette subjectivisation de l'Autre présentée dans certains films de science-fiction (SF), ces points de vue médiatisés par la technologie des effets

¹ Nous reviendrons en profondeur sur ces notions dans les deux premiers chapitres.

spéciaux. Il s'agit d'une subjectivité unique, un accès à un état de conscience autre qui est spécifique au cinéma de SF, que je définis par le terme *xénopsie* pour en dégager le caractère distinctif et privilégié. Ce néologisme dérive de la racine grecque « autopsia » (littéralement « l'acte de voir avec ses propres yeux »). En substituant « auto » par le préfixe grec « xénos » (étranger) dans le mot « autopsie » et en y greffant le sens d'« opsis » (voir) comme dans « biopsie », on obtient le terme « *xénopsie* » qui signifie alors : « l'acte de voir à travers les yeux de l'étranger (ou de l'Autre) ». C'est précisément cet « acte de voir » effectué « à travers les yeux de cet Autre »² extérieur à l'expérience humaine que je me propose d'explorer dans ce mémoire.

Pour que la *xénopsie* se manifeste dans ces films qui forment un sous-ensemble du cinéma de science-fiction, il faut obtenir trois conditions simultanées : d'abord, un plan subjectif dans lequel la caméra montre le champ visuel que verrait un personnage placé dans cette position; ensuite, que ce personnage soit un être non humain issu de l'univers imaginaire de la science-fiction; enfin, que ce plan subjectif soit filtré ou médiatisé par un effet optique spécial. Le film peut ne contenir qu'un seul plan semblable ou bien présenter une ou plusieurs séries de plans associés à une ou à plusieurs entités.

Quels sont ces Autres imaginaires qui peuplent le cinéma de SF et qui interagissent avec les humains ? Il s'agit des robots, des humanoïdes, des androïdes, des cyborgs, des machines-ordinateurs et des extraterrestres (ou dans le cas de *The Abyss*, des « intraterrestres »). Il arrive que certains films de SF nous confrontent avec leur perception et leur subjectivité par l'intermédiaire de la *xénopsie*, nous mettant ainsi en relation directe avec la technologie dont ces êtres sont issus (et, formellement, avec la technologie dont ces films sont issus). Scott Bukatman, suggère que « the meaning of SF

² Ce terme « Autre » sera mieux défini et mieux cerné au début du troisième chapitre, car, puisque les êtres de la SF sont à la fois « autrui » et des créations imaginaires (possiblement inspirées par l'inconscient), ils peuvent aussi bien se rattacher au concept d'altérité qu'à la notion d'inconscient développée par Freud.

films is found in their visual organization, and in their inevitable attention to the act of seeing, the significance of special effects begins to emerge. »³

Tous les effets spéciaux ne sont pas de la xénopsie, mais toute xénopsie est assurément un effet optique spécial. Par cette forme de subjectivité médiatisée par les effets spéciaux des films de SF, la xénopsie attire notre attention sur cette technologie et, par le fait même, sur l'étrangeté artificielle de ce point de vue. En employant la xénopsie, les réalisateurs de ces films tentent d'imposer chez le spectateur un processus de projection/identification par l'utilisation du plan subjectif, mais ils peuvent produire simultanément l'effet inverse, soit une distanciation qui renforce l'idée que cette vision n'est pas humaine. La xénopsie déclenche ainsi ce que Brooks Landon considère comme la raison d'être du cinéma de SF : « If we think of what it is that science-fiction "does", surely we must acknowledge that its frequently mentioned "sense of wonder" derives from "new ways of seeing". »⁴

La trentaine de films de science-fiction américains⁵ qui, à ma connaissance, font usage de la xénopsie cultivent précisément ces nouvelles façons de voir. Bien qu'elle ne soit pas un aspect essentiel au genre, la xénopsie n'en constitue pas moins une composante signifiante dans les films de SF qui l'utilisent. Ces plans subjectifs peuvent en effet produire un profond impact sur le spectateur qui les observe. Le dispositif xénopsien que je vais décrire peut servir de déclencheur (plus ou moins prémédité) employé par les réalisateurs pour tenter de mettre le spectateur en contact avec une conscience non humaine ou, à tout le moins, avec une perception autre que la sienne. En effet, la xénopsie de ces films peut devenir une forme d'intersubjectivité qui manifeste

³ Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, 1993, p. 13.

⁴ Brooks Landon, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, 1992, p. 94.

⁵ Voir l'Annexe D à la fin de ce mémoire pour une liste partielle des films de science-fiction américains qui contiennent de la xénopsie.

une intentionnalité autre (qui n'est pas celle du spectateur et qui peut même aller au-delà de celle du réalisateur) à travers la médiatisation technologique des effets spéciaux dans les plans subjectifs associés aux robots, aux cyborgs, aux machines-ordinateurs (intelligence artificielle) et aux extraterrestres. Ce faisant, elle peut susciter une interrogation sur la nature humaine consciente d'elle-même dans une société de plus en plus dominée et aliénée par la science et la technologie. C'est lorsque l'identité fondamentale de l'être humain est remise en question à l'intérieur du récit grâce à l'usage de la xénopsie que le film de science-fiction m'intéresse dans le cadre de ce mémoire.

Cet acte de voir à travers les yeux de l'Autre, cette médiatisation technologique du regard activée dans certains films que nous étudierons ici, favorise un discours sur la conscience et son origine, car c'est le propre de ces films de science-fiction d'interroger la dualité humain / machine et humain / autre. Selon Vivian Sobchack, c'est le propre du cinéma d'interroger l'expérience humaine et de créer une intersubjectivité entre deux consciences qui s'interpellent dans la salle : celle du spectateur et celle du film projeté sur l'écran. Dans son livre *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*, Sobchack définit en effet un corps-film agissant comme une conscience virtuelle mais active qui s'adresse intentionnellement au spectateur dans la salle. Elle stipule que « (...) there is originality and individual freedom as well as cultural constraint in the film experience, and both the film and spectator are subjects of vision (as well as objects for vision) who have common existential bonds to the world but unique bodily and intentional investments in it and perspectives in it »⁶. La xénopsie, nous le verrons, passe par cette conscience virtuelle pour générer un contact possible avec une autre conscience ou une conscience autre : celle des entités imaginées dans les films de science-fiction.

⁶ Vivian Sobchack, *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*, 1992, p. 303.

Pour bien comprendre la xénopsie et ses effets, il faut d'abord, dans le premier chapitre de ce mémoire, comprendre ce que l'on entend par la notion de conscience de l'être humain et comment cette conscience s'exprime par le truchement du corps-film projeté sur l'écran. La phénoménologie de la perception du philosophe Maurice Merleau-Ponty s'avère un outil intellectuel fort utile pour étudier l'expérience filmique comme phénomène lié à la conscience, car elle place la vision au centre de la conscience humaine et explique l'émergence de cette conscience en passant par l'intersubjectivité avec les autres êtres humains. Merleau-Ponty trace lui-même ce lien lorsqu'il écrit que « décrire le mélange de la conscience avec le monde, son engagement dans un corps, sa coexistence avec les autres, ce sujet-là est cinématographique par excellence. »⁷

Vivian Sobchack reprend ces arguments philosophiques dans ses travaux en les intégrant à l'expérience de visionner un film projeté sur un écran. De cette façon, elle délaisse les trois métaphores traditionnellement employées pour décrire ce phénomène, soit l'écran comme une peinture, l'écran comme une fenêtre sur le monde et l'écran comme un miroir, dans lesquelles le film est perçu comme un objet statique⁸. Elle définit alors le concept du corps-film (« the film's body ») qui agit telle une conscience virtuelle, un objet-sujet interpellant directement le spectateur dans la salle. Ce sera l'objectif principal du second chapitre de ce mémoire : bien décrire ce principe de la conscience filmique et la différencier de la conscience proprement humaine.

Le second objectif de ce chapitre sera de définir le dispositif de la xénopsie et comment il représente une autre manifestation de subjectivité consciente qui s'active intentionnellement sur l'écran. S'il s'agit d'une forme de subjectivité, si ce dispositif est

⁷ Maurice Merleau-Ponty, « Le Cinéma et la nouvelle psychologie » (13 mars 1945), in Jean-Pierre Charcosset & al., *Approches phénoménologiques*, 1981, p. 75.

⁸ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 14. L'auteure prend bien soin de mentionner aussi le rêve comme métaphore parfois suggérée, mais elle n'aborde pas cette dernière piste dans son livre.

constitué de plans subjectifs, alors la xénopsie révèle un type de point de vue, un type d' « ocularisation interne primaire » spécifique à certains films de SF, dans lequel le plan subjectif associé aux robots, aux cyborgs, aux ordinateurs et aux extraterrestres est nécessairement médiatisé par le filtre technologique qu'est l'effet visuel spécial. *Le récit cinématographique* d'André Gaudreault et François Jost définit clairement la notion d' « ocularisation interne » qui situe parfaitement le plan subjectif dans l'articulation d'un point de vue⁹. D'autre part, *L'Effet cinéma* de Jean-Louis Baudry regroupe deux textes influents sur l'appareil de base du cinéma et sur le dispositif cinématographique au travers desquels s'articule le point de vue. Le premier texte¹⁰ est particulièrement important car il aborde déjà cette idée de l'intentionnalité consciente de l'image en mouvement projetée sur l'écran. Il relie également l'oeil de la caméra à la tradition perspectiviste monoculaire du XVI^e siècle qui permet déjà la situation d'un sujet unique percevant.

De plus, Baudry illustre à l'aide d'un schéma¹¹ l'appareil de base du cinéma qui, mis en relation avec un graphique tiré du livre de Vivian Sobchack¹² et une série de dessins provenant du livre *Intentionality* de John R. Searle¹³, offre la possibilité de mieux visualiser l'ajout que représente la xénopsie à l'expérience filmique. En modifiant ces schémas pour n'en faire qu'un, nous verrons qu'en plus du film projeté que l'on perçoit, du langage filmique qu'il faut décoder, de la caméra subjective qu'il faut identifier, la xénopsie devient un filtre supplémentaire que doit reconnaître le spectateur pour participer à cette autre perception qui conduit à cette conscience autre. C'est cette

⁹ André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique*, 1990, pp 127-144 (Chapitre VI : le point de vue).

¹⁰ Jean-Louis Baudry, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base », in *L'effet cinéma*, 1978, pp 13-26.

¹¹ *Ibid.*, p. 15.

¹² Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 139.

¹³ John R. Searle, *Intentionality*, New York, 1983, pp 57-59.

projection dans l'Autre par le truchement de la xénopsie qui peut permettre de déclencher ou de renforcer cette réflexion philosophique sur la nature humaine.

Ces considérations formelles et philosophiques nous entraînent vers la manifestation de la xénopsie dans les films de SF. Ces manifestations xénopsiennes sont explorées à travers un corpus d'une douzaine de longs métrages dans les troisième et quatrième chapitres du mémoire. Dans le troisième chapitre, nous nous attardons à la xénopsie des extraterrestres, de son emploi plus primitif dans les classiques des années 1950 comme *It Came From Outer Space* et *War Of The Worlds*, jusqu'à son emploi plus sophistiqué dans des œuvres des années 1980 comme *Predator*, *Starman* et *The Abyss*.

Dans le chapitre quatre, nous plongeons dans la xénopsie des robots (*Westworld*), des cyborgs (les deux premiers *Terminator* et *RoboCop*) et de l'ordinateur HAL dans *2001: A Space Odyssey*. Si la xénopsie extraterrestre se produit à travers un effet optique spécial présentant à l'oeil humain qui la perçoit de nouvelles façons de voir ou d'appréhender le monde, la xénopsie cybernétique associée aux robots, aux cyborgs et aux ordinateurs se produit à travers un filtre technologique plus directement perceptible grâce à l'emploi de lignes vidéo, de pixels agrandis, de « monitoring » et de diagrammes apparaissant à l'écran. Les extraterrestres étudiés dans le troisième chapitre procèdent à une forme d'usurpation de la nature humaine, voire à sa négation ou à son annihilation, alors que les robots, les cyborgs et les ordinateurs abordés dans le quatrième chapitre assimilent les composantes de l'identité humaine et les fusionnent à la machine. Cette démarcation entre la xénopsie extraterrestre et cybernétique nécessite un chapitre entier pour en étudier chacune des manifestations.

À l'instar du plan subjectif, la xénopsie ne peut être soutenue indéfiniment, sinon la communication est rompue, l'intersubjectivité se résorbe et l'artifice prend le dessus. Si le film projeté peut en soi représenter une forme latente de xénopsie (où la subjectivité de

l'Autre est remplacée par celle du corps-film théorisé par Vivian Sobchack), puisque, comme le précise Scott Bukatman, « cinema is, of course, a special effect »¹⁴ et que la xénopsie se construit à travers les effets spéciaux engendrés par la technologie du cinéma, alors il faut prendre en exemple *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), un des seuls films qui constitue une expérience ultime de subjectivité soutenue, soit un seul plan subjectif maintenu pendant toute la durée du long métrage¹⁵. Vivian Sobchack en parle longuement dans *The Address of the Eye*¹⁶ comme d'une tentative ratée, car le spectateur ne peut égaler son corps percevant-perçu avec celui du film qui est un corps non humain, un amalgame caméra-acteurs-réalisateur-équipe-éclairage-décors-son-montage-bruitage-mixage-projecteur-écran. Autrement dit, le dispositif du point de vue (et d'ocularisation interne primaire) engendre chez le spectateur la projection-identification uniquement s'il est articulé dans une alternance objectif-subjectif-objectif (ou réaction) plus ou moins soutenue, une expérience propre au corps-film et non au corps humain, car l'être humain ne peut que percevoir à travers sa propre subjectivité.

Ce principe se traduit dans les films de SF que nous étudions dans les chapitres trois et quatre par une xénopsie plus ou moins soutenue mais jamais abusive pour ne pas rompre la communication intersubjective ni le lien intentionnel entre les deux consciences interpellées, celle des humains dans la salle et celle des entités sur l'écran. Ainsi, la plus longue utilisation de la xénopsie que j'ai répertoriée¹⁷ jusqu'à ce jour dure huit minutes et trente-cinq secondes dans le film *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), car le réalisateur cherche à faire partager au spectateur de la façon la plus soutenue possible le

¹⁴ Scott Bukatman, « The Artificial Infinite: On Special Effects and the Sublime », in Annette Kuhn & al., *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema*, 1999, p. 253.

¹⁵ Le film français *La Femme défendue* (Philippe Harel, 1997) utilise aussi le même procédé de subjectivité soutenue pendant toute la durée du film, mais le réalisateur emploie plus activement le montage pour créer des ellipses. Le résultat s'avère toutefois tout aussi problématique que pour *Lady in the Lake*.

¹⁶ Vivian Sobchack, *op. cit.*, pp 230-248.

drame angoissant d'une conscience humaine qui se transforme peu à peu en conscience-machine hantée par la résurgence d'un inconscient humain. Les autres manifestations de xénopsie analysées dans nos chapitres peuvent se limiter à quelques minutes, à quelques secondes ou même à quelques photogrammes selon le propos des films.

Avec le cinquième et dernier chapitre, nous entrons dans le monde de *Blade Runner*, où la frontière entre humains et « Replicants » (des humanoïdes génétiquement modifiés) se révèle si subtile qu'elle en vient pratiquement à disparaître. Les artisans de ce film ne veulent pas que nous sachions de façon certaine si le personnage de Rick Deckard, le policier interprété par Harrison Ford, est un humain ou un Replicant, alors la xénopsie associée à ce personnage est réduite à l'extrême : elle ne dure que vingt-huit photogrammes ! Dans ce chapitre, je me concentrerai sur cette ambiguïté de la perception que nous offre *Blade Runner* en posant les implications formelles et philosophiques que ce film entretient sur les concepts de la conscience, de la perception du Soi et de l'identité humaine. Comme le stipule Scott Bukatman dans son analyse du film, « defining the human provides most of *Blade Runner's* philosophical focus »¹⁸.

Nous nous attarderons donc longuement sur ce film dans notre dernier chapitre car il incarne un subtil aboutissement de l'utilisation de la xénopsie dans les films de science-fiction américains répertoriés jusqu'à ce jour. Puisque le questionnement sur la nature humaine se trouve au cœur de la thématique de cette œuvre, la détermination qu'il y ait xénopsie ou pas devient aussi le cœur du projet esthétique du film. S'il n'y a pas de xénopsie associée à Deckard, alors il est humain, mais le contraire suppose qu'il soit un Replicant. La distinction humain/androïde devient ainsi fondamentale. Toujours dans son analyse de *Blade Runner*, Scott Bukatman pose clairement l'enjeu de cette problématique

¹⁷ La liste partielle des films de science-fiction xénopsiens de l'Annexe D précise également la durée exacte de l'utilisation de la xénopsie pour plusieurs de ces films.

¹⁸ Scott Bukatman, *Blade Runner*, 1997, p. 64.

en se référant au roman de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, qui est à l'origine du film de Ridley Scott :

Philip Dick gives us two oppositions: Human / Androids and Human / Inhuman. The first is ultimately unimportant, while the second is urgent. The division between human and android raises a central philosophical question: how do you *know* you're human? The second opposition leads to a moral problem: what does it *mean* to be human?¹⁹

Cette double opposition et cette double question se situent au centre des préoccupations de ce mémoire. De même, l'œil, la vision, la perception et la subjectivité se retrouvent au cœur de cette discussion sur la xénopsie. Mais comme le précise encore Bukatman, « seeing is everything in *Blade Runner*, but it guarantees absolutely nothing »²⁰. C'est pourquoi je devrai démontrer avec une très grande précision la présence du motif de l'œil dans le film, de même que son importance cruciale dans la démonstration d'une subjectivité associée aux Replicants qui n'est que subtilement médiatisée. La clé de mon argumentation réside dans l'organisation des éléments significatifs du film selon ma propre perception de ceux-ci, car « rien n'est plus difficile que de savoir au juste ce que nous voyons »²¹.

Évidemment, cette perception qui m'est propre a aussi été influencée par la centaine de visionnages que j'ai faits de *Blade Runner*, de même que par les nombreuses discussions que j'ai entretenues avec collègues et amis sur ce sujet, par l'abondante quantité de textes disponibles sur le film que j'ai parcourue et par les lectures que j'ai entreprises pour ce mémoire. Ma perception s'est donc enrichie par celle des autres et je souhaite enrichir la vôtre par la mienne. En quelque sorte, je tente de faire miennes les paroles du Replicant Roy Batty (Rutger Hauer) qui, dans le film, s'adresse ainsi au généticien qui a fabriqué ses yeux :

« If only you could see what I've seen with your eyes. »

¹⁹ *Ibid.*, p. 69.

²⁰ *Ibid.*, p. 12.

²¹ Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, 1945, p. 76.

Chapitre I

INTENTIONNALITÉ ET INTERSUBJECTIVITÉ HUMAINES

Selon nos recherches, le premier film de science-fiction américain à faire usage de la xénopsie s'intitule *It Came From Outer Space* (Jack Arnold, 1953). Pour simuler le point de vue des extraterrestres, ce petit film de série B au budget modeste²² utilise un effet spécial primitif qui n'est pas sans rappeler la vision du pseudopode de *The Abyss*. Comme leur nom très approprié pour cette étude l'indique, les Xénomorphes (ces « formes étrangères » !) ont la capacité d'imiter la forme humaine et de la reproduire à volonté. Afin de réparer leur vaisseau spatial qui s'est écrasé sur Terre, les Xénomorphes retiennent prisonniers des êtres humains qu'ils copient afin de passer inaperçus dans la population terrestre. La caméra adopte à plusieurs reprises leur point de vue médiatisé par un effet de diffraction, une vision distortionnée qui était projetée sur les écrans de l'époque en noir et blanc dans le procédé 3-D, comme si l'on regardait à travers une bulle de savon ou une substance visqueuse.

Nous savons que ce point de vue n'est pas humain car il origine de l'intérieur du vaisseau spatial et est associé à une créature cyclope. Cette vision xénomorphe va même jusqu'à prendre au piège un électricien : adoptant le point de vue de la créature, la caméra subjective fonce en travelling avant sur le pauvre homme terrorisé qui regarde directement dans l'objectif de la caméra au moment où ce qui ressemble à un énorme bras

²² Le budget était de 532 000 \$ d'après l'auteur Tom Weaver dont les propos accompagnent l'édition DVD (Universal, 2002, #20435) de *It Came From Outer Space*.

de matière translucide le recouvre complètement, le projetant vers la lentille. On a vraiment l'impression qu'il a été capturé par le regard xénomorphe. Plus tard, lorsque le héros (un savant) et sa compagne rencontrent cet homme, ce dernier se comporte bizarrement, regardant directement le soleil pendant quinze bonnes secondes tout en s'exprimant d'une voix mystérieusement monotone et caverneuse. Il possède une forme humaine, mais il agit de façon inhumaine. Cette scène s'ouvrait d'ailleurs sur un plan subjectif reprenant la vision xénomorphe expérimentée plus tôt. Nous étions dès l'abord prévenus : cette apparence d'homme cache autre chose.

Dès cette première instance de xénopsie rencontrée dans le cinéma de SF américain, les trois conditions requises sont respectées : il s'agit d'une série de plans subjectifs (1) employant un effet spécial ajouté sur l'image filmée (2) pour montrer le champ de vision d'une créature extraterrestre imaginaire (3). Grâce à la xénopsie, les spectateurs dans la salle expérimentent une façon de voir le monde qui ne leur est pas habituelle, qui les sort de l'ordinaire, qui leur fait prendre conscience de regarder quelque chose (un paysage, un décor, un personnage) à travers quelque chose d'autre.

La xénopsie de ce film attire déjà l'attention des spectateurs sur la division Humain / Inhumain dont parle Scott Bukatman à propos de *Blade Runner*, précédemment citée dans l'introduction. Dans ce premier exemple de xénopsie, la notion d'être humain est mise en doute. Comment font les spectateurs pour détecter un comportement inhumain à l'écran et comment la xénopsie contribue-t-elle à cette détection, à cette prise de conscience ? En quoi la xénopsie est-elle si différente d'un autre type de point de vue se manifestant à l'écran pendant le visionnement d'un film ? Peut-elle donner ludiquement accès à une conscience autre ? Les spectateurs peuvent-ils vraiment se sentir interpellés par une présence consciente, là, sur l'écran ? Une conscience autre peut-elle vraiment

émerger sur l'écran, alors que le film projeté est la résultante d'une activité humaine et le produit d'une expression humaine ?

La réponse à ces questions dépend de ce que l'on entend par « conscience » et de la définition (des définitions ?) que l'on en donne. S'il existe plusieurs niveaux de conscience différents qui interagissent selon une situation donnée, cela suppose alors que l'interaction entre le spectateur et l'écran (entre le spectateur et les autres, de même qu'entre tous ces spectateurs et l'écran) provoque un nouvel état de conscience. Puisque cet état est canalisé dans la xénopsie à travers un plan subjectif inhumain, il s'établit alors une intersubjectivité qui met en contact l'intentionnalité du film (inhumaine ou non humaine) avec celle du spectateur (humaine).

Un tel postulat ne peut pas fonctionner si le film projeté n'est associé qu'à un objet perçu. S'il y a intentionnalité et intersubjectivité, le film doit alors nécessairement devenir aussi un sujet perçu et percevant. C'est l'argument théorisé par Vivian Sobchack dans son livre *The Address of the eye - A Phenomenology of Film Experience* :

More than any other medium of human communication, the moving picture makes itself sensuously and sensibly manifest as the expression of experience by experience. (...) Thus, the film experience is a system of communication based on bodily perception as a vehicle of conscious expression. (...) This suggests, therefore, the possibility that a film may be considered as more than a merely visible object. That is, in terms of its performance, it is as much a *viewing subject* as it is also a *visible* and *viewed object*. (...) In the act of vision, the film transcends its existence as a merely visible object reducible to its technology and mechanisms, much as in similar acts of vision, the filmmaker and spectator transcend their existence as merely visible objects reducible to their anatomy and physiology. All are not merely objects of vision, but also subjects of vision.²³

Le raisonnement de Sobchack va la conduire logiquement à poser le film projeté sur l'écran comme un nouvel état de conscience, car « insofar as the consciousness of another as well as of oneself is known in its manifest form as *embodied intentionality*,

²³ Vivian Sobchack, *op. cit.*; il s'agit ici d'un amalgame puisé dans les pages 3, 9, 21 et 22.

then a human and a film can both be said to articulate consciousness. »²⁴ Mais pour mieux circonscrire ce rapport particulier entre le film et l'humain, théorisé selon une approche phénoménologique qu'il faudra préciser, il faut d'abord explorer brièvement la notion de conscience et tenter d'en donner une définition, aussi incomplète soit-elle. Les concepts fondamentaux d'intentionnalité et d'intersubjectivité devront également être approfondis avant de les appliquer à l'expérience de voir un film dans une salle de projection.

Conscience humaine et autres types de conscience

Pour proposer une définition de la conscience rattachée à l'expérience humaine, il faut d'abord et avant tout tenter de préciser ce que nous entendons par « être humain », surtout dans le contexte de la science-fiction où nous opposons humains et machines (ordinateurs, robots, cyborgs, androïdes), humains et inhumains (extraterrestres). Il ne s'agit pas ici de prétendre à une exhaustivité de toute façon impossible à atteindre, mais de soulever à tout le moins la complexité de notre propre nature humaine. Le biologiste Cyrille Barette, professeur à l'Université Laval, donne une définition de l'être humain en trois volets²⁵ :

- Primate issu de la sélection naturelle, proche cousin des chimpanzés et cousin éloigné des gorilles et des orangs-outans;
- Espèce (reliée aux grands singes par un ancêtre commun d'il y a quinze millions d'années) qui s'est émancipée du programme génétique, issue de la sélection naturelle (il y a 35 ou 40 mille ans);
- Seule espèce du règne animal capable de faire des projets (espèce pro-active).

²⁴ *Ibid.*, p. 13.

²⁵ Propos recueillis le 5 octobre 2000 lors d'une conférence portant sur la notion du « post-humain » au Musée de la Civilisation à Québec.

Voilà ce qui nous distingue très certainement des autres animaux et, surtout, des primates et des grands singes. Sur le plan physiologique, la position du larynx en relation avec le volume du cerveau est aussi un facteur déterminant dans la capacité de produire tous les phonèmes nécessaires au langage humain. C'est ce qui nous détache en tant qu'*Homo Sapiens Sapiens* (l'homme moderne) des autres membres de la famille des Hominidés comme *Homo Erectus* et *Homo Sapiens Neanderthalensis*, desquels nous nous sommes affranchis il y a environ 35 000 ans. Mais le principal élément qui nous distingue sur le plan morphologique des animaux et des primates, c'est le volume de notre cerveau et sa grande capacité neuronale. Selon le biologiste français Albert Jacquard,

Le cerveau de l'homme actuel, protégé par un crâne lui offrant un volume de 1400 cm³, est riche d'environ 100 milliards de neurones. (...) Au total, un cerveau humain est l'équivalent d'un labyrinthe comportant un million de milliards de portes. Dans son crâne, chaque homme dispose de deux fois plus de connexions qu'il ne s'est écoulé de secondes depuis la bifurcation, il y a 15 millions d'années, entre la branche évolutive qui a mené à l'orang-outan et celle qui a conduit à lui.²⁶

La définition scientifique du cerveau s'avère relativement simple : pour l'ingénieur informatique Robert L. Nadeau, il s'agit d'un système de stockage et de traitement de l'information (« Information Processing System »²⁷). Mais notre cerveau se démarque en vérité de celui des grands singes par son unique capacité au langage qui occupe la plus grande partie de son volume :

(...) une faible proportion de neurones (1 sur 5000) apporte des informations sensorielles. Pour l'essentiel, la structuration du cerveau est donc le résultat de son propre fonctionnement. Pour s'autoconstruire, (...) les sources les plus précieuses sont les cerveaux de ses semblables. La porosité la plus importante est celle qui donne accès au fonctionnement intellectuel de l'autre. C'est cette porosité qu'apporte le langage.²⁸

Cette propension au langage et à l'échange avec les autres membres de son espèce engendre un autre phénomène propre à la nature humaine (jusqu'à preuve du contraire) : la conscience de son existence et, surtout, de celle des autres. Le cerveau humain permet

²⁶ Albert Jacquard, *La Légende de la vie*, 1992, p. 273.

²⁷ Robert L. Nadeau, *Mind, Machines and Human Consciousness*, 1991, p. 43.

²⁸ Albert Jacquard, *op. cit.*, p. 274.

(ou produit) cette fonction grâce à son incroyable complexité et à son immense sophistication évolutive. Les premières démonstrations de l'énorme capacité du cerveau humain ont été réalisées dans les années 1940 et 1950 par les neurochirurgiens William Penfield et Herbert Jasper à l'Université McGill. Ils stimulaient les lobes temporaux de leurs patients avec des électrodes. Les patients étaient éveillés et pouvaient décrire ce qu'ils ressentaient. Il leur semblait alors qu'ils revivaient des expériences du passé dans leurs moindres détails. Mais il y a plus :

More remarkably, the memory seemed so complete and intense that the patients felt that they were back in that earlier time hearing, seeing, and feeling everything as it was originally experienced. Yet the patients were also aware that these strange mental experiences did not correspond to any real events taking place in the operating room. It was as if two selves were active in this moment of cognition: the self that was reliving the experience in the past, and the self that was aware of its existence in the present reporting on that past experience.²⁹

Ces expériences de « ré-actualisation » ou de reconstruction d'événements passés réanimés dans le cerveau entraînent les conclusions suivantes :

(1) the human brain seemingly has the capacity to record vast amounts of information in memory; (2) what is recorded has a fully developed emotional dimension; (3) memory involves both localized and more general or global regions of the brain; and (4) an observing self in the present coexists, in some sense, with the self that reexperiences the past event.³⁰

Il y aurait par conséquent à l'intérieur de l'être humain une conscience qui observe le monde et qui s'observe regarder le monde, soi-même et les autres. L'expérience de regarder un film en salle s'apparente en quelque sorte à cette réactualisation d'événements passés, puisque la conscience du spectateur s'observe regarder une représentation du monde sur l'écran qui réanime des événements précédemment filmés (et modifiés) *par quelqu'un ou quelque chose d'autre*. Mais est-ce cette capacité qui nous distingue définitivement des animaux ? Qu'en est-il des nouvelles générations d'ordinateurs qui se dirigent de plus en plus vers l'intelligence artificielle et des robots qui pourront en

²⁹ Robert L. Nadeau, *op.cit.*, p. 52-53.

³⁰ *Ibid.*, p. 53.

découler dans quelques années ? Pourront-ils être qualifiés de conscients ? Atteindront-ils certaines caractéristiques ou qualités de la conscience humaine ?

Il faudrait d'abord être en mesure de donner une définition concrète de la conscience, ce qui n'est pas une mince affaire. Sur le plan scientifique, nous pourrions donner la définition suivante : « evolutionarily advantageous information-processing activity (conducive to survival), made possible by increasingly large numbers of neurons and interaction between groups of neurons »³¹. Mais s'agit-il là d'une définition de la conscience ou de l'intelligence? Ces deux concepts sont-ils propres à l'homme ou peuvent-ils surgir chez l'animal et la machine? Plus fondamentalement, est-ce que la conscience est nécessairement une résultante de l'activité du cerveau humain? Le philosophe Karl Popper pense que la conscience « exists in a mental state outside of space-time, and that brain acts as a kind of receiver for mind. He concedes that the activity of mind can be altered by the state of the brain. Yet he also contends that one cannot conclude that mind is produced by brain »³².

Pour sa part, le philosophe John Searle prend l'exemple suivant pour avancer l'idée que la conscience est une propriété émergente du cerveau qui ne peut pas s'expliquer uniquement par ses composantes physiologiques :

For example, assembled nucleotides in a DNA molecule display an emergent property that is not common to any other complex molecule: the DNA molecule can replicate itself. Just as this property of DNA is not identifiable with any physical substrate in the nucleotides, so mind, it is argued, is an emergent property of the brain and cannot be reduced to the brain.³³

³¹ *Ibid.*, p. 103.

³² *Ibid.*, p. 156. Nadeau résume ici la pensée de l'auteur.

³³ *Ibid.* Je soulève ici un problème sémantique lié à l'emploi du mot « mind ». Il arrivera souvent dans les citations subséquentes que les mots « mind, spirit, soul, consciousness » soient utilisés de façon interchangeable. Le même emploi problématique se reproduit en français avec les mots « esprit, âme et conscience ». Pourtant, les mots « spirit, soul, âme » possèdent une connotation religieuse qui sied mal à l'objectivité scientifique souhaitée dans ces textes.

Le physicien Roger Penrose partage cette idée : « consciousness and insight are emergent properties of the neuronal organization of the brain that will eventually be explained in terms of quantum jumps from one energy state to another. »³⁴

Cette propriété émergente implique que la somme des parties du cerveau est plus grande que le cerveau lui-même, une résultante amplifiée. Notons en passant que le film projeté sur l'écran est, lui aussi, la résultante amplifiée de tous les éléments qui le constituent. Il est plus que le son, le montage, les mouvements de caméra et les autres éléments qui le composent. Nous y reviendrons. Pour le moment, demandons-nous si une telle résultante amplifiée ne pourrait pas exister chez le cerveau des animaux, en particulier des grands primates. Certaines recherches tendent à le démontrer³⁵. Mais selon le phénoménologue Maurice Merleau-Ponty :

Le comportement animal vise un milieu (Umwelt) animal et des centres de résistance (Widerstand). Le comportement humain s'ouvre à un monde (Welt) et à un objet (Gegenstand) par-delà les ustensiles qu'il se construit, il peut même traiter le corps propre comme un objet. La vie humaine se définit par ce pouvoir qu'elle a de se nier dans la pensée objective, et ce pouvoir, elle le tient de son attachement primordial au monde lui-même.³⁶

Comme on peut le constater, le concept de la conscience ne suffit pas pour différencier l'être humain des animaux (où le comportement et l'attitude interviennent). La nature humaine ne peut pas non plus se confiner dans une définition purement scientifique puisque la science *fait partie intégrante* de la nature humaine. « L'essence de chacun n'est pas dans ce qu'il a reçu de la nature, mais dans les rapports qu'il entretient avec les autres »³⁷, rappelle le généticien Albert Jacquard. Pour le philosophe Maurice

³⁴ *Ibid.*, p. 226. Propos recueillis par Nadeau.

³⁵ L'un des cas les plus célèbres est celui du gorille Koko, capable de communiquer ses états d'âme et même de parler de ses rêves en utilisant le langage des signes. Voir à ce sujet le film *Koko, le gorille qui parle* (Barbet Schroeder, 1978, France). Notez en passant que si les animaux rêvent, c'est qu'ils ont aussi un inconscient. Cependant, cette discussion dépasse le propos de ce mémoire.

³⁶ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 377.

³⁷ Albert Jacquard, op. cit., p. 284.

Merleau-Ponty, « l'homme est une idée historique et non pas une espèce naturelle »³⁸, car son identité propre s'est construite en expérimentant le monde et en interagissant avec les autres. L'ingénieur Robert L. Nadeau ajoute que la conscience de Soi et de la réalité-en-soi est une construction « that has emerged in the symbolic universe of members of a culture »³⁹. Ainsi, « la complexité à laquelle [l'humain] peut parvenir dépend moins de ce que la nature lui donne que de l'apport du groupe auquel il appartient et de l'usage qu'il en fait »⁴⁰. Nous pourrions à présent risquer une autre définition de la conscience, spécifique à l'être humain et à son interdépendance avec les autres : « ability of the neuronal organization of the brain to generate self-reflective awareness founded upon a sense of internal consistency or order »⁴¹. Cette capacité transcende le corps physique : elle est une fonction immanente du cerveau humain.

Intentionnalité humaine

Cette constatation vient créer un lien entre la science et la phénoménologie de la perception développée par Maurice Merleau-Ponty. La conscience et le corps physique interagissent dans leur « co-présence » au monde. En guise de réponse à la première question soulevée par Scott Bukatman à propos de *Blade Runner*, « how do you know you're human ? », Merleau-Ponty suggère que nous savons que nous sommes humains parce que *nous nous percevons nous comporter comme tels*. L'être humain est à la fois sujet qui pense et objet d'où émane la pensée. Le sujet et l'objet sont « deux moments

³⁸ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 199.

³⁹ Robert L. Nadeau, *op. cit.*, p. 224-225.

⁴⁰ Albert Jacquard, *op. cit.*, p. 275.

⁴¹ Robert L. Nadeau, *op. cit.*, p. 225.

abstrait d'une structure unique : la présence »⁴². Il y a quelque chose en dedans (le corps phénoménal) qui perce l'extérieur, perçoit l'objet (le corps objectif) et aperçoit le monde :

Le corps objectif n'est pas la vérité du corps phénoménal, c'est-à-dire la vérité du corps tel que nous le vivons, il n'en est qu'une image apauvrie, et le problème des relations de l'âme et du corps ne concerne pas le corps objectif qui n'a qu'une existence conceptuelle, mais le corps phénoménal⁴³.

Cela revient à voir le corps physique comme un « ensemble biologique »⁴⁴ contrôlé par un cerveau et habité par une présence phénoménale qui le fait agir. Ce concept d'intentionnalité est aussi central à la phénoménologie de Merleau-Ponty qu'à celle de son prédécesseur Edmund Husserl. Cependant, pour Husserl, la conscience est un vecteur entre le sujet pensant et le corps physique, car elle est toujours consciente de quelque chose, ne serait-ce que d'elle-même : il y a donc une intention d'être conscient. Dans sa phénoménologie transcendantale, Husserl réaffirme le cogito de Descartes, non plus comme « Je pense, donc je suis » mais comme « Je pense, donc je suis conscient de penser » (plus proche du *Cogitatum*), situant la conscience avant le corps dans un Je transcendantal qui devient pensée pure⁴⁵. C'est ici que Merleau-Ponty se démarque de Husserl. Dans sa phénoménologie existentialiste, il place le corps, et non la pensée, comme source d'intentionnalité. « La conscience est originairement non pas un « je pense que » mais un « je peux ». [C'est] la motricité comme intention originale. (...) La conscience est l'être à la chose par l'intermédiaire du corps »⁴⁶. Plus loin, il précise comment il s'écarte de Kant et de Descartes en repositionnant le corps dans l'espace :

La tradition cartésienne et kantienne (...) éclaire la perception de l'objet par la perception de l'espace, alors que l'expérience du corps propre nous enseigne à enraciner

⁴² Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 492.

⁴³ *Ibid.*, p. 493.

⁴⁴ L'expression est du biologiste Cyrille Barette, entendue à la Conférence sur le post-humain, 5 oct. 2000.

⁴⁵ Voir sur ce très vaste sujet Vivian Sobchack, *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*, pp 34 à 38, ainsi que Jean Toussaint-Dessanti, *Introduction à la phénoménologie*, 1994 (©1963), p. 167 (au mot *Cogito* du glossaire).

⁴⁶ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, pp 160-161.

l'espace dans l'existence. (...) Notre corps n'est pas d'abord dans l'espace; il est à l'espace. (...) Je ne suis pas devant mon corps, je suis dans mon corps, ou plutôt je suis mon corps.⁴⁷

Merleau-Ponty, dans son questionnement sur la nature de l'être humain, tend à inverser les termes du fameux *Cogito, ergo Sum* de Descartes en faisant intervenir « je suis » avant ou simultanément avec « je pense » : « ainsi, ce n'est pas parce que je pense être que je suis certain d'exister, mais au contraire la certitude que j'ai des pensées dérive de leur existence affective. »⁴⁸ D'où l'adéquation chez Merleau-Ponty du sujet et de l'objet dans l'existence de l'être humain en tant qu'« être-au-monde » :

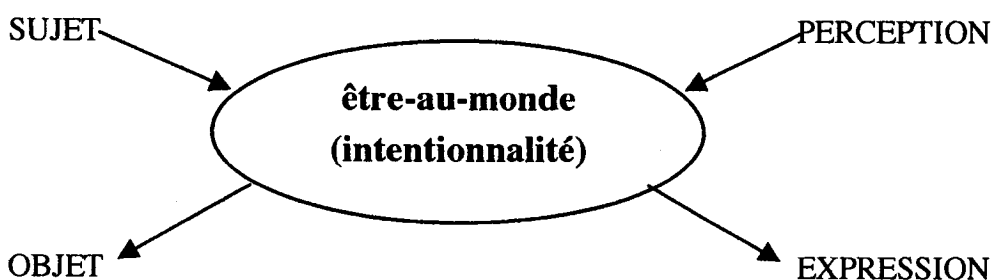
Le sujet est être-au-monde et le monde reste « subjectif » puisque sa texture et ses articulations sont dessinées par le mouvement de transcendance du sujet. (...) L'existence effective de mon corps [ce corps-ci] est indispensable à celle de ma « conscience ». ⁴⁹

La perception que nous avons de nous-mêmes en tant qu'être humain est intimement liée à l'intention que nous manifestons de nous percevoir percevant le monde. Cette modalité simultanément objective et subjective devient la primauté de toute communication avec le monde perceptible, selon la phénoménologie existentialiste de Merleau-Ponty :

C'est en communiquant avec le monde que nous communiquons indubitablement avec nous-mêmes. Nous tenons le temps tout entier et nous sommes présents à nous-mêmes parce que nous sommes présents au monde.⁵⁰

Essayons de résumer ces différents concepts dans le schéma suivant :

Figure 1 : Schéma des relations d'intentionnalité de l'être-au-monde



⁴⁷ *Ibid.*, pp 173 et 175.

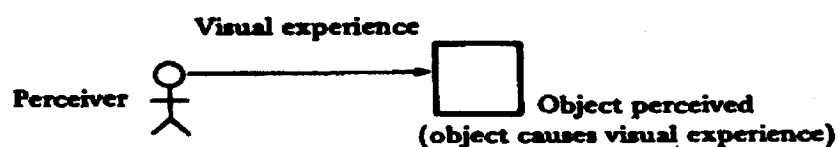
⁴⁸ *Ibid.*, p. 438.

⁴⁹ *Ibid.*, pp 491 et 493.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 485.

Ce schéma exprime la simultanéité du sujet/objet-percevant/exprimant (ou communiquant avec le monde qu'il perçoit). Dit autrement, le sujet qui perçoit est un objet qui s'exprime et le sujet qui s'exprime est aussi un objet qui perçoit. Cette perception et cette expression manifestent une intentionnalité, car, comme le précise le philosophe John R. Searle, « the Intentionality of a perceptual experience is realized in quite specific phenomenal properties of conscious mental events. »⁵¹ Searle représente cette intentionnalité de la façon suivante :

Figure 2 : Diagramme de la perception visuelle selon John R. Searle



Searle explique ce diagramme ainsi :

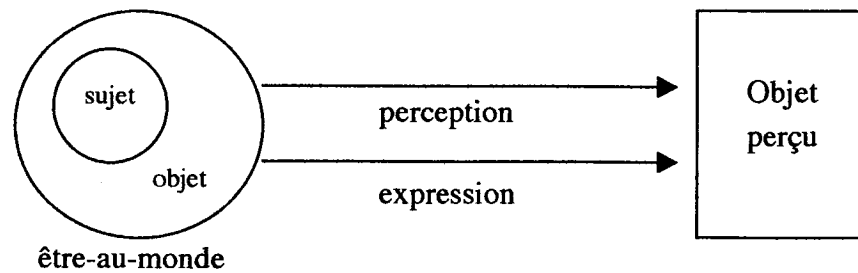
This visual perception involves at least three elements: the perceiver, the visual experience, and the object (more strictly: the state of affairs) perceived. The fact that an arrow represents the visual perception is meant to indicate that the visual experience has intentional content, it is directed at the Intentional object, whose existence is part of its conditions of satisfaction (it is not of course meant to suggest that the visual experience exists in the physical space between the perceiver and the object).⁵²

Mais le sujet qui s'exprime et perçoit (la conscience) réalise cet acte **au travers** de l'objet qui perçoit et s'exprime (le corps du sujet). Adaptons le diagramme de Searle en y ajoutant, en plus de la flèche intentionnelle de l'expérience visuelle, une flèche intentionnelle représentant l'expression de l'être-au-monde. On obtient alors, à notre avis, une meilleure représentation :

⁵¹ John R. Searle, *Intentionality - An essay in the philosophy of the mind*, 1983, p. 45.

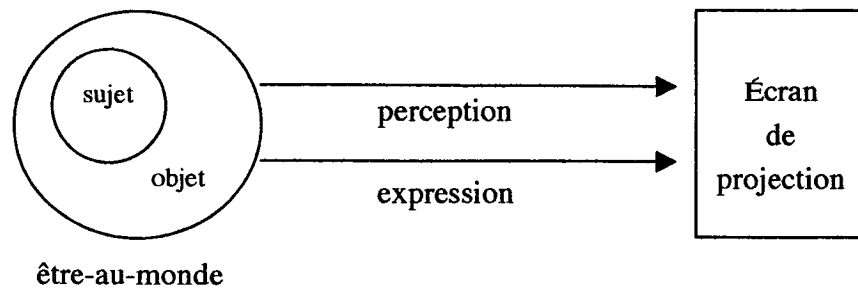
⁵² *Ibid.*, p. 57 (diagramme et citation).

Figure 3 : Diagramme de l'être-au-monde en tant qu'entité intentionnelle



Dans la salle de cinéma, l'être-au-monde perçoit non pas un objet concret, mais l'écran sur lequel le film est projeté (en plus de percevoir le son qui provient des haut-parleurs disposés autour de lui sur les murs de la salle et derrière l'écran : nous nous pencherons plus tard sur l'impact de cet environnement perceptif qui s'immisce entre le spectateur et l'écran). Puisqu'il ne s'agit pas d'un objet concret mais bien de ce que Searle identifie comme « the state of affairs », alors nous devons substituer dans le diagramme l'objet perçu par l'écran de projection :

Figure 4 : L'être-au-monde en tant qu'entité intentionnelle au cinéma



L'objet concret (l'écran) cède la place à un objet virtuel (le film projeté) pendant l'expérience de percevoir la projection du film sur l'écran. C'est pourquoi l'écran a souvent été comparé métaphoriquement à une peinture, à une fenêtre ou à un miroir. Nous reviendrons plus loin sur la relation cruciale qui s'établit entre l'écran et le miroir. Nous verrons également comment ce concept d'intentionnalité devient primordial dans l'acte de voir au cinéma et dans la xénopsie des films de science-fiction, cette dernière nous offrant un décalage de perception par filtres multiples interposés.

Intersubjectivité humaine

Ce raisonnement phénoménologique sur la dualité objet/sujet-percevant/s'exprimant de l'être-au-monde nous amène à la seconde question posée par Scott Bukatman à propos de *Blade Runner* : « what does it mean to be human? ». Nous semblons savoir ce que signifie de vivre en tant qu'humain par la force des choses, *par habitude*. C'est le concept de « l'attitude naturelle » (les acquis culturels, sociaux et idéologiques) définie par Husserl⁵³. Nous nous distinguons des autres et nous nous définissons par notre individualité, par notre sens du Moi, par notre existence consciente, par notre capacité de percevoir, de comprendre et même d'anticiper le monde qui nous entoure. Nous possédons cette capacité unique de percevoir le temps passé, présent et futur, ainsi que notre position dans l'espace. Toutes ces caractéristiques sont profondément associées à l'identité humaine et sont directement liées à la subjectivité humaine, à cette façon unique que nous avons de percevoir le monde. « Seeing comes before words. The child looks and recognizes before it can speak », explique John Berger⁵⁴.

Cette affirmation est confirmée par le psychanalyste Jacques Lacan qui, dans son exposé sur *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je*, indique que le bébé reconnaît son image dans le miroir dès l'âge de six mois. Il s'identifie avec elle et la distingue de celle des objets qui l'entourent. Il développe ainsi une perception de lui-même qui correspond au *Je-Idéal* tel que décrit par Freud (le « Ideal Ich »⁵⁵). Ce stade primordial induit une transformation fondamentale chez l'enfant qui assume cette image comme la sienne : c'est *l'imgo*. Ce stade précède nécessairement l'identification aux autres (l'objectivisation du Je) et la formation du langage (retour à la subjectivisation du

⁵³ Robert Legros, « Phénoménologie et question de l'homme », in *La Liberté de l'esprit*, no 14, Hiver 1986-1987, p. 60.

⁵⁴ John Berger, *Ways of Seeing*, 1972, p. 7.

⁵⁵ Terme introduit par Freud en 1914 dans son essai *On Narcissism*. Voir Martin Jay, *Downcast Eyes : the denigration of vision in Twentieth-Century French thought*, 1993, p. 345.

Je). Il s'avère crucial dans le développement d'une appartenance identitaire car, précise Lacan, « c'est ce moment [où s'achève le stade du miroir] qui décisivement fait basculer tout le savoir humain dans la médiatisation par le désir de l'autre »⁵⁶, annonçant le stade futur du Complexe d'Œdipe et la rupture avec le Je-Idéal.

Il est clair que pour Lacan, le Moi (objet perçu) précède le Je (sujet percevant). L'enfant perçoit d'abord son corps dans le miroir comme étant celui d'un autre, comme il voit celui de cette autre qu'est sa mère, aussi reflété dans le miroir. Mais contrairement à lui, sa mère possède *deux corps* : celui qui est là près de lui et celui qui se reflète dans le miroir. L'enfant ne perçoit alors de lui-même qu'*un seul corps* réfléchi dans le miroir, ainsi que les fragments physiques de ce corps qui bougent en même temps que l'image du miroir. Par la médiation du langage, il en vient à se dissocier de ce corps-là (la mère) pour reconnaître celui-ci comme étant le sien, ce qui conduit à la formation de l'ego.

Pour Lacan, l'enfant ne peut être conscient de lui-même avant d'être passé par ce stade du miroir. Il existe chez Lacan trois niveaux dans la formation de l'ego : l'Imaginaire (le stade du miroir), le Symbolique (la phase du Complexe d'Œdipe et l'acquisition du langage) et le Réel (le fondement des deux autres niveaux redécouverts à travers eux, au moment où les besoins se mutent en désir). Il est cependant clair que la compréhension ou l'appréhension de soi-même passe chez Lacan par la perception de l'autre et que le langage devient une forme d'intersubjectivité.

Si l'on reprend le diagramme d'intentionnalité de Searle appliqué au concept de l'être-au-monde de Merleau-Ponty placé dans la position du spectateur au cinéma (voir Fig. 4, p. 24), nous pouvons substituer l'écran de projection par le miroir dans les schémas suivants pour illustrer la transition entre la méconnaissance de l'image spéculaire et sa reconnaissance (ou acceptation) par l'enfant dans le stade du miroir :

⁵⁶ Jacques Lacan, *Écrits I*, 1966, p. 95.

Figure 5 : Schéma du stade du miroir (image spéculaire méconnue)

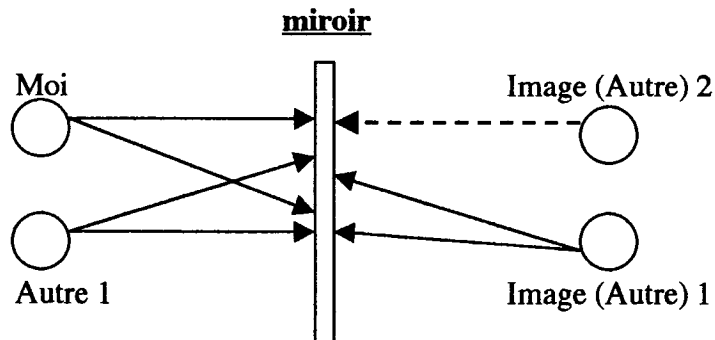
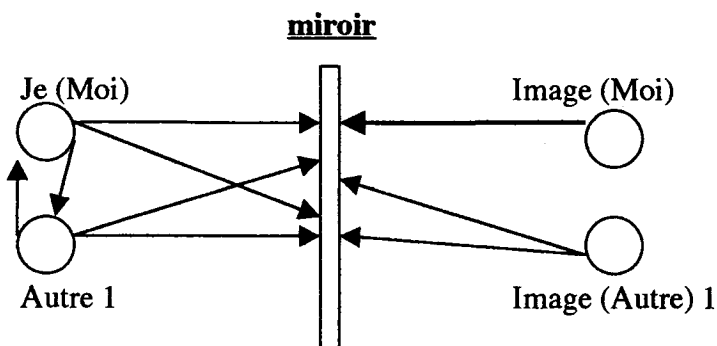


Figure 6 : Schéma du stade du miroir (image spéculaire reconnue)



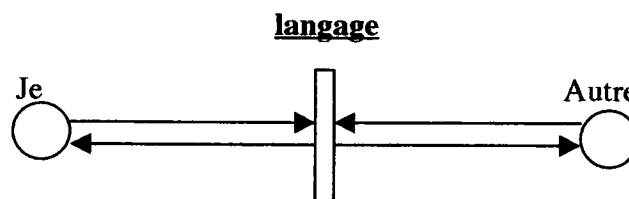
Dans la Figure 5, le Moi, qui représente l'enfant, ne reconnaît pas tout de suite cette image qu'il perçoit virtuellement *derrière le miroir*, d'où l'emploi d'une ligne pointillée. Cependant, l'enfant voit l'image de l'autre 1, qui représente la mère ou l'être humain présent avec lui, le regarder et lui faire des gestes *dans le miroir*. Dans la Figure 6, grâce à l'interaction expressive et perceptive (les flèches) avec la présence physique de l'autre 1 près de lui, le Je (Moi), l'enfant conscient de lui-même, reconnaît ou accepte cette image spéculaire comme étant la sienne, d'où l'emploi de la ligne pleine. À regarder ces deux schémas, on comprend mieux pourquoi le miroir a naturellement servi de métaphore privilégiée pour l'écran de cinéma car, dans les deux cas, une image virtuelle est présente *derrière ou au-delà* des objets concrets que sont le miroir et l'écran. Comme le précise Jean-Louis Baudry dans *L'Effet cinéma* : « la disposition des différents éléments —

projecteur, « salle obscure », écran — outre qu'ils reproduisent d'une façon assez frappante la mise en scène de la caverne [de Platon], décor exemplaire de toute transcendance et modèle topologique de l'idéalisme, reconstruit le dispositif nécessaire au déclenchement de la phase du miroir découverte par Lacan. »⁵⁷ Baudry poursuit :

Mais pour que cette constitution imaginaire du moi puisse avoir lieu, il faut — Lacan accentue fortement ce point — deux conditions complémentaires : l'immatrité motrice du sujet et la maturation précoce de son organisation visuelle (signalée dès les premiers jours de la vie). Si l'on considère que ces deux conditions se trouvent répétées lors de la projection cinématographique — suspens de la motricité et prédominance de la fonction visuelle — peut-être pourrait-on supposer qu'il s'agit là plus que d'une simple analogie.⁵⁸

Une telle analogie se présente à nouveau entre l'écran de projection et le langage, car dans l'échange intersubjectif qui succède au stade du miroir avec l'acquisition du langage, l'autre humain (présence physique, concrète et réelle) vient remplacer son image spéculaire dans l'échange expressif qu'est la communication interpersonnelle. Car « c'est dans la mesure où l'enfant peut se soutenir d'un regard autre dans la présence d'un « tiers » qu'il peut trouver l'assurance d'une identification à l'image de son corps. »⁵⁹ Ainsi, le réel au-delà du langage prend métaphoriquement la place du virtuel au-delà du miroir. En substituant cette fois le langage au miroir de la Figure 6, on obtient :

Figure 7 : Schéma intersubjectif du langage



Le langage devient, pour ainsi dire, le filtre qui conduit de Soi à Autrui et vice-versa. Si le miroir me permet de me dissocier d'autrui et de me reconnaître (de me

⁵⁷ Jean-Louis Baudry, *L'Effet cinéma*, 1978, p. 23.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 24.

⁵⁹ *Ibid.*

retrouver), le langage me permet de connaître autrui (de le trouver) et de me reconnaître en lui. Il y a un partage, un échange qui s'effectue à travers une intersubjectivité (les flèches bidirectionnelles de la Figure 7). Cette intersubjectivité jouera un grand rôle dans la relation qui s'établit entre le spectateur et l'écran de projection, car l'écran devient tout à la fois miroir et langage. Quant au film projeté, il s'avère autant objet perçu que sujet communiquant grâce au langage cinématographique, ce que nous allons bientôt démontrer.

En fin de compte, l'être humain se définit plus adéquatement par l'intentionnalité de sa perception et par son interaction avec la subjectivité des autres, comme le souligne John Berger :

Soon after we can see, we are aware that we can also be seen. The eye of the other combines with our own eye to make fully credible that we are part of the visible world. If we can accept that we can see that hill over there, we propose that from that hill we can be seen. The reciprocal nature of vision is more fundamental than that of spoken dialogue. And often dialogue is an attempt to verbalize this – an attempt to explain how, either metaphorically or literally, 'you see things', and an attempt to discover how 'he sees things'.⁶⁰

C'est ici que la psychanalyse lacanienne et la phénoménologie existentialiste de Merleau-Ponty se rejoignent, car la perception dans ces deux champs théoriques conduit au langage, bien qu'elle emprunte un chemin différent. Dans *The Address of the Eye*, Vivian Sobchack qualifie la psychanalyse lacanienne de sémiotique phénoméno-logique, « because it proceeds on the premise that *the structures of language determine the structures of being* », tandis que la philosophie existentialiste de Merleau-Ponty s'apparente plutôt à une phénoménologie sémiotique qui « proceeds on the premise that *the structures of being determine the structures of language*. »⁶¹ Pour elle, cependant, les deux hommes tendent vers une structure universelle qui définit l'être humain conscient. Il s'agit d'une relation dialectique entre le choix et le contexte :

⁶⁰ John Berger, *op. cit.*, p. 9.

⁶¹ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 100

For Lacan, perception generates the notion of Self, but for Merleau-Ponty, perception emanates from an incarnate subjectivity. (...) For Merleau-Ponty, perception is primary in human experience because it is the body's expression of subjectivity as sense lived through rather than the [Lacanian] "notion" of Self that perception generates.⁶²

Merleau-Ponty place la subjectivité immanente (Je) avant le Moi et le langage, alors que Lacan place le Moi avant la subjectivité (Je) et le langage. En fait, la phénoménologie se place à la source de la psychanalyse lacanienne et l'englobe à l'arrivée, car l'être-au-monde est une vue pré-objective qui permet la jonction entre le psychique et le psychologique. L'enfant perçoit déjà globalement le monde qui l'entoure et se perçoit déjà dans et *au travers de* sa corporalité propre. « For Merleau-Ponty, the mirror image is *understood* by the infant, not *misunderstood* as Lacan believes »⁶³. Pour l'enfant, le corps perçu est aussi le corps qui perçoit, car percevoir, ce n'est pas que voir, c'est aussi sentir, toucher, goûter, entendre. Le corps est sensible à toutes les perceptions sensorielles dès la naissance, même si tous les sens n'atteignent pas encore leur pleine capacité, car « être une conscience ou plutôt une expérience, c'est communiquer intérieurement avec le monde, le corps et les autres, être avec eux au lieu d'être à côté d'eux »⁶⁴. Pour que cette conscience s'épanouisse et s'affirme dans le monde, la relation avec les autres humains devient primordiale :

Le monde phénoménologique, c'est, non pas l'être pur, mais le sens qui transparait à l'intersection de mes expériences et à l'intersection de mes expériences et de celles d'autrui, par l'engrenage des unes sur les autres, il est donc inséparable de la subjectivité et de l'intersubjectivité qui font leur unité par la reprise de mes expériences passées dans mes expériences présentes, de l'expérience d'autrui dans la mienne.⁶⁵

Le système phénoménologique de Merleau-Ponty repose en définitive sur le concept de la subjectivité en tant qu'intersubjectivité, car « si ma conscience à un corps, pourquoi les « autres corps » n'auraient-ils pas des consciences ? »⁶⁶, dans la mesure où

⁶² *Ibid.*, pp 116-117.

⁶³ *Ibid.*, p. 120. Les italiques en gras dans la citation sont de l'auteure Vivian Sobchack.

⁶⁴ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 113.

⁶⁵ *Ibid.*, p. XV.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 403.

un corps qui voit (l'être pour soi) et qui est vu (l'être en soi) perçoit un ou des autres corps qui voient (l'être pour autrui) et qui sont vus (l'être en autrui) aussi. On peut ainsi définir quatre termes à ce système intersubjectif, en partant du Je / ma conscience :

1. Je / ma conscience (l'être pour soi) ;
2. L'image introceptive / Moi / corps perçu (l'être en soi) ;
3. Le corps perçu de l'autre (l'être en autrui) ;
4. La conscience de l'autre invisible pour Je (l'être pour autrui).

Dans ce système, le terme 1 équivaut au *Cogito* de Descartes (le **Je** qui pense) transformé par Merleau-Ponty, le terme 2 s'apparente au Moi de Lacan et au *Sum* (le **Je** qui est) mais dans une relation de simultanéité et non de causalité, comme nous l'avons vu précédemment (voir p. 22). Le terme 3 est le corps d'autrui auquel je m'identifie comme à un autre Moi qui n'est pas Moi, une variante extérieure de mon *Sum* (terme 2), tandis que le terme 4, qui est le *Cogito* d'autrui, ne peut qu'être deviné par les attitudes et le comportement de son corps (terme 3). Par le langage humain (pris dans son sens universel qui inclut le comportement, la gestuelle, les attitudes, les émotions et la parole), la conscience émanant de Je et de Moi communique avec la conscience d'autrui. Merleau-Ponty explique ce phénomène fondamental de la nature humaine de la façon suivante :

Il y a deux modes d'être et deux seulement: l'être en soi, qui est celui des objets étalés dans l'espace, et l'être pour soi qui est celui de la conscience. Or, autrui serait devant moi un en-soi et cependant il existerait pour soi, il exigerait de moi pour être perçu une opération contradictoire, puisque je devrais à la fois le distinguer de moi-même, donc de le situer dans le monde des objets, et le penser comme conscience, c'est-à-dire comme cette sorte d'être sans dehors et sans parties auquel je n'ai accès que parce qu'il est moi et parce que celui qui pense et celui qui est pensé se confondent en lui.⁶⁷

C'est ainsi que se définit l'être humain et que se comprend l'être humain par rapport aux membres de son espèce : l'expérience consciente (intentionnelle et intersubjective)

⁶⁷ Idem, p. 401-402.

est l'unité minimale de signification dans la communication humaine⁶⁸. Pour décrire ce système à quatre termes, Sobchack propose le schéma suivant :

Figure 8 : Le système à quatre termes de Merleau-Ponty selon Vivian Sobchack⁶⁹

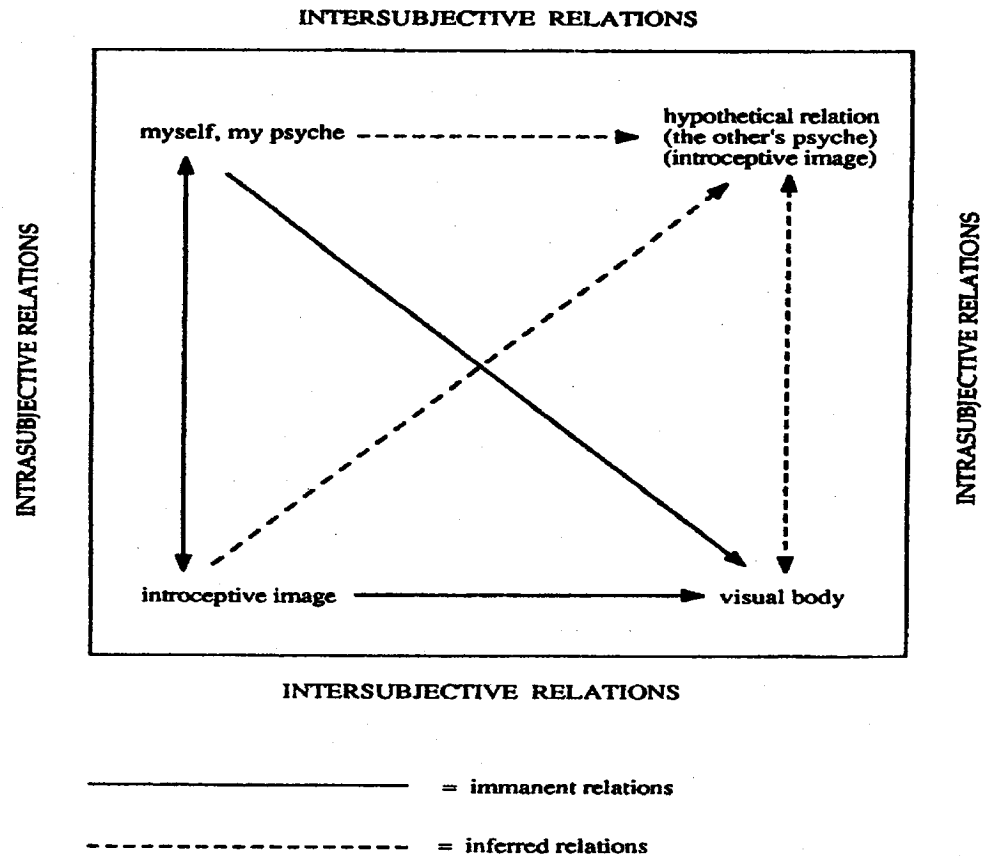


FIGURE 1. Person/Person Relations (Merleau-Ponty's System of Four Terms)

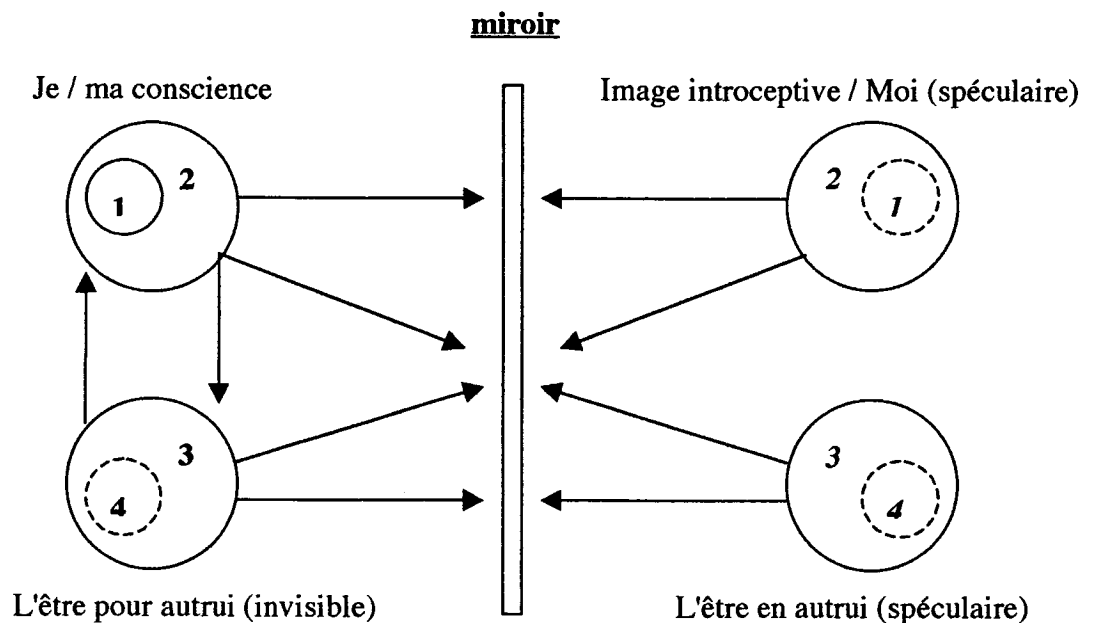
⁶⁸ Ici, nous modifions légèrement le premier des théorèmes de communication de Richard Lanigan, tiré de *Communication Models in Philosophy* (1979, p. 46) et cité par Vivian Sobchack dans *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*, p. 66. Ce théorème se lit comme suit : « Conscious experience is the minimal unit of meaning in communication », ce qui se traduit par « l'expérience consciente est l'unité minimale de signification dans la communication ». J'ai ajouté la parenthèse « intentionnelle et intersubjective » ainsi que le qualificatif « humaine » puisque Sobchack explique que dans ce théorème, « Meaning is reducible to neither a location in consciousness (it is not purely or transcendently subjective), nor a location in the objects of consciousness (it is not purely or transcendently objective). Rather, it emerges *in situ*, as the *intersection* and *correlation* of consciousness and object whose location is in the inhabited and intentional space lived temporally as the body being-in-the-world. (p. 66) » Donc, il s'agit bien de communication « humaine » et l'expérience consciente est simultanément « intentionnelle et intersubjective ».

⁶⁹ Idem, p. 137.

Ce schéma assez abstrait ne tient pas suffisamment compte, à notre avis, de la présence physique des deux humains interagissant dans ces relations intersubjectives. Le schéma ne donne qu'un aperçu incomplet de ces relations, puisque l'*introceptive image* (l'être en soi — terme 2), en plus de percevoir le *visual body* de l'autre (l'être en autrui — terme 3) comme l'indique la flèche pleine, est aussi perçu par l'autre. Donc, la flèche devrait s'orienter dans les deux sens vers l'un et l'autre, puisque *myself, my psyche* (Je / ma conscience — terme 1) s'en rend compte aussi. De plus, en associant *the other's psyche* et *introceptive image* au terme 4 (l'être pour autrui), Sobchack crée une confusion chez le lecteur entre le terme 3 et le terme 4.

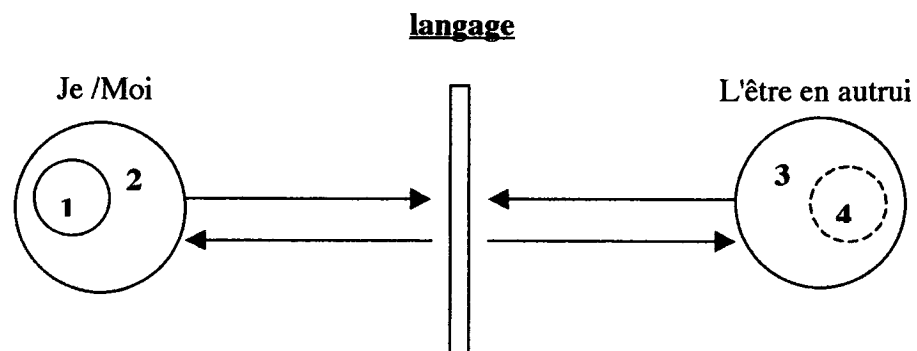
Revenons plutôt à notre Figure 5 (p. 27) qui illustre le stade du miroir dans le système lacanien et complétons-la en y insérant les quatre termes du système intersubjectif de Merleau-Ponty, en modifiant le cercle Je (Moi) pour tenir compte de la Figure 3 (p. 24) qui, inspirée de John Searle, inclut déjà la notion de sujet / objet. Dans ce nouveau schéma, l'objet perçu de la Figure 3 est remplacé par le miroir de la Figure 5 :

Figure 9 : Schéma du système intersubjectif associé au stade du miroir



Voilà qui vient exprimer plus clairement, à notre avis, la relation intersubjective entre les quatre termes de Merleau-Ponty, en plus de tracer un lien de prolongement direct entre la psychanalyse lacanienne et la phénoménologie de Merleau-Ponty. L'être pour soi (terme 1) perçoit son être en soi (terme 2) tant autour de lui que réfléchi dans le miroir. Il ne perçoit pas son être pour soi, mais il en perçoit la résultante par les réponses de son être en soi dans le miroir qui agit sous l'influence de ce Je invisible. C'est en comparant ses propres agissements à ceux de l'être en autrui (terme 3), qu'il voit dans le miroir et à côté de lui, que l'être pour soi devine la présence invisible de l'être pour autrui (terme 4). C'est là l'importance fondamentale du stade du miroir, car en s'identifiant à l'image de son corps et en découvrant l'action de son Je sur ce Moi, l'enfant peut projeter cette connaissance sur les autres et comprendre leurs comportements. Ensuite, le miroir cède la place au langage dans la relation intersubjective de l'être humain avec autrui. Plus besoin uniquement de se voir soi-même pour se définir car, comme le dit si bien François George, « l'Autre me voit, donc je suis. »⁷⁰ Martin Jay signale qu'ici, « the Cartesian self-reflecting cogito is replaced by a self that is constituted by the gaze of the other. »⁷¹ Poursuivons notre raisonnement logique en substituant le langage au miroir, comme nous l'avions fait dans la Figure 7 (p. 29), pour obtenir :

Figure 10 : Schéma du langage avec système intersubjectif



⁷⁰ Martin Jay, *op. cit.*, p.288. Citation dans le livre de François George, *Deux études sur Sartre*, p. 321.

⁷¹ *Ibid.*

Autrui (ou l'être en autrui — terme 3) a remplacé dans ce schéma l'image spéculaire de l'être en soi (image introceptive — terme 2) et les flèches indiquent un échange simultané entre l'intention et la perception. C'est en percevant l'autre agir que l'intentionnalité se modifie et vice-versa pour autrui. Nous verrons dans le chapitre suivant que lorsque l'écran de projection dans la salle de cinéma se substitue au miroir et au langage des figures 9 et 10, une continuité se dessine entre ces trois éléments auxquels va s'ajouter la xénopsie.

Chapitre II

INTENTIONNALITÉ ET INTERSUBJECTIVITÉ FILMIQUES

Nous sommes maintenant à même de constater certaines particularités de la nature humaine qui nous permettent de savoir, de reconnaître et de comprendre, en partie du moins, ce que *cela signifie que d'être un humain*, pour reprendre la formule que Scott Bukatman utilise en parlant de la division humain/inhumain dans *Blade Runner*. Ce n'est pas tant une question d'apparence physique qu'une question d'attitude, de comportement, d'intentionnalité propre à l'immanence de la conscience qui communique et interagit avec une autre conscience par intersubjectivité. Chez les êtres humains, l'art sous toutes ses formes permet d'exprimer cette conscience en extériorisant sa perception propre du monde et en la partageant avec autrui. « Un roman, un poème, un tableau, un morceau de musique sont des individus, c'est-à-dire des êtres où l'on ne peut distinguer l'expression de l'exprimé, dont le sens n'est accessible que par un contact direct et qui rayonnent leur signification sans quitter leur place temporelle et spatiale »⁷². Les formes d'art sont « essentiellement des modulations de l'existence »⁷³.

Toujours dans *The Address of the Eye*, Vivian Sobchack applique les enseignements de la phénoménologie de la perception à l'expérience de regarder un film projeté sur un écran dans une salle de cinéma. Il est important de préciser que la théorie exposée ici implique nécessairement cette expérience de perception commune dans une

⁷² Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 177.

⁷³ *Ibid.*, p. 176.

salle de cinéma où le film projeté sur l'écran se déroule dans un temps linéaire immuable hors du contrôle du spectateur (sauf si le film casse ou qu'un événement intervient dans la salle, ce qui aura pour effet d'interrompre ou de modifier l'expérience), ce qui n'est pas le cas lorsque l'on visionne un film à la maison (sur support VHS, DVD ou autre), où le déroulement peut constamment être arrêté manuellement par l'observateur/spectateur et le film peut être avancé ou reculé à tout moment durant le visionnage.

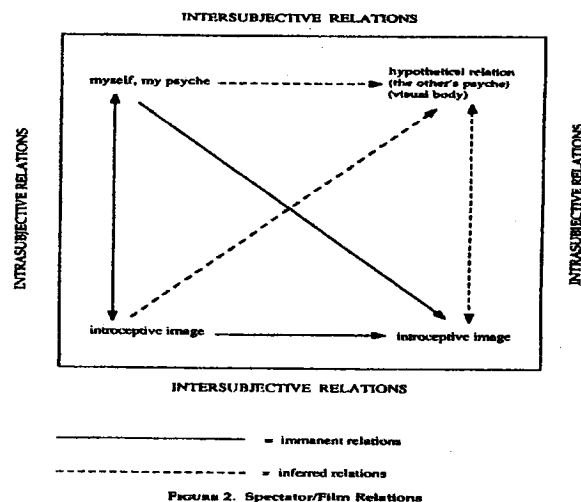
Sobchack reprend les termes du système d'intentionnalité et d'intersubjectivité de Merleau-Ponty et les transpose dans la relation spectateur-film, ce qui présuppose une relation de communication interpersonnelle entre le spectateur et le film projeté dans la salle, chacun manifestant une intentionnalité de part et d'autre. Cette relation ne peut pas s'établir uniquement sur le plan du langage ni sur celui de la langue, car le film projeté ne peut pas modifier en cours de route son discours en fonction de la réaction du spectateur, et le spectateur ne peut pas s'adresser directement à ce film ni engager le dialogue avec lui. Il n'y a pas de feedback simultané dans cette relation, contrairement au processus de communication engagé entre deux ou plusieurs êtres humains. La relation doit par le fait même se produire sur un autre plan.

Phénoménologie et cinéma

En appliquant au cinéma le système intersubjectif de Merleau-Ponty, le spectateur devient un Je incarné (terme 1) qui perçoit avec son corps Moi (terme 2) une manifestation intentionnelle de quelqu'un d'autre (terme 4) qui se déroule sur l'écran, une « modulation de l'existence ». Mais cette modulation, contrairement au tableau que je contemple ou au roman que je lis, ce n'est pas le film proprement dit, l'objet de pellicule 35 mm qui se trouve dans la cabine de projection. Ce que je perçois sur l'écran est hors du film-objet (terme 3) et devient film-sujet (terme 4), quelque chose d'évanescent, « cette

sorte d'être sans dehors et sans parties »⁷⁴ qui s'anime devant moi et ma vision. Mais « the film is more than pure vision. Its existence as a "viewing view / viewed view" implicates a "body" »⁷⁵. Ce corps ne correspond ni à l'objet projeté, ni à la position de la caméra qui a enregistré les images. « I (spectator) see the autonomous, introceptive, and mobile visual behavior of an other subject in the world, and this visual conduct is contained *in* my own vision, but it is not contained *by* my vision »⁷⁶. En somme, *je perçois la subjectivité de quelque chose d'autre*. Ce quelque chose est absent de l'expérience de regarder un film. Le corps propre du film (terme 3) est un « non-human lived-body »⁷⁷, un amalgame fusionnant la caméra et l'appareillage technologique qui l'entoure avec l'équipe d'êtres humains qui produisent le film. Comme elle l'a fait pour décrire le système intersubjectif à quatre termes de Mer-leau-Ponty, Vivian Sobchack propose un nouveau schéma inspiré du précédent (voir la Figure 8 à la page 32) pour décrire cette fois-ci les relations entre le spectateur et le film :

Figure 11 : Schéma des relations spectateur / film selon Vivian Sobchack⁷⁸



⁷⁴ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 402 (déjà cité à la page 37 de ce mémoire).

⁷⁵ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 133.

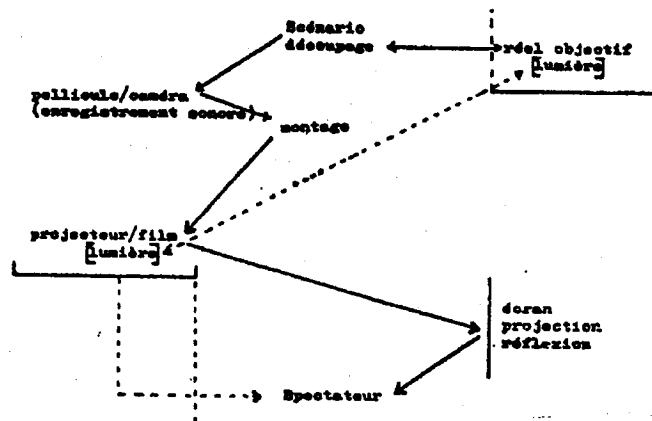
⁷⁶ *Ibid.*, p. 139. Les mots en italiques et en gras dans la citation sont de l'auteure Vivian Sobchack.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 163.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 139.

À l'instar du schéma précédent (Figure 8), celui-ci ne rend pas compte non plus de la physicalité de l'expérience du spectateur installé dans la salle regardant un film. Mais plus important encore, *l'écran est absent dans ce schéma*. Dans son essai sur les *Effets idéologiques produits par l'appareil de base*, Jean-Louis Baudry propose aussi un schéma sur l'impact de la production d'un film sur le spectateur qui inclut l'écran du cinéma :

Figure 12 : Opérations qui concourent à la projection d'un film selon Baudry⁷⁹



Mais Baudry refuse l'au-delà virtuel de l'écran, là où l'image illusoire prend forme dans la tête du spectateur, comme l'image spéculaire au-delà du miroir prend forme dans la tête de l'observateur être-au-monde. Pour Baudry, « le cinéma peut donc apparaître comme une sorte d'appareil psychique substitutif répondant au modèle défini par l'idéologie dominante [dont] le système répressif (économique d'abord) a pour but d'empêcher les déviations ou la dénonciation active de ce « modèle ». »⁸⁰ De ce point de vue, « peu importe au fond les formes de récit adoptées, les « contenus » de l'image, du moment qu'une identification demeure possible. »⁸¹ C'est pourquoi l'au-delà de l'écran n'est pas manifesté dans son schéma, d'autant plus que cette identification rend le spectateur esclave de la projection, puisqu'il subit un retour au narcissisme primitif par

⁷⁹ Jean-Louis Baudry, *op. cit.*, p. 15.

⁸⁰ *Ibid.*, p. 26.

⁸¹ *Ibid.*, p. 25.

régression de la libido. Dans son essai sur *Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, Baudry définit ainsi sa vision du spectateur passif :

(...) si l'on tient compte de l'obscurité de la salle, de la situation de passivité relative, de l'immobilité forcée du ciné-sujet, comme sans doute des effets inhérents à la projection d'images douées de mouvement, [le dispositif cinématographique] déterminerait un état régressif artificiel. Il entraînerait artificiellement le sujet dans une position antérieure de son développement — position du reste affleurante comme l'existence du rêve et certaines formes pathologiques de la vie mentale le démontrent.⁸²

Mais pour nous, le spectateur n'est pas passif, il est un sujet/objet occupé dans une relation d'intentionnalité et d'intersubjectivité avec le film projeté sur l'écran. Nous n'adhérons pas à cette vision simplifiée du processus complexe qui unit spectateur et film dans la salle, pas plus que Vivian Sobchack d'ailleurs, qui dénonce avec verve le sophisme de Baudry :

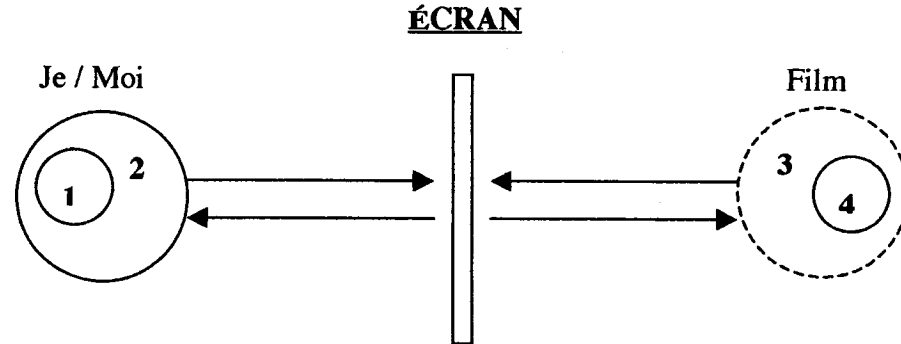
The film's viewing-view, supposedly freed from the constraints of a body, exerts a form of transcendental tyranny over the spectator who is subject-ed to it, who — in a paranoid regression to narcissism — confuses, rather than appropriates, the viewing-view/viewed-view as his or her own and apparently has no choice but to submit to its vision. Baudry, of course, considers himself exempt from the spectator's visual confusion and delusion, at least enough to be able to write an essay on the subject. Yet Baudry is a spectator, and, although fearful of the influencing machine's total usurpation of the spectator's "empty" body, he disproves this usurpation in his very activity (however misguided) of acknowledging the film's vision as not *his* own.⁸³

Malgré les difficultés philosophiques et idéologiques que posent les arguments de Baudry, son schéma de la Figure 12 a néanmoins le mérite de représenter de façon assez fidèle les relations graphiques entre le spectateur et les opérations qui conduisent du monde réel à la projection en passant par le scénario, le tournage et le montage. Concentrons-nous sur l'aspect spectateur-écran de son travail et reprenons le schéma de la Figure 10 (p. 34) que nous avons utilisé pour illustrer le langage dans le système intersubjectif de Merleau-Ponty, en y substituant l'écran au langage et en y remplaçant autrui par le film :

⁸² *Ibid.*, p. 44.

⁸³ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 269.

Figure 13 : Schéma du système intersubjectif appliqué au cinéma (1)



Dans ce nouveau schéma, le corps désincarné (donc absent) du film projeté (représenté par le pointillé) devient une « instrumental mediation necessary to cinematic communication between filmmaker and spectator »⁸⁴. Ce schéma trace aussi un lien direct entre l'écran, le langage et le miroir, car le film projeté sur l'écran est une réflexion du monde réel qui se réorganise *au-delà de l'écran*, comme l'image spéculaire sur le miroir. Le monde perçu par l'entremise du film doit aussi être redéfini : « mutual intentional object of filmmaker and spectator brought indirectly together by the camera and the projector (perceiving and expressing) »⁸⁵. Ainsi, le réalisateur et son équipe manifestent une intention de montrer le monde, de le réorganiser en fonction de leur propre perception des choses, tout en communiquant par l'entremise de l'appareillage technologique (caméra, chariot, grue, éclairage, prise de son, etc., puis montage de l'image et du son) à travers l'histoire, le récit et les personnages, leurs pensées et leurs idées sur la société, le contexte historique et l'art en général. Il y a une intention initiale d'être perçu et de percevoir qui s'exprime dans le film projeté grâce au langage cinématographique⁸⁶. De son côté, le spectateur manifeste une intention de percevoir le

⁸⁴ *Ibid.*, p. 168.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 173.

⁸⁶ Nous proposons ici la définition du langage cinématographique rédigée par Jean Mitry en 1958 : « forme esthétique utilisant l'image et le son, qui est un moyen d'expression susceptible d'organiser, de construire et de communiquer des pensées et des idées », sans oublier que ce langage communique aussi *des émotions*.

film projeté (c'est pour cela qu'il est venu s'asseoir dans la salle de cinéma) et de confronter son vécu et sa perception avec ceux du film. Il y a par conséquent une manifestation consciente de part et d'autre, à la fois une intentionnalité et une intersubjectivité. Le spectateur incarne une « *intending consciousness* » et le film exprime une « *introceptive consciousness* »⁸⁷.

Le processus décrit par Sobchack éclaire considérablement l'expérience de regarder un film dans une salle. Le spectateur communité ni plus ni moins avec la conscience incarnée de quelqu'un d'autre par le truchement du film projeté :

Enabled by its mechanical and technological body, each film projects and makes uniquely visible not only the objective world but the very structure and process of subjective, embodied vision — hitherto only directly available to human beings as the invisible and private structure we each experience as "my own".⁸⁸

Le cinéma se transforme ainsi en acte de percevoir, de rendre visible la conscience de l'autre (l'être pour autrui, terme 4 du système intersubjectif représenté par la ligne pleine dans la Figure 13) qui était jusque-là invisible pour moi. Mais cet acte ne se fait pas dans une linéarité spatio-temporelle propre à la perception du monde réel, mais plutôt dans une discontinuité et une pluralité spatio-temporelle proche du rêve et de la mémoire. Le film englobe tout à la fois plusieurs subjectivités, parfois littéralement par le truchement du plan subjectif accordé à certains personnages, ou figurativement par l'emplacement de la caméra qui adopte alors le point de vue du réalisateur par l'entremise de celui du caméraman. L'entité filmique se révèle en quelque sorte omniprésente et pluri-subjective. Paradoxalement, cette discontinuité et cette pluralité se perçoivent malgré tout dans un déroulement qui est temporellement situé, linéaire et quantifiable. Par exemple, le film dure 120 minutes, mais les événements racontés s'étalent sur vingt

⁸⁷ *Ibid.*, p. 261.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 298.

ans. La durée subjective (dramatique ou rêvée) ne correspond pas à la durée réelle objective (mesurable)⁸⁹.

Voilà ce qui rappelle les expériences neurochirurgicales sur les lobes temporaux des patients dont nous avons parlé au début du chapitre I (voir p. 17). Quand je regarde un film, je suis conscient de regarder l'écran, mais je suis aussi conscient d'être dans la salle avec d'autres spectateurs et dans un environnement plus ou moins présents pendant l'expérience. Si un spectateur me dérange (en parlant ou en mangeant du popcorn), je ne suis pas surpris de sa soudaine présence ou de sa possible présence. De même, je peux penser à autre chose ou le film lui-même peut m'amener à me remémorer un souvenir. Ce souvenir peut devenir aussi présent que le film lui-même. Comme dans les expériences des neurochirurgiens, il y a le soi-même qui se souvient et le soi-même qui est conscient de sa position spatio-temporelle actuelle. Merleau-Ponty s'accorde avec les scientifiques sur ce point : « Une perception conservée [le passé, un souvenir] est une perception, elle est toujours au présent »⁹⁰. Le souvenir se déroule là, maintenant, il est aussi présent que le film qui se déroule. C'est la conscience qui déploie, ou constitue, le temps : « Le temps comme objet immanent d'une conscience est un temps nivelé, en d'autres termes n'est plus du temps. (...) Le temps n'est pas une ligne mais un réseau d'intentionnalité »⁹¹.

Selon ce raisonnement, le film projeté se transforme en réseau d'intentionnalité pour le spectateur qui le perçoit (car il peut n'y en avoir qu'un seul dans la salle) ou les spectateurs qui le perçoivent. Mais ce réseau d'intentionnalité se manifeste aussi à travers des personnages incarnés par quelqu'un d'autre (les acteurs, autrui dans autrui) et des

⁸⁹ Voir à ce sujet la discussion sur le mot « temps » dans André Gardies et Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, 1992, pp 202-203. Les auteurs abordent deux axes temporels, celui du récit **tR** (temporalité de l'émission) et celui de l'histoire **tH** (temporalité des événements).

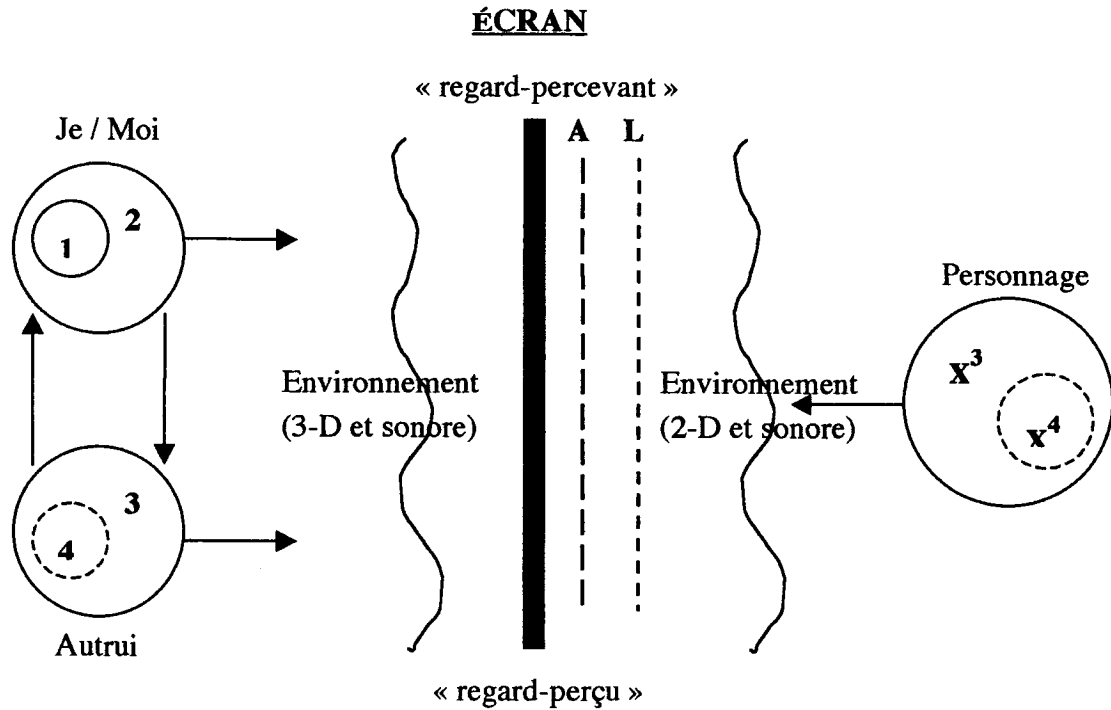
⁹⁰ Maurice Merleau-ponty, *op. cit.*, p. 473.

⁹¹ *Ibid.*, p. 477. Le schéma que Merleau-Ponty utilise dans cette page pour représenter la simultanéité des événements présents et passés ressemble étrangement au processus de reconstitution de l'ADN par l'ARN, découvert une dizaine d'années plus tard, soit en 1953 !

situations « re-présentées », réelles ou imaginées, concrètes (tournées dans un endroit réel ou en studio) ou virtuelles (totalement recréés par les effets spéciaux ou les images générées par ordinateur). Le spectateur perçoit quelque chose qui se déroule là, maintenant, mais qui passe par le filtre des limites de l'écran (rectangle blanc), le filtre de la caméra (qui cadre aussi l'image et la manipule), le filtre du langage cinématographique (qui organise les images et les sons en un réseau signifiant) et le filtre du système ambiophonique (les enceintes acoustiques dissimulées derrière l'écran et dans la salle). Il s'effectue alors un décalage perceptuel à plusieurs niveaux, une forme de réduction du monde en deux dimensions visuelles et en trois dimensions sonores.

Modifions à nouveau notre schéma de la Figure 13 en réorganisant ses éléments pour rendre compte des nouveaux paramètres rencontrés. Cette fois-ci, il faut tenir compte de la présence d'autrui dans la salle, de l'environnement de part et d'autre de l'écran, des personnages au-delà de l'écran et du décalage produit par l'écran lui-même. En effet, l'écran devient à la fois film, miroir et langage. Le film existe sur l'écran comme sujet et objet; il se manifeste à l'écran comme ce que Sobchack appelle « viewing-view / viewed-view », que l'on pourrait traduire par « regard-percevant / regard-perçu », à la fois sujet (regard-percevant) et objet (regard-perçu). Le film agit comme miroir sur l'écran qui reflète des personnages et une réalité réorganisée. Le film est compris et communique grâce au langage cinématographique qui codifie tout ce que la caméra montre. Enfin, dans ce nouveau schéma, le personnage de la fiction présenté sur l'écran / film / miroir / langage se substitue au film de la Figure 13 pour donner le résultat suivant :

Figure 14 : Schéma du système intersubjectif appliqué au cinéma (2)



Légende

- A** = Appareillage cinématographique (prise de vue et prise de son)
- L** = Langage cinématographique
- 1** = Le Je du spectateur (l'être pour soi)
- 2** = Image introceptive (Moi) du spectateur (l'être en soi)
- 3** = Le corps perçu de l'autre spectateur (l'être en autrui)
- 4** = La conscience de l'autre spectateur (l'être pour autrui)
- x³** = Image introceptive du personnage (virtuelle)
- x⁴** = La conscience du personnage (invisible)

Forme latente de xénopsie : le film projeté

Nous pouvons constater à l'aide du schéma de la Figure 14 que l'acte de voir un film projeté en salle constitue déjà une première itération (dans le sens mathématique du terme⁹²) de ce que je nomme *la xénopsie* : regarder un film, c'est percevoir le monde avec les yeux (ou plutôt avec l'œil unique) de quelque chose d'autre, « une chose qui voit »⁹³. Cette chose qui voit ne correspond en rien à ma vision amplifiée ou déformée par une lunette d'approche, un microscope, un kaléidoscope ou encore l'effet diffracteur d'un liquide au travers duquel je regarde quelque chose, mais il s'agit bel et bien de la vision de quelqu'un d'autre qui s'investit à travers la caméra et la technologie cinématographique pour exprimer sa propre perception du monde, tout à la fois concrète, affective, psychologique et imaginaire (ou fantasmée). Je participe intentionnellement à la subjectivité amalgamée de quelqu'un / quelque chose d'autre.

Cette nouvelle forme de subjectivité ne présente pas le monde réel perçu par l'être humain, mais elle offre de multiples facettes de ce monde dans une projection en deux dimensions. Elle s'inscrit cependant dans le champ phénoménal expérimenté par l'être humain, puisque ce champ représente le « monde vécu en-deça du monde objectif »⁹⁴ tel qu'expérimenté et perçu en tant que phénomène. L'être au monde possède une vue pré-objective qui permet de réaliser la jonction entre le psychique et le physiologique. L'acte de voir se fait là, maintenant, et il saisit les choses dans leur totalité :

En d'autres termes : regarder un objet, c'est venir l'habiter et de là saisir toutes choses selon la face qu'elles tournent vers lui. (...) Ainsi chaque objet est le miroir de tous les autres. Quand je regarde la lampe posée sur ma table, je lui attribue non seulement les qualités visibles de ma place, mais encore celles que la cheminée, que les murs, que la table peuvent « voir », le dos de ma lampe n'est rien d'autre que la face qu'elle « montre » à la

⁹² « Méthode de résolution d'une équation par approximations successives », in A. Rey et J. Rey-Debove, *Le Petit Robert 1*, 1990, p. 1037.

⁹³ Nous empruntons cette formule à Slavoj Žižek. Voir *Tarrying With the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*, p. 245, note 55.

⁹⁴ Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 69.

cheminée. Je peux donc voir un objet en tant que les objets forment un système ou un monde et que chacun d'eux dispose des autres autour de lui comme spectateurs de ses aspects cachés et garantie de leur permanence.⁹⁵

Ce principe s'applique à l'expérience filmique. Nous saisissons l'image de l'objet projetée en deux dimensions sur l'écran dans sa totalité substantielle. Comme dans la « réalité », sa représentation dans l'espace et sa relation avec les autres objets sont saisies comme telles par le spectateur, car « percevoir, ce n'est pas juger, c'est saisir un sens immanent au sensible avant tout jugement »⁹⁶. Si le peintre Magritte intitulait l'un de ses plus célèbres tableaux *Ceci n'est pas une pipe* pour signifier que la pipe dessinée sur le tableau n'était que la représentation d'une pipe, au cinéma, la pipe est simultanément perçue comme réelle et comme virtuelle. Jean-Louis Baudry comprend bien cette confusion entre perception et représentation dans l'impression de réalité que produit le cinéma lorsqu'il écrit : « Le dispositif cinématographique [projecteur-écran-spectateur] aurait la particularité de proposer au [S]ujet des perceptions « d'une réalité » dont le statut approcherait de celui des représentations se donnant comme perceptions. »⁹⁷

Ce dispositif cinématographique représente aussi l'aboutissement d'une exploration de la vision qui remonte à la Renaissance, avec l'invention de la *camera obscura* et les travaux de Nicolas de Cues sur la *perspectiva artificialis*, « qui aura pour effet un recentrement, du moins un déplacement du centre, celui-ci venant se fixer sur l'œil, c'est-à-dire assurant la mise en place du « sujet » comme foyer actif et origine du sens. »⁹⁸ Au début du XVI^e siècle, la vision monoculaire (et individuelle) prend une importance cruciale au moment même où le géocentrisme imposé par l'Église cède peu à peu devant l'évidence scientifique de l'héliocentrisme, grâce aux travaux astronomiques de Copernic, Kepler et Galilée. Ce dernier popularisa l'utilisation de la lunette d'approche, modifiée

⁹⁵ *Ibid.*, p.82-83.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 44.

⁹⁷ Jean-Louis Baudry, *op. cit.*, p. 45.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 13.

pour prendre l'aspect d'un télescope. Presqu'au même moment, grâce au perfectionnement des lentilles optiques, le microscope et les verres correcteurs font leur apparition :

Broadly speaking, the innovations of the early modern era took two forms: the extension of the range and power of our ocular apparatus and the improvement of our ability to disseminate the results in visually accessible ways. The former meant, inter alia, the perfection of the flat, silver-backed looking glass, most notably in sixteenth-century Venice; the invention of the microscope by Hans and Zacharias Jansen in the late sixteenth century; and the creation of the refracting telescope by several hands shortly thereafter. It also meant an increased fascination with the implications of the camera obscura, that "dark room" with a pinhole on one side projecting an inverted image on its far wall, used as early as the time of Leonardo [Da Vinci] to help artistic as well as scientific experimentation.⁹⁹

Tous ces travaux et toutes ces inventions convergent vers l'œil d'un sujet unique observant, qui peut alors partager ou même donner accès directement à son point de vue. Quand Galilée ou le Hollandais Christiaan Huygens pointent leurs télescopes vers les planètes ou les étoiles, ils peuvent guider les autres observateurs à repérer ces astres, comme l'avait fait avant eux Tycho Brahé à l'œil nu, à la différence que Galilée ou Huygens pouvaient laisser en place leurs instruments pour qu'un autre puisse adopter leur vision monoculaire amplifiée. Ces inventions offrent déjà des formes de vision nouvelles, car elles permettent de voir à travers quelque chose d'autre que le seul œil humain.

L'ajout subséquent d'un objectif de verre à la *camera obscura* conduira logiquement, quelques deux cents ans plus tard, à l'invention de l'appareil photographique puis du cinématographe. Ces deux inventions tireront profit des leçons perspectivistes : illusion de profondeur, impression de réalité et, surtout, emplacement privilégié du sujet-spectateur qui occupe la position virtuelle de l'opérateur de la caméra. Mais le cinéma vient ajouter en plus le mouvement reconstitué, ce qui ajoute une plus-value à l'impression de réalité :

Ainsi, peut-on présumer que ce qui était déjà à l'œuvre comme fondement constitutif de l'image perspectiviste, c'est-à-dire l'œil, le « sujet », est relancé, libéré (comme une réaction chimique libère une substance) par l'opération qui transforme des images successives, discontinues (en tant qu'images isolées, elles n'ont à proprement parler pas de

⁹⁹ Martin Jay, *op. cit.*, p. 65.

sens, pas d'unité de sens pour le moins), en continuité, mouvement, sens. La continuité rétablie, c'est à la fois sens et conscience qui le sont.¹⁰⁰

Mais au même moment où cette impression de réalité est perçue/représentée sur l'écran, sa perception par le sujet-spectateur peut en être modifiée par la technologie cinématographique : l'image peut accélérer ou ralentir, elle peut devenir sursaturée de couleurs ou passer au noir et blanc, ses perspectives peuvent s'aplatir (lentille téléphoto) ou s'amplifier (grand angle). La « re-présentation » se transforme au gré de l'effet recherché par cette conscience désincarnée qui se manifeste sur l'écran :

There are also films that visibly alter their perception of an intended object, visibly transforming their normative "bodily" perception by, for example, "looking through" a microscope. The genre of science-fiction film is perhaps the most explicit in this regard, exploring both the limits and extension of perception, bodies, and cinema itself.¹⁰¹

On pourrait dire qu'il s'agit ici d'une forme de réduction phénoménologique de la perception, puisqu'elle entraîne « une suspension de l'attitude naturelle »¹⁰². Mais contrairement à la démarche husserlienne, il ne s'agit pas d'une réduction eidétique « par laquelle on dégage, à travers toutes les variations dont un objet est capable, le noyau invariant, l'*eidōs* »¹⁰³. Il ne s'agit pas d'une réduction qui passe par l'intellect (philosophique ou scientifique) ou par une analyse épistémologique et ontologique du monde perçu. Il s'agit d'une réduction intuitive et affective, car elle passe par le filtre de la subjectivité de quelqu'un / quelque chose d'autre :

Pris à l'intérieur du cadrage, visé, mis à la bonne distance, [le monde] délivre un objet doué de sens, un objet intentionnel, impliqué par et impliquant l'action du « sujet » qui le vise; en même temps que son transfert en tant qu'image semble réaliser cette réduction phénoménologique, cette mise entre parenthèses de son existence réelle (suspens nécessaire, nous le verrons, à la formation de l'impression de réalité) qui fonde l'apodicticité de l'*ego*.¹⁰⁴

¹⁰⁰ Jean-Louis Baudry, *op. cit.*, p. 19-20. Malgré le procès idéologique assez douteux qu'il fait au cinéma et dont nous nous sommes précédemment dissocié, Baudry propose néanmoins une analyse fort probante du fonctionnement de l'appareil de base du cinéma auquel nous adhérons volontiers.

¹⁰¹ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 204.

¹⁰² Robert Legros, *Phénoménologie et question de l'homme*, p. 60.

¹⁰³ Jean Toussaint Dessanti, *Introduction à la phénoménologie*, 1994, p. 168 (définition du terme « *eidōs* »).

¹⁰⁴ Jean-Louis Baudry, *op. cit.*, p. 21.

Pour atteindre à l'écran une forme possible de réduction eidétique qui conduirait à l'essence des choses ou à une remise en question de leur position naturelle dans notre perception, il faudrait un filtre supplémentaire, même dans le cinéma de science-fiction. Déjà, le plan subjectif, qui adopte le champ de vision optique d'un personnage dans un film, offre une position soutenue qui n'est pas naturelle : « When the film's body equals that of the character's body, it becomes problematic in its sustained pretense of human self-reflexivity »¹⁰⁵. Le plan subjectif attire notre attention sur l'artificialité de l'expérience perçue, surtout si le film tente de maintenir cet artifice pendant toute la durée du film, comme ce fut le cas avec *The Lady In The Lake* (Robert Montgomery, 1947). Le théoricien français Jean Mitry présente ce cas limite comme un exemple de réduction phénoménologique provoquée par l'absolutisme des images subjectives. Nous sommes constamment forcés de remettre en question la nature des images que nous observons, surtout que le réalisateur se fait un malin plaisir de signaler de façon ludique le procédé en exagérant certains effets (fumée dans la lentille, un interlocuteur qui se recentre par rapport à la caméra, le jeu avec la mise au point, etc.) :

Je marche donc avec quelqu'un, je partage ses impressions. Et son visage qui vient d'apparaître dans le miroir et qui est différent du mien souligne tout ce qui nous sépare. Il dit justement que cette présence n'est pas la mienne mais celle d'un autre qu'il pose objectivement. Au lieu donc de m'identifier à lui, ces images « subjectives » m'en détachent davantage puisqu'elles aboutissent à me faire prendre conscience d'une façon plus précise encore que ces impressions ressenties comme miennes ne sont pas vécues par moi. Je ne puis donc en aucun cas me croire « en lui ».¹⁰⁶

Vivian Sobchack analyse longuement l'impact de ce film avant d'en arriver à la constatation suivante :

We know and also see the film's body and the human body as distinct, different and nonidentical in nature and materiality. Thus, disguised in human form in *The Lady In The*

¹⁰⁵ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 226.

¹⁰⁶ Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Vol. 2, p. 68. Cité en français par Sobchack dans *The Address of the eye*, *op. cit.*, p. 235 (note 60).

Lake, the film's body and its perceptual experience is made explicit in its *inauthenticity* as a lived-body.¹⁰⁷

La « chose qui voit » signale explicitement sa présence par le plan subjectif mieux que par tout autre procédé mis à la disposition du cinéaste, mais il ne crée pas une subjectivité manifeste pour autant. Maintenir un plan subjectif pendant toute la durée d'un film comme dans *The Lady In The Lake* rompt la communication intersubjective entre spectateur et film. L'artifice prend le dessus. Pour soutenir une subjectivité (un point de vue) à l'écran, il faut une alternance de plans objectifs, subjectifs et objectifs (ou de réaction), car c'est d'abord au travers du corps-film que s'articule la subjectivité du personnage. Dans *Le récit cinématographique*, André Gaudreault et François Jost appellent cette articulation, dans une scène ou une séquence donnée, où le narrateur (l'entité corps-film dans notre jargon) équivaut au personnage (où le narrateur ne dit que ce que fait le personnage) *la focalisation interne fixe* (« quand le récit fait connaître les événements comme s'ils étaient filtrés par la conscience d'un seul personnage »¹⁰⁸) avec *ocularisation interne secondaire*, qui se définit par le fait que :

(...) la subjectivité de l'image est construite par les raccords (comme dans le champ-contrechamp), par une *contextualisation*. N'importe quelle image qui raccorde avec un regard montré à l'écran, à condition que quelques règles « syntaxiques » soient respectées, sera ancrée dans celui-ci.¹⁰⁹

L'ocularisation caractérise « la relation entre ce que la caméra *montre* et ce que le personnage est censé *voir*. »¹¹⁰ Ainsi, *The Lady In The Lake*, *Une femme en Afrique* (Raymond Depardon, 1985) et *La Femme défendue* (Philippe Harel, 1997) utilisent la focalisation interne fixe mais possèdent une *ocularisation interne primaire*, parce qu'il s'agit alors « de *suggérer* le regard, sans forcément le montrer (...) par la construction

¹⁰⁷ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 232. Le mot en italiques gras dans la citation est de l'auteure.

¹⁰⁸ André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique*, 1990, p. 29.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 133.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 130.

d'une analogie avec sa propre perception. »¹¹¹ Il s'agit donc d'un plan subjectif, en mouvement ou non, plus ou moins long (tout le film dans les cas cités), avec présence dans le champ visuel d'une partie du corps du personnage ou non, ou bien affecté « d'un coefficient de déformation par rapport à ce que les conventions cinématographiques considèrent comme la vision normale à une époque donnée : dédoublement, flou ostensible, qui renvoient à un personnage saoul, strabique ou myope. »¹¹²

Si l'on ajoute un filtre supplémentaire au plan subjectif, une médiatisation par la technologie des effets spéciaux pour illustrer le point de vue d'un robot, d'un cyborg, d'un ordinateur ou d'un extraterrestre, on obtient alors *une focalisation interne fixe avec une ocularisation interne primaire*, qui se révèle une réduction phénoménologique encore plus décalée mais plus acceptable par rapport à notre expérience perceptuelle : « When the film's body equals that of a non-human body, it becomes less of a problem because we have little [or none?] experiential bases upon which to note a disparity between the two modes and materialities of embodiment »¹¹³. Nous abordons alors le concept de *la xénopsie*, l'acte de voir avec les yeux (l'œil unique) de quelque chose d'autre qui n'est pas humain.

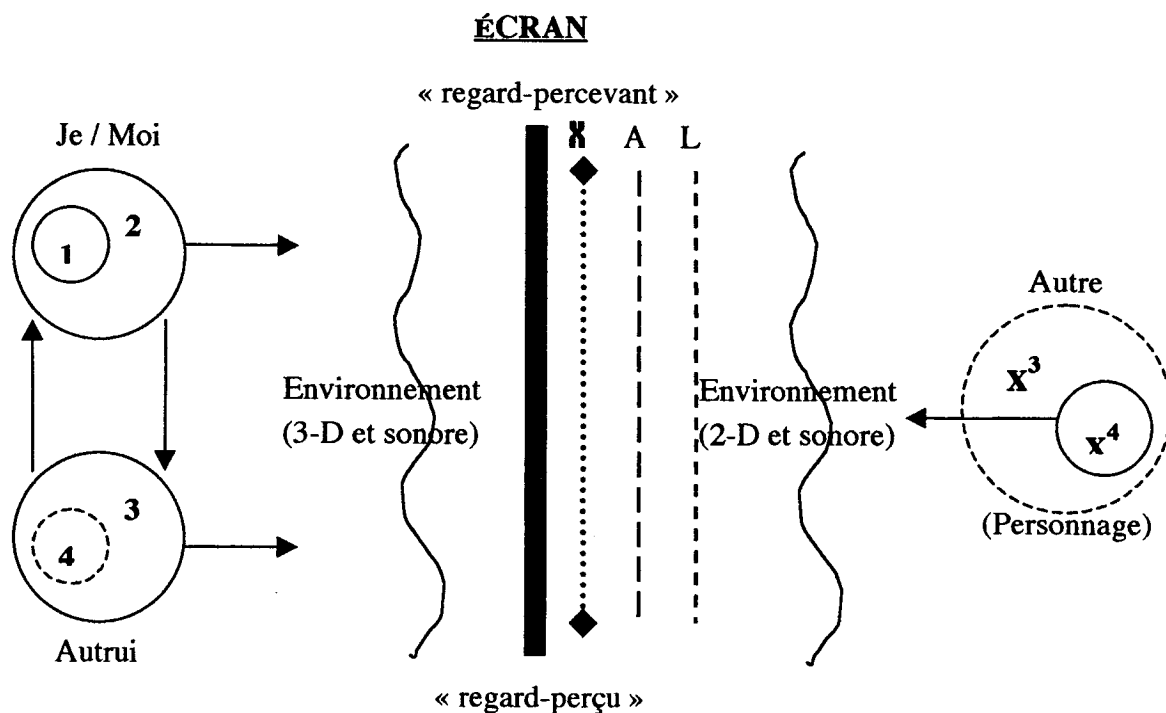
Reprenons une dernière fois notre schéma de la Figure 14 (page 45), représentant le système intersubjectif appliqué au cinéma, en y insérant le filtre phénoménologiquement réducteur créé par la xénopsie :

¹¹¹ *Ibid.*, p. 131.

¹¹² *Ibid.*, p. 132.

¹¹³ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 226.

Figure 15 : Schéma intersubjectif appliqué à la xénopsie



Légende :

- X** = Xénopsie (subjectivité médiatisée par les effets spéciaux)
- A** = Appareillage cinématographique (prise de vue et prise de son)
- L** = Langage cinématographique
- 1** = Le Je du spectateur (l'être pour soi)
- 2** = Image introceptive (Moi) du spectateur (l'être en soi)
- 3** = Le corps perçu de l'autre spectateur (l'être en autrui)
- 4** = La conscience de l'autre spectateur (l'être pour autrui)
- x³** = Image introceptive du personnage (invisible dans le plan subjectif)
- x⁴** = La conscience du personnage (expérimentée/perçue par 1)

Puisque la xénopsie incarne nécessairement un plan subjectif, cela implique que le corps du personnage inhumain (l'être en autrui, terme X³) est absent durant ce plan mais que le corps phénoménal (l'être pour autrui, terme X⁴) est expérimenté à travers la vision écranique. La xénopsie des films de science-fiction correspond à une forme d'intersubjectivité qui manifeste une intentionnalité autre que celle du spectateur à travers

le filtre des effets spéciaux, cette médiatisation technologique supplémentaire qui s'ajoute à la caméra et au langage cinématographique dans les plans subjectifs associés aux robots, aux cyborgs, aux machines-ordinateurs et aux extraterrestres de certains films de science-fiction américains. Cette intersubjectivité propre à ces films offre des « adventures of perception », pour employer l'expression d'Annette Kuhn¹¹⁴. Les films de SF déstabilisent notre expérience du monde en offrant des visions sublimées d'espaces inconnus ou peu familiers. Dans un texte célèbre sur *2001 : A Space Odyssey*, Annette Michelson décrit ce phénomène ainsi : « Viewing becomes, as always but as never before, the discovery, through the acknowledgment of disorientation, of what it is to see, to learn, to know, and of what it is to be, seeing. »¹¹⁵

La xénopsie nous force à voir avec les yeux d'un « Autre » symbolique une réalité que nous connaissons mais qui nous apparaît maintenant étrangère, tout à la fois familière mais différente dans une forme de réduction phénoménologique. Nous savons que la vision qui nous est présentée n'est pas celle d'un être humain parce que nous ne percevons pas le monde de cette façon. La xénopsie attire notre attention sur le caractère inhumain de cette vision, bien que nous sachions que l'être ou la chose inhumaine dont nous partageons le point de vue n'existe pas dans le monde réel. Par sa différence flagrante, par le filtre des effets spéciaux, la xénopsie nous invite à interroger notre situation d'être humain dans la salle, à nous sortir de nous-mêmes, à redéfinir notre perception par rapport à celle d'un autrui inhumain à la vision technologiquement constituée :

Pour sortir du solipsisme, il faudrait établir que le champ transcendantal implique les actes constitutifs opérés (au sens transcendantal) par autrui. Mais alors l'autre devrait m'être donné dans la vue première et constituante qu'il a du monde ; il devrait m'être livré comme une subjectivité transcendantale constituante au même titre que la mienne.¹¹⁶

¹¹⁴ Annette Kuhn, *Alien Zone II : The Spaces of Science Fiction Cinema*, p. 222.

¹¹⁵ Annette Michelson, « Bodies In Space : Film as "Carnal Knowledge" », dans *Artforum* 69, p. 58.

¹¹⁶ Jean Toussaint Dessanti, *op. cit.*, p. 121-122.

La xénopsie nous offre une vision incomplète et partielle de cette subjectivité transcendante autre que la nôtre dans un contexte symbolique créé et manipulé par des humains, certes, mais elle s'ouvre sur une interrogation des fondements de la nature humaine consciente d'elle-même dans une société axée sur la science et la technologie. Puisque la science-fiction explore l'impact immédiat et futur de la science et de la technologie sur l'expérience humaine, la xénopsie s'adresse directement à nous et pose les questions fondamentales liées à cette problématique et soulevées par Scott Bukatman dans son analyse de *Blade Runner*, déjà citée dans ce chapitre : comment *savons-nous* que nous sommes humains et que *signifie* véritablement être un humain? Nous verrons dans le chapitre suivant comment la xénopsie se manifeste dans les films de science-fiction et comment elle permet d'amorcer la réflexion sur ces questions identitaires.

Chapitre III

LA XÉNOPSE DES EXTRATERRESTRES

Dans les films de science-fiction américains, à partir des années 1950 jusqu'à aujourd'hui, la xénopsie se manifeste à travers des personnages fictifs qui ne sont pas humains : robots, cyborgs, machines-ordinateurs et extraterrestres. Outre leur apparence physique qui peut s'éloigner totalement de la forme humaine ou en imiter certains attributs, outre le contexte du récit dans lequel ils évoluent, ces êtres ne sont pas humains parce qu'*ils ne se comportent pas comme tels* et parce qu'ils montrent des lacunes au niveau des émotions. Si l'émotion est « une variation de nos rapports avec autrui et avec le monde lisible dans notre attitude corporelle » et que la présence d'autrui « m'est donné avec évidence comme comportement dans le monde »¹¹⁷, alors la carence des émotions jumelée à des anomalies insolites dans le comportement nous forcent à questionner l'humanité de ces « Autres » fictifs.

Puisque le genre cinématographique des films de science-fiction confronte toujours, par définition, « l'humanité » à une « menace » d'ordre scientifique ou technologique, d'origine humaine ou extraterrestre¹¹⁸, cette menace revêt souvent un aspect inhumain et elle introduit parfois des êtres ou des entités autres qu'autrui. Ce ne sont pas alors d'autres « Moi », ce sont d'autres « Ça », ce qui renvoie directement au « Ça » de Sigmund Freud

¹¹⁷ Maurice Merleau-Ponty, « Le Cinéma et la nouvelle psychologie » (13 mars 1945), in *Approches phénoménologiques*, 1991, p. 69.

¹¹⁸ Cette définition du genre science-fiction est la nôtre. Voir le raisonnement conduisant à cette définition à l'Annexe A qui présente parallèles et oppositions entre science-fiction et horreur.

qui regroupe les pulsions et les désirs refoulés dans l'inconscient. Cependant, on ne peut nommer ces entités ni « autrui », ni « autre », ni seulement « Ça », car ce dernier terme est souvent associé aux monstres des films d'horreur¹¹⁹. On ne peut non plus les associer uniquement à « quelque chose d'autre », car la première « chose qui voit » est la caméra elle-même. Nous utiliserons dans ce mémoire, pour identifier précisément ce « quelque chose d'autre » dont nous expérimentons la vision dans la xénopsie, le terme « **Autre** » avec un grand « A ». Donc, ces Autres de la science-fiction peuvent par conséquent représenter une manifestation de nos peurs inconscientes liées à l'emprise de plus en plus grande de la science et de la technologie dans notre société. Ils sont nécessairement une projection de nous-mêmes, déformée et amplifiée sur l'écran par nos angoisses et nos névroses face à l'avenir. Ils incarnent aussi l'appréhension face à l'inconnu intersidéral et à l'immensité de l'univers.

C'est bien cette appréhension qui est visée dans les films de SF où surgit une présence extraterrestre. Dans *Forbidden Planet* (Fred McLeod Wilcox, 1956), on assiste même à l'émergence d'un « Monster from the Id »¹²⁰ (expression employée pour le désigner dans la version originale anglaise du film), qui puise son énergie dans les pulsions inconscientes du savant Morbius, un philologue terrien vivant seul sur la planète Altair IV depuis une vingtaine d'années avec sa fille unique Altaira. Morbius a découvert les vestiges d'une civilisation extraterrestre disparue, les Krels. Ces derniers ont laissé derrière eux un gigantesque appareillage technologique d'une puissance colossale. Ces supermachines fonctionnent encore après des milliers d'années en s'alimentant à même l'énergie géologique de la planète. Il semble que les Krels aient été détruits par la

¹¹⁹ Voir l'Annexe A sur les parallèles et les oppositions entre l'horreur et la science-fiction. Se référer également au texte fondamental de Robin Wood, « An Introduction to the American Horror Film », dans la collection *The American Nightmare : essays on the Horror Film*, sous la direction d'Andrew Britton, 1979.

¹²⁰ Le terme anglais « Id » équivaut aux termes « Ça » en français et « Es » en allemand, qui désignent tous les trois les pulsions inconscientes analysées par Freud vers 1916-1917.

matérialisation de créatures provenant de leur inconscient, car les générateurs souterrains sont reliés à un appareil qui permet d'amplifier l'énergie mentale de l'utilisateur. En se connectant directement à la source du pouvoir des Krels, Morbius a expérimenté leur xénopsie et en a subi les conséquences : il a en effet regardé à travers l'extension technologique de la conscience des Krels, un peu comme nous le faisons nous-mêmes à travers un télescope, un microscope ou, plus significatif encore, avec les yeux électroniques des sondes spatiales¹²¹. Tous les membres de l'expédition qui l'accompagnaient sur Altair IV ont été éliminés par son propre inconscient, y compris sa femme. Il meurt lorsqu'il se rend compte qu'il est à l'origine du monstre invisible qui détruit tout sur son passage et qui menace même la vie de sa propre fille. Ce sont ses propres peurs amplifiées par la technologie des Krels qui l'ont conduit à sa perte.

Tous les films de SF ne sont pas aussi transparents dans leur présence extraterrestre en tant qu'incarnation de nos angoisses sur l'écran, mais l'exemple de *Forbidden Planet* démontre bien le type d'« Autres » qui se matérialise dans ces films. *Forbidden Planet* n'est toutefois pas un exemple de xénopsie en tant que tel, bien qu'il en soit implicitement question dans le propos du film. En effet, en plus de voir à travers la technologie des Krels, Morbius fait apparaître en hologramme une vision mentale de sa fille Altaira (une allusion à peine voilée à son désir incestueux refoulé) et active les vumètres de l'appareil, de même que les indicateurs de puissance des générateurs Krels. Cependant, aucun plan subjectif ne vient nous montrer ce que voit effectivement Morbius avec la machine. Aucune xénopsie ne se manifeste à l'écran. Mais pour bien comprendre comment la

¹²¹ Les images martiennes envoyées par les sondes Spirit et Opportunity sont particulièrement saisissantes et troublantes, car certaines d'entre elles sont le fruit du hasard et elles ont déjoué la programmation de ces robots. Elles nous offrent une vision qu'aucun humain n'a encore expérimenté avec *ses propres yeux*. Par ailleurs, les images que les satellites météorologiques nous renvoient de la Terre offrent une vision technologique de notre planète, grâce aux infrarouges, aux ultraviolets et aux modélisations des nuages. Nous expérimentons déjà, nous aussi, l'univers à travers les yeux de la technologie. Nous reviendrons plus tard sur cet aspect de xénopsie latente assimilable à la vision de la caméra cinématographique.

xénopsie va se manifester dans le genre SF dès les années 1950, il faut d'abord prendre des exemples de films qui n'associent pas la caméra subjective à l'Autre mais qui présentent des humains au comportement suspect.

Dans *Invaders From Mars* (William Cameron Menzies, 1953), des Martiens se sont écrasés sur Terre. Pour réparer leur vaisseau¹²², ils capturent des humains qu'ils soumettent à leur volonté grâce à un implant électronique placé à la base de la nuque. Les sujets ainsi contrôlés cessent de se comporter comme des êtres humains. Ils deviennent insensibles, froids, distants et cruels. Ils ne montrent plus d'émotions. Ils se comportent en automates : ce sont des formes humaines sans âme. Ainsi, quand le père du petit garçon (le héros du film) revient à la maison après sa capture, il se comporte méchamment envers son fils, lui donne des ordres et va jusqu'à le gifler, ce qui contraste radicalement avec le père attentionné et chaleureux que nous avons connu la nuit précédente. Il incarne le « Sur-Moi » cauchemardesque redouté par tous les enfants, ce qui confère à cette modeste production des allures de fable freudienne, comme dans le cas de *Forbidden Planet*.

Portons attention au fait que le père est *contrôlé* et non pas *possédé*. Autrement, nous serions en présence d'un film d'horreur comme *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) ou *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), dans lesquels la manifestation diabolique vient de l'intérieur du sujet (en s'attaquant à l'être-pour-soi) et provoque un excès émotif chez la victime : une véritable transformation physique et monstrueuse. Dans *Invaders From Mars*, il s'agit bel et bien d'une manipulation extérieure qui s'exprime par une absence d'émotions. Déjà, la nature humaine est remise en question. Cette notion de contrôle, présentée aussi bien à la télévision (*The Invaders*, 1966) qu'au cinéma (*Star*

¹²² Il s'agit d'un schéma classique qui est repris par des dizaines de films SF des années 50 et 60. Voir à ce sujet l'essai toujours pertinent de Susan Sontag, « The Imagination of Disaster » (1965), in Gerald Mast & Marshall Cohen, *Film Theory and Criticism*, 2nd édition, Oxford University Press, 1979, pp 488 à 504.

Trek II : The Wrath of Khan, 1982), est bien différente de la duplication du corps humain, rendue célèbre comme nous allons le voir dans *It Came From Outer Space* (Jack Arnold, 1953) et *Invasion Of The Body Snatchers* (Don Siegel, 1956).

It Came From Outer Space

On retrouve encore une fois cette idée de contrôle et d'ablation de la nature humaine dans *It Came From Outer Space*, à notre connaissance le premier film de SF à utiliser la xénopsie et dont nous avons déjà parlé au début du premier chapitre. D'ailleurs, rappelons-nous que les extraterrestres de ce film portent le nom très approprié de Xénomorphes ! Mais plus encore qu'à *Invaders From Mars*, c'est à *Invasion of the Body Snatchers* que cette histoire de substitutions des corps fait penser. Dans les deux cas, les corps des victimes humaines sont dupliqués par la présence extraterrestre (des spores venus de l'espace dans le film de Siegel) et déambulent dans les rues sans émotion et sans âme. Ces coquilles vides d'êtres humains (qu'on appelle des « pods » dans *Invasion...*) remplacent progressivement les habitants de la ville et annihilent la collectivité.

Dans les deux films, l'inhumanité des personnages est d'abord perçue par le regard d'autrui, qui remarque leur comportement étrange (leurs actions, ou plutôt leurs inactions). Peu importe la lecture politique que l'on voudrait faire de ces films de SF des années 50 (on a souvent suggéré l'allégorie de la peur communiste au cœur de la guerre froide et du maccarthisme aux États-Unis¹²³), il est certain que les artisans de ces films commentent l'apathie qu'ils perçoivent autour d'eux à cette époque. Le réalisateur Don Siegel se révèle particulièrement explicite dans ses propos :

¹²³ Nous vous référons à deux travaux que nous avons écrits sur le sujet dans les années 1980 : *Le Cinéma de science-fiction des années 50* (1983) et *2001 : A Space Odyssey – Intégration de la science-fiction* (1984).

People are pods. Many of my associates are certainly pods. They have no feelings. They exist, breathe, sleep. To be a pod means that you have no passion, no anger, the spark has left you... of course there's a very strong case for being a pod. These pods, who get rid of pain, ill-health and mental disturbances are, in a sense, doing good. It happens to leave you in a very dull world but that, by the way, is the world that most of us live in. It's the same as people who welcome going into the army or prison. There's regimentation, a lack of having to make up your mind, face decisions... People are becoming vegetables. I don't know what the answer [to that problem] is except an awareness of it.¹²⁴

En fait, Don Siegel idéalise le comportement humain en indiquant ce qui lui semble des traits plus humains que d'autres. À travers les « pods » du film, il projette métaphoriquement sur l'écran ses propres peurs face à l'apathie qu'il détecte parfois chez autrui, un autrui qu'il considère alors inhumain (ou extraterrestre). Il place dans les « Autres » d'*Invasion Of The Body Snatchers* le « Sur-moi » freudien qu'il redoute dans autrui.

Tout en utilisant aussi le regard d'autrui pour détecter l'inhumanité des personnages, Jack Arnold a recours en plus à la xénopsie dans *It Came From Outer Space*, ce que ne fait pas Don Siegel dans son film. L'ocularisation interne primaire des Xénomorphes est en effet médiatisée par le filtre d'un effet spécial bien primitif, qui rappelle ce « coefficient de déformation »¹²⁵ dont parlent Gaudreault et Jost dans leur analyse du point de vue ; sauf, bien sûr, qu'on aborde ici l'ocularisation interne d'un extraterrestre et non d'un être humain. Cet effet spécial n'est que de l'huile agitée dans un grand bol de verre, éclairée latéralement et filmée sur un fond noir, puis superposée aux plans subjectifs des créatures préalablement tournés¹²⁶. À la vue de ces images déformées, nous éprouvons une ambivalence : nous savons qu'elles n'originent pas d'une subjectivité humaine, nous ne pouvons donc pas nous identifier à elles, mais nous éprouvons un certain plaisir à expérimenter cette vision étrangère sans danger pour nous, les spectateurs. La réaction du spectateur qui s'émerveille devant ces images devient un « Je

¹²⁴ John Brosnan, *Future Tense: The Cinema of Science-fiction*, 1978, p. 127.

¹²⁵ André Gaudreault et François Jost, *op. cit.*, p. 132 (déjà cité à la page 52 de ce mémoire).

¹²⁶ Cet effet est décrit dans le détail par l'auteur Tom Weaver sur la piste de commentaires du DVD de *It Came From Outer Space*.

veux en voir encore ! » bien senti. La xénopsie des films de SF a pour effet immédiat d'activer l'intentionnalité du spectateur. Nous participons volontairement, consciemment et ludiquement à cette subjectivité qui nous signale d'emblée une présence inhumaine.

Il y a 2 minutes et 45 secondes de xénopsie parsemée dans les 80 minutes d'*It Came From Outer Space*. De cette façon, la durée de l'ocularisation interne primaire à l'écran se prolonge suffisamment pour favoriser la projection / identification chez le spectateur sans pour autant rompre la communication intersubjective qui s'est établie avec le film « regard-percevant / regard-perçu ». Par la suite, le film revient à une focalisation interne variable alors que le personnage focal change au cours du film¹²⁷ (le savant, l'électricien, le policier, le Xénomorphe) et à une ocularisation interne secondaire (voir p. 52).

Le plan subjectif xénomorphe le plus soutenu apparaît dès le début du film, à 6 minutes 18 secondes¹²⁸. Ce premier plan s'étale sur 30 secondes et est associé directement à une créature présente dans le vaisseau spatial qui s'est écrasé et dont on entend la respiration saccadée. Cette créature, dont le spectateur a vu un plan objectif avant le plan subjectif (il y a donc ocularisation interne secondaire mais binaire, car seuls ces deux plans forment l'alternance objectif-subjectif), possède un seul œil, énorme et protubérant, placé au centre d'une orbite rectangulaire au milieu d'une tête difforme. Cet œil surgit de l'obscurité et « pointe » littéralement vers le spectateur muni des fameuses lunettes 3-D, tel un doigt qui montre « ça »...

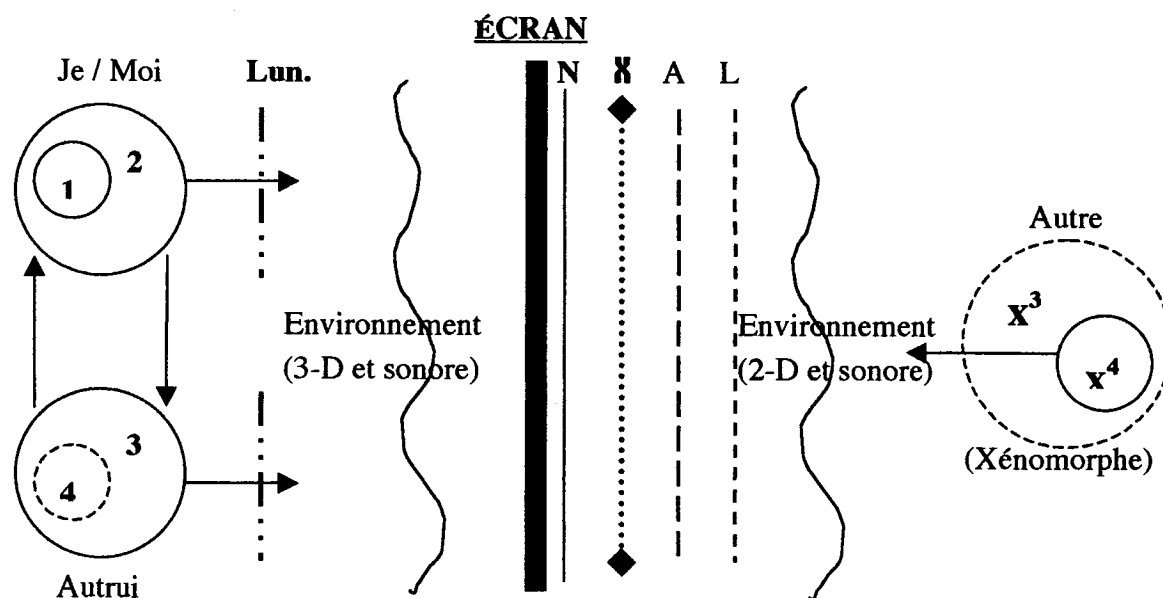
Dès ce premier plan subjectif, la perception du spectateur traverse ainsi plusieurs filtres : lunettes polarisées pour l'effet 3-D, l'écran de cinéma, le noir et blanc de la pellicule et la xénopsie. Reprenons notre schéma intersubjectif appliqué à la xénopsie

¹²⁷ André Gaudreault et François Jost, *op. cit.*, p. 129.

¹²⁸ Nous nous fions au minutage du DVD (Universal, 2002, #20435).

(Figure 15, p. 53) et adaptons-le à l'expérience de regarder *It Came From Outer Space* dans la salle de cinéma :

Figure 16 : Schéma xénopsien adapté à *It Came From Outer Space*



Légende :

- Lun.** = Lunettes polarisées pour simuler un effet 3-D
- N** = Noir & Blanc (film projeté)
- X** = Xénopsie (subjectivité du « Xénomorphe »)

En tant que spectateurs, nous sommes de cette façon totalement submergés et captivés par ces images, les yeux rivés sur l'écran pour ne pas perdre l'effet de relief créé par le procédé 3-D. Le « Je » du spectateur (cercle interne 1) ne peut se substituer à la conscience du Xénomorphe (cercle x^4 avec ligne pleine), mais il y participe activement tout en subissant une réduction phénoménologique du réel provoquée par tous ces filtres (lunettes 3-D, image en noir et blanc, effet spécial associé à la xénopsie). Ainsi captifs de la subjectivité xénomorphe, ce sont aussi les spectateurs d'une certaine façon qui subjuguent et enveloppent l'électricien, George (Russell Johnson). Le regard xénomorphe s'approche de lui en travelling avant et un bras énorme couvert de matière translucide le

recouvre complètement et l'attire vers la caméra, vers l'écran, vers le reste du corps xénomorphe absent du plan, vers le corps-film absent de la salle, donc, vers les Je / Moi des spectateurs.

Quelques minutes plus tard, la subjectivité xénomorphe s'approche derrière Helen (Barbara Rush), la compagne de John (Richard Carlson), l'astronome amateur qui enquête sur l'écrasement de l'engin spatial. Toujours en plan subjectif, le bras translucide du xénomorphe surgit à droite du cadre et s'approche de l'épaule de Helen, puis prend la forme du bras humain de George. La main se pose sur l'épaule de Helen qui sursaute en se retournant. On assiste alors à un échange verbal troublant entre George et le couple qui signale aux deux humains que ce George n'est plus un être humain. Il parle avec une voix étrangement caverneuse et dépourvue d'émotions. Il possède les gestes mécaniques d'un automate. Quand John lui fait remarquer que le soleil tape fort aujourd'hui, George regarde directement le soleil pendant 15 longues secondes. Sans broncher, il dit : « Yes... The Sun... Beau-ti-ful... ». Inquiet, John attire Helen vers lui et s'en va en disant : « So long, George ». Ce dernier rétorque dans une sorte de léthargie : « So... long... ». On croirait que le xénomorphe pense plutôt à la durée de son long voyage intersidéral au lieu de dire au revoir à John !

C'est ce genre de détail insolite qui trahit l'inhumanité de cet Autre. Quelques secondes plus tard, le faux George explique au vrai George et à son collègue électricien Frank (Joe Sawyer) ce qu'il a fait dans un monologue délicieusement paranoïaque : « Don't... be... afraid. It is within our power to transform ourselves to look like you or anyone. For a time, it will be necessary. We cannot, we would not, take your souls, or minds, or bodies. » Soudain, un deuxième faux George arrive de nulle part et réitère : « Don't be afraid. Your friend is all right. » Il n'y a rien de bien rassurant dans ce conseil ! La nature humaine a totalement disparu de ces George à la corporalité douteuse. Ils sont

l'équivalent des « pods » dont parlait Don Siegel à propos de son film *Invasion Of The Body Snatchers*.

Plus tard, sur la route, un faux Frank xénomorphe s'installe dans la voiture de Helen après lui avoir bloqué le chemin. Cette dernière lui demande : « Are you all right, Frank ? ». Pendant une dizaine de secondes, la caméra reste fixée sur Helen en plan subjectif avant que cette vision se métamorphose en xénopsie (grâce à la surimpression de l'effet spécial décrit plus tôt) alors que le faux Frank répond machinalement « Yes... ». Le même procédé est repris vers la fin du film (à la 72^e minute) quand le plan subjectif adoptant le point de vue de la fausse Helen devient xénopsie sous les yeux horrifiés de John. Mais que voient au juste les vrais Helen et John quand ils sont témoins de cette transformation, uniquement les Xénomorphes se révélant devant eux ? Peut-être parviennent-ils à distinguer les spectateurs, affublés de leurs lunettes vertes et rouges ?

À moins que ce ne soit plutôt le corps-film qui anticipe ou détecte leur présence et signale sa propre réaction d'horreur, à travers celle des personnages, de voir les spectateurs ainsi transfigurés et figés dans la salle de cinéma où il est projeté. Peut-être la conscience introceptive du corps-film (terme 4 de la Figure 13 à la page 46) se demande-t-elle ou pose-t-elle au spectateur : Qui a perdu un peu de son humanité en étant investi par la manifestation d'un filtre technologique ? De quoi avons-nous l'air, spectateurs que nous sommes, captifs de notre siège, immobiles, les lunettes fixées sur l'écran ? Les êtres humains peuvent perdre un peu de leur humanité en adoptant des modes de vie (ou de vision) trop rigides (« People are pods », nous avertissait déjà Don Siegel...). Par exemple, dans le film, John s'emporte contre le shériff qui refuse de comprendre son point de vue en lui criant : « When are you gonna stop being a badge and become a human being ? » Ce genre de réplique démontre que ce film s'interroge sur la nature humaine, sur ce que *cela signifie d'être un humain*. Le film pose aussi la question

soulevée par Scott Bukatman à propos de Blade Runner : *comment savez-vous que vous êtes humains ?*

Quelques instants avant de rencontrer la fausse Helen, John confronte un autre Xénomorphe à l'entrée d'une mine. La voix caverneuse s'explique : « We have souls and minds and we are good¹²⁹. We are not ready to meet in friendship. Because you would be horrified at the sight of us. » Quelle est la réaction de John ? Il veut voir, bien sûr, comme nous dans la salle, même si la créature se révèle très décevante. C'est le paradoxe de la xénopsie. Nous savons que nous regardons des images produites par la technologie du cinéma qui modifie notre perception, mais nous acceptons de jouer le jeu de voir à travers cette « chose qui voit », justement pour voir autrement que d'une façon... humaine.

War Of The Worlds

Ce paradoxe est parfaitement et ludiquement illustré dans *War Of The Worlds* (Byron Haskin, 1953), sorti quelques mois avant le film de Jack Arnold. Le héros, un savant (Gene Barry), réussit à s'emparer de la tête d'un robot-sonde martien qui reproduit le même système de vision à triples focales que celui des Martiens. Nous avons d'ailleurs vu dans cette scène le visage d'un Martien dont l'œil est identique à celui de la sonde. Un des collègues du savant parvient à brancher cet appareil sur une caméra de télévision et toute l'équipe de recherche regarde pendant 25 secondes le résultat sur un écran (reproduisant ce que nous sommes en train de regarder). « This is how the Martians see us », précise le scientifique. Les savants ont ainsi simulé la vision doublement médiatisée

¹²⁹ Que voilà des concepts surprenants associés aux extraterrestres. Comment peuvent-ils exprimer les notions d'esprit, d'âme et de bonté qui sont tellement ancrées dans la pensée judéo-chrétienne? Tout ceci relève d'un anthropomorphisme évident qui trahit l'origine très humaine des scénaristes Ray Bradbury et Harry Essex! Après tout, ils sont le produit de leur milieu socio-politico-culturel américain de 1953. C'est un peu le même genre de problématique sémantique que nous avons soulevé dans la note 32 (p. 18) au sujet des mêmes mots (mind, soul, spirit) employés dans les textes scientifiques.

(lentille martienne et appareillage cathodique) du Martien, vision qui subit le décalage supplémentaire de l'écran de cinéma. Nous observons vraiment à travers une « chose qui voit », une chose qui s'apparente d'ailleurs étrangement à la bi-polarisation des lunettes du procédé 3-D et à l'image monochrome de *It Came From Outer Space* ! Les savants ont actualisé dans le film le processus de xénopsie.

Predator

Ce processus est poussé encore plus loin dans *Predator* (John McTiernan, 1987). Si, dans *War Of The Worlds*, la vision simulée des Martiens rappelait le tube cathodique et ses trois faisceaux bleu-rouge-vert (ainsi que le cinéma 3-D implanté en 1952), *Predator* présente le plan subjectif ultime d'un extraterrestre : il s'agit littéralement d'un autre spectre de lumière, soit l'infrarouge (aussi appelé thermophotographie). Aucun être humain ne peut voir de cette façon. En fait, même le Predator possède une visière spéciale qui lui permet de voir ainsi et de détecter ses proies, des êtres humanoïdes à sang chaud qui se déplacent en rougeoyant parmi la verdure de la jungle froide et bleutée dans sa vision thermique. Par cette xénopsie, la réalité du monde naturel subit une réduction phénoménologique ne permettant de percevoir que ce qui est nécessaire au Predator. Il s'agit manifestement d'un décalage optique par rapport à la perception humaine qui ne se fait que dans une bande étroite de longueurs d'ondes que l'on nomme, justement, la lumière visible. Pendant une bonne partie du film, le Predator est entièrement invisible : le plan objectif nous est refusé, sa subjectivité se traduisant dans cette première partie par une absolue ocularisation interne primaire. Le Predator représente à ce moment l'Autre par excellence, une présence extraterrestre que l'on ne peut même pas voir, désincarnée. À l'instar de la conscience introceptive du corps-film absent, ce cyborg humain-caméra

qui a enregistré les images projetées sur l'écran, on ne peut détecter la présence du Predator que si l'on regarde à travers ses yeux.

La xénopsie du Predator s'affiche pendant 4 minutes et 20 secondes dans ce film de 106 minutes. Le plan subjectif le plus long dure 73 secondes et nous permet de nous investir de cette vision à la fois visuelle et sonore. Nous entendons et voyons comment le Predator entend, grâce à une bande sonore distordue et grâce à une reproduction visuelle sur l'écran de la piste sonore comme on la voyait dans *Fantasia* (Walt Disney, 1940) ou dans le film *Synchromy* (1971) de Norman McLaren. En fait, on a l'impression qu'au-delà du Predator, c'est le film qui se regarde voir et entendre. Le film semble contempler son propre effet spécial en nous disant : « Regardez comme c'est spectaculaire ! » Certaines séquences du film, en particulier la première poursuite dans la jungle, deviennent des moments abstraits où s'enchevêtrent couleurs, formes et sons. *Predator* n'est pas tant un questionnement sur la nature humaine qu'une investigation de l'acte de voir, de percevoir et d'être perçu.

C'est pourquoi le moment crucial du film survient quand les données initiales s'inversent. Le mécanisme qui rend le Predator invisible est court-circuité par son passage dans une rivière et il devient soudainement visible pour le major Dutch Schaefer (Arnold Schwarzenegger) à l'instant où lui-même, recouvert de boue, devient invisible pour la créature. Dès cet instant, deux consciences s'affrontent grâce au camouflage utilisé par les deux adversaires. Le film adopte alors une focalisation interne variable à deux personnages dans laquelle s'opposent deux ocularisations internes secondaires. C'est à qui verra l'autre en premier. Le gagnant dans ce combat sera celui qui annihilera la vision de l'autre. Dans ce film, la vision humaine détruit la xénopsie.

Starman

Deux consciences s'opposent également dans les premières scènes de *Starman* (John Carpenter, 1984), tourné quelques années avant *Predator*. Dans ce film de 115 minutes, la nature humaine est abordée de front et l'acte de voir avec les yeux de l'Autre est rapidement écarté après les 2 minutes 15 secondes de xénopsie employées entre la 7^e et la 10^e minute au début du film pour établir la présence extraterrestre. Cette ocularisation interne primaire n'est pas soutenue pendant tout ce temps. Elle est entrecoupée de plans objectifs et de plans de coupe qui permettent au spectateur de participer ludiquement au jeu de la xénopsie.

Starman reprend le point de départ narratif typique de tant de films de SF : un vaisseau spatial s'écrase aux États-Unis. Une présence, illustrée à l'écran par une source de lumière bleue éclatante comme une étoile, quitte le site de l'impact et s'approche d'une maison où une femme, Jenny (Karen Allen), vient de se coucher après avoir « célébré » l'anniversaire de la mort de son mari Scott (Jeff Bridges) il y a un an. En plan subjectif (un halo de lumière bleue, avec une pulsation violette au centre, est superposé aux images préalablement tournées), la présence investit les lieux, entre dans le salon, s'approche d'un album de photos où est collée, sur une des pages, une mèche de cheveux à côté de la photo de Scott. La présence fait surgir de la photo un hologramme de Scott, puis pénètre l'un des cheveux pour s'incruster enfin dans les molécules mêmes du poil. La xénopsie a ainsi permis au spectateur de participer visuellement aux intentions de la présence extraterrestre : reproduire une forme humaine à partir d'une structure d'ADN qui, dans ce cas, provient du mari défunt de Jenny.

Pendant ce temps, Jenny se réveille et entre dans le salon (nous sommes donc passés en ocularisation interne secondaire). Elle assiste alors à un incroyable spectacle : sous ses yeux, un bébé se métamorphose en un garçon qui, en quelques minutes, prend

les dimensions d'un homme. Jenny s'empare d'un pistolet. L'homme se retourne. C'est Scott. Subjuguée, elle laisse tomber le pistolet. « Scott ? », balbutie-t-elle. Mais ce Scott bouge étrangement, comme si son corps était disloqué (il s'agit là d'une remarquable gestuelle accomplie par le très humain Jeff Bridges). Il s'approche d'elle comme un automate. Jenny recule, affolée : « You're not Scott ! » Cet homme n'est pas Scott, ne peut pas être Scott. Il s'agit bien de son corps, là, devant elle, mais elle ne reconnaît pas son attitude, son comportement. Il ramasse l'arme et la pointe sur Jenny, tout en récitant les différents langages que l'extraterrestre a entendus sur le disque de la sonde Voyager II aperçue dans l'espace au début du film. Jenny s'évanouit au moment où il termine l'allocution du secrétaire général des Nations-Unies qui dit : « I send greetings ».

Dans la suite du film, il n'y a plus de xénopsie car, désormais, l'être-pour-soi extraterrestre (sa conscience) s'exprime à travers l'être-en-soi (le corps) de Scott et cherche à gagner la confiance de Jenny qu'il a forcée à le conduire en Arizona. Tout au long de cette longue randonnée en voiture, le faux Scott emmagasine tout ce qu'il voit et entend. Il s'interroge sur des aspects du langage et du comportement humain qu'il ne comprend pas. À plusieurs reprises, il demande à Jenny de définir des mots ou des expressions tels que « a little bit jumpy », « beautiful », « love ». Jenny lui donne une définition particulièrement émouvante de l'amour : « It's when you care more for someone else than you do for yourself. But it's not just that. It's when someone is a part of you. And... when that someone... dies... ». Sans le savoir, Jenny (et les auteurs du film, le réalisateur John Carpenter et les scénaristes Bruce A. Evans et Raynold Gideon) met en évidence le principe d'intersubjectivité que Merleau-Ponty voit manifeste dans toute relation humaine :

De même que la perception d'une chose m'ouvre à l'être, en réalisant la synthèse paradoxale d'une infinité d'aspects perceptifs, de même la perception d'autrui fonde la moralité en réalisant le paradoxe d'un alter ego, d'une situation commune, en me plaçant moi, mes perspectives et ma solitude incommunicable dans le champ de vision d'un autre et de tous les autres. Ici comme partout, le primat de la perception — la reconnaissance au

cœur même de notre expérience la plus individuelle d'une contradiction féconde qui la soumet au regard d'autrui — est le remède au scepticisme et au pessimisme.¹³⁰

Cette symbiose atteinte dans l'amour et le partage entre deux êtres humains provient du fait que l'on se reconnaît dans autrui, que l'on n'est pas seul à penser cela ou à agir comme cela ou à voir cela. C'est ce qui fait dire à Blaise Pascal : « On n'aime donc jamais personne, mais des qualités. »¹³¹ C'est pourquoi Jenny ne reconnaît pas les qualités de son mari défunt dans ce corps de Scott. Elle dit d'ailleurs à l'extraterrestre : « Your nose is different. He broke his twice. And there's something else, I don't know, something spooky in your eyes. » Aussi, ce faux Scott enregistre tout comme une machine. Jenny lui fait remarquer cela : « You remember everything you hear word for word? » Sa réponse dépasse sa pensée : « Everything I hear, everything I see, everything I... Everything this body feels... » Il a bien dit *ce corps* et non pas *mon corps*, car ce n'est pas le sien, bien qu'il commence à ressentir les effets de *ce* corps sur *sa* conscience, une idée dramatique qui illustre bien la pensée de Merleau-Ponty : « être une conscience, ou plutôt une expérience, c'est communiquer intérieurement avec le monde, le corps et les autres, être avec eux au lieu d'être à côté d'eux. »¹³² La conscience de l'extraterrestre perçoit maintenant le monde à travers ce corps et à travers la perception de Jenny, dans une symbiose intersubjective qui le transforme de l'intérieur. Plus tard, après avoir fait l'amour avec Jenny, il la regarde dormir avec un sourire béat. Elle se réveille et lui demande : « Why didn't you wake me? » Toujours souriant, il répond : « I like to watch you sleep?... I don't know why. It's strange. I think I'm becoming a planet Earth person. »

Pendant tout le parcours de *Starman*, nous avons expérimenté le monde en présence de cet extraterrestre qui acquiert à travers ce corps humain emprunté une parcelle d'humanité. Pour Merleau-Ponty, « le film ne se pense pas, il se perçoit. (...) Il nous offre

¹³⁰ Maurice Merleau-Ponty, *Le primat de la perception*, 1945, p. 70.

¹³¹ Cité par Merleau-Ponty in *Le primat de la perception*, p. 71.

¹³² Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, p. 113. Déjà cité dans ce mémoire, p. 31.

directement cette manière spéciale d'être au monde. (...) Le cinéma ne nous donne pas les pensées de l'homme, il nous donne sa conduite, son comportement.»¹³³ Grâce à la xénopsie qui a établi dès l'ouverture du film que cette conscience n'était pas humaine (bien que ce corps physique « emprunté », incarné par l'acteur Jeff Bridges, soit très humain), nous avons pu percevoir la conduite et le comportement de cet Autre, sa manière spéciale d'être au monde, d'être *dans notre monde*.

The Abyss

Dans *The Abyss* (James Cameron, 1989/1992¹³⁴), c'est le personnage bien humain de Virgil « Bud » Brigman (Ed Harris) qui, par la force des choses, en vient à expérimenter directement la manière spéciale d'être au monde des « intraterrestres » (ou NTI — « Non-Terrestrial Intelligence », comme on les appelle dans la version originale anglaise du film) qui ont investi les fonds marins. James Cameron s'avère un cinéaste très intelligent et très sophistiqué, qui adore la technologie, la comprend et sait comment l'intégrer progressivement dans ses films. Ainsi, avant de nous montrer la xénopsie des NTI, il nous prépare à la perception sous l'eau, dans l'eau et *à travers* l'eau.

Tout d'abord, un des soldats de l'équipe des « Navy SEAL », Monk, fait la démonstration de la respiration dans un liquide oxygéné (« oxygenated fluorocarbon emulsion », pour être précis) à l'aide d'un rat. Submergé dans la solution, ce rat respire de l'eau et voit dans l'eau (mais il n'y a pas de plan subjectif pour illustrer le point de vue du rat). Plus tard, durant l'exploration du sous-marin Montana qui a coulé au début du film, Jammer, un des membres de l'équipage de Deepcore (une station de forage sous-marine),

¹³³ Maurice Merleau-Ponty, *Le Cinéma et la nouvelle psychologie*, op.cit., p. 74.

¹³⁴ La version étudiée ici correspond au remontage du film pour l'édition spéciale du vidéodisque laser en 1992. Elle dure 171 minutes, soit 26 minutes de plus que la version originale de 1989 (145 min).

éprouve de la difficulté à respirer. En plan subjectif, nous nous retrouvons alors à l'intérieur du casque de Jammer. Nous expérimentons sa perception à travers la visière de son casque, mais aussi son angoisse par les mouvements brusques de sa tête et la respiration haletante et saccadée (entendue en ambiophonie sur les côtés et à l'arrière de la salle de cinéma). Ces plans subjectifs s'étalent sur 43 secondes durant la scène, question de bien nous faire comprendre ce que ressent un homme dans un scaphandre à plus de 600 mètres de profondeur (ou deux mille pieds). Il ne s'agit pas de xénopsie comme telle, mais nous percevons néanmoins le monde marin à travers l'appareil technologique déformant du scaphandre de Jammer, nous rapprochant ainsi déjà de la subjectivité des NTI.

Ce n'est que 45 minutes plus tard (85 minutes après le début du film, soit au point médian de la structure dramatique de l'œuvre¹³⁵) que nous sommes témoins de la xénopsie du pseudopode décrite dans l'introduction de ce mémoire. Pendant 90 secondes, nous partageons la subjectivité réfractée de cette vision qui voit *par et à travers l'eau*. Le pseudopode entend aussi, comme on entendrait le son dans une colonne d'eau qui se déplacerait dans l'air à l'intérieur d'un habitacle comme la station Deepcore. Il y a un écho et une déformation du son, mais également une netteté inhabituelle dans ce son. Il s'agit d'une perception fascinante à contempler et à entendre. La façon dont le pseudopode se déplace dans la station Deepcore, en ocularisation interne primaire dans le premier plan subjectif (le plus long), s'apparente à la progression de la lentille placée au bout du filament de fibres optiques qui explore les organes du corps humain grâce à l'endoscopie. Cette comparaison n'est pas vaine, puisque dans le documentaire *The Miracle of Life* (Bo G. Erikson & Carl O. Lofman, 1982, Suède), les cinéastes utilisent un endoscope pour s'approcher d'un fœtus de quatre mois dans le ventre de sa mère. On le voit très nettement

¹³⁵ Selon le paradigme narratif de Syd Field. Pour plus de détails sur ce paradigme, voir l'Annexe B.

pendant que la lumière du filament optique éclaire son visage. Bien que le fœtus ait les yeux fermés, il détecte cette lumière et *il porte la main devant son visage*. Un de ses doigts touche presque à l'extrémité de l'endoscope, un peu comme Lindsey plongeant son doigt dans l'eau salée qui compose le pseudopode ! Ici, on a l'impression que la conscience intentionnelle du fœtus (qui *n'est pas* un personnage de fiction) et la conscience introceptive du film fusionnent pour atteindre directement le spectateur.

Cet effet du pseudopode ressemble vraiment à une version sophistiquée de la vision des Xénomorphes de *It Came From Outer Space*. Les intraterrestres vont d'ailleurs employer un peu la même tactique que ces derniers pour communiquer avec l'équipage : le pseudopode va reproduire le visage humain. Pour se manifester devant l'humain et se faire comprendre, les Xénomorphes prennent la forme d'autrui. Devant Lindsey (Mary Elizabeth Mastrantonio) et Bud, la conscience intraterrestre qui se présente à travers le pseudopode reproduit leurs visages, d'abord celui de Lindsey, puis celui de Bud, en reprenant des expressions simples comme la grimace (Lindsey) et le sourire (Bud) pour manifester sa présence et son intelligence. Ironiquement, Lindsey et Bud se comportent devant ce miroir liquide comme des enfants qui découvrent pour la première fois leurs images spéculaires.

En plongeant le doigt dans la « tête » du pseudopode, Lindsey établit un contact direct avec l'entité qui le contrôle, mais en même temps, elle produit une ondulation *dans l'écran du cinéma*. C'est un peu comme si elle entrait son doigt dans la lentille de la caméra pour atteindre les spectateurs directement dans la salle. Il se produit à ce moment une adéquation directe entre l'écran-film, le miroir et le langage, comme si la conscience introceptive du film communiquait directement avec nous, les spectateurs, en tentant de nous atteindre physiquement par l'entremise du doigt de Lindsey qui cherche à passer au travers de l'écran-miroir (un peu à l'instar de l'œil du Xénomorphe qui semble traverser

l'écran grâce à l'effet 3-D ou encore comme le fœtus dans *The Miracle of Life* touchant presque à l'endoscope qui le bombarde de lumière). Nos schémas des Figures 9, 10, 13 et 15 (respectivement aux pages 39, 40, 46 et 58) semblent alors fusionner ensemble pour s'activer les uns sur les autres, créant une équivalence miroir-langage-écran-film.

Après cet extraordinaire contact avec les NTI (un contact intersubjectif tant pour les personnages du film que pour les spectateurs dans la salle), ce sera au tour de Lindsey et de Bud d'expérimenter la vision sous, dans et à travers l'eau. D'abord, Lindsey et Bud se retrouvent coincés dans un petit sous-marin qui est en train de prendre l'eau. Puisqu'ils ne disposent que d'un unique habit de plongée, Lindsey propose que Bud enfile ce scaphandre pendant qu'elle se noie et tombe en hypothermie ! Bud doit alors la ramener à Deepcore et tenter de la réanimer puisque son métabolisme devrait s'être suffisamment ralenti pour revenir à la vie. Bud réussit de justesse, comme si sa propre volonté avait poussé Lindsey à ressusciter (en fait, à renaître, ou plus précisément à naître de nouveau, comme un nouveau-né qui crache le liquide amniotique pour respirer de l'air pour la première fois). Lindsey n'a pas réussi à vivre par l'eau, en respirant dans l'eau comme un fœtus. C'est maintenant au tour de Bud d'essayer en enfilant le fameux scaphandre rempli de solution émulsive au fluorocarbone oxygéné¹³⁶.

En l'aidant à apprendre à respirer dans le liquide qui envahit le scaphandre, le soldat Monk le rappelle à Bud : « We all breathe liquid for nine months, Bud, your body will remember. » Et effectivement, Bud parvient à respirer après avoir eu l'impression de se

¹³⁶ Il est certain que cette idée de respirer du liquide et de voir au travers devient une métaphore de la naissance, une sorte de retour dans l'utérus et dans le placenta gorgé de liquide amniotique dans lequel baigne le fœtus. D'ailleurs, Deepcore est relié à la surface par un câble de communication qui alimente aussi la station sous-marine en oxygène. Ce câble est attaché à l'embouchure d'un navire dont la coque présente en son centre une ouverture rectangulaire qui n'est pas sans rappeler un gigantesque vagin ! Deepcore est de plus la conception de l'ingénieur Lindsey Brigman, l'ex-femme de Bud, qui revient d'urgence prendre le contrôle des opérations et vérifier que son « bébé » est en bon état. L'allusion à la reproduction féminine se révèle assez concluante.

noyer pendant un moment (partageant ainsi l'expérience traumatisante de Lindsey). Il plonge alors au fond de l'abysse. Pendant sa descente à plus de six mille mètres (vingt mille pieds), nous voyons en plan subjectif la perception de Bud à l'intérieur de son casque rempli de liquide. Nous partageons ainsi avec Bud pendant 27 secondes la xénopsie des NTI en regardant comme eux sous, dans et à travers l'eau. Quand Bud atteint finalement le fond, il désarmorce l'ogive nucléaire que le lieutenant Coffey (Michael Biehn) avait envoyée là pour détruire les NTI. Bud se rend compte qu'il n'a plus d'oxygène et décide de rester au fond. À l'aide de son clavier (il ne peut pas parler puisque son larynx est immergé), il envoie ce message à Lindsey :

« KNEW THIS WAS
ONE WAY TICKET
BUT YOU KNOW
I HAD TO COME
LOVE YOU WIFE »

Les NTI viennent alors le chercher et l'entraînent dans leur vaisseau-mère sous-marin gorgé de lumière éblouissante et de couleurs scintillantes. Après cette longue descente dans le noir où la pression est devenue insoutenable, Bud expérimente une véritable extase de vitesse, de couleurs et de lumière. Exténué, littéralement à bout de souffle (il ne lui reste plus d'air), Bud est sauvé par les NTI qui l'isolent dans un compartiment d'air limité par deux murs d'eau. Les NTI montrent alors à Bud ce qui se passe à la surface de la planète en projetant dans l'eau des reportages télévisés sur de gigantesques lames de fond qui menacent de détruire plusieurs villes côtières. Pendant trois minutes, nous voyons avec Bud, projetées dans l'eau, la façon dont les NTI perçoivent les images produites par les humains. Heureusement (ou évidemment, diraient les narratologues cyniques...), les lames de fond s'évanouissent dans la mer et les villes sont épargnées. Bud leur demande pourquoi. Les NTI répondent en lui renvoyant son propre message sur le mur d'eau, sauf que cette fois-ci, le corps de Bud cache le mot

« WIFE », ce qui devient alors : « LOVE YOU BUD ». C'est par altruisme que Bud a désamorcé la bombe et c'est par altruisme, à cause de cet altruisme, que les NTI épargnent les humains. En expérimentant la xénopsie des NTI, Bud s'est rapproché de ces derniers et a pu communiquer avec eux sur un plan intersubjectif. Leur perception du monde, tant celle de Bud que des NTI, s'est modifiée. Pendant un court moment, nous, les spectateurs, avons aussi expérimenté la xénopsie des NTI. Ce contact intersubjectif privilégié a-t-il eu un impact sur nous ? Cela va sans doute dépendre de la sensibilité et de la réceptivité de chacun d'entre nous.

Grâce à ce déclencheur intersubjectif qu'est la xénopsie des extraterrestres, les spectateurs ont pu expérimenter dans ces quelques films de science-fiction américains cette division Humain / Inhumain dont parle Scott Bukatman à propos de *Blade Runner*. Par leur carence en émotions et les écarts de comportement qu'ils présentent avec les humains, les extraterrestres de ces films ont permis d'approfondir cette question que pose Bukatman : « what does it mean to be human ? »¹³⁷ La xénopsie a attiré l'attention des spectateurs sur ces êtres et leur a permis de diriger leur intentionnalité et leur subjectivité (ou tout simplement de se concentrer) sur ces caractéristiques qui définissent la nature humaine : la reconnaissance d'autrui, l'interaction primordiale avec ces autres Je / Moi, la gestion et le partage des émotions avec autrui qui participent nécessairement à l'émergence de la conscience individuelle. Avec les robots, les cyborgs et les ordinateurs que nous abordons dans le prochain chapitre, c'est la constitution fondamentale de l'être humain qui sera en jeu.

¹³⁷ Scott Bukatman, *Blade Runner*, 1997, p. 69 (cité dans l'introduction de ce mémoire, à la page 11).

Chapitre IV

LA XÉNOPSE DES ROBOTS, DES CYBORGS ET DES ORDINATEURS

Adopter le point de vue d'un robot, d'un cyborg ou d'un ordinateur fait maintenant partie des conventions du genre SF, mais les implications pour le spectateur s'avèrent fascinantes. Plus encore qu'avec les extraterrestres, cette xénopsie devient synonyme de médiatisation technologique, souvent associée au balayage électronique des téléviseurs ou des ordinateurs. Scott Bukatman affirme que :

Scan lines connote a technologized, cyborg vision, a trope that has wide currency in contemporary cinema (and not only in SF cinema, either – see, for example, *Sex, Lies and Videotape* [1989]). A switch from film to video signals the onset of a mediated vision or even a mediated subjectivity.¹³⁸

Cette subjectivité cybernétique soulève des questions encore plus troublantes sur l'identité humaine puisque celle-ci, contrairement à celle des extraterrestres, fait maintenant partie de notre réalité quotidienne. Les extraterrestres demeurent des créations purement imaginaires, tandis que les robots et les ordinateurs ont commencé à s'implanter dans le monde moderne depuis les années 1950. C'est en partie grâce à l'ordinateur si les Américains ont pu se poser sur la Lune. Les Japonais ont popularisé les chaînes de montage entièrement automatisées avant que celles-ci se répandent partout dans le monde. Ils ont également fait progresser la miniaturisation des composantes d'ordinateur qui a permis la création des micro-ordinateurs personnels dans les années 80. Aujourd'hui, la cybernétique contrôle plusieurs facettes de notre environnement et la possibilité d'engendrer une conscience artificielle (et non plus seulement une intelligence

¹³⁸ Bukatman, *Terminal Identity*, op. cit., p. 254.

artificielle, la mal nommée) serait imminente selon certains informaticiens, comme Ray Kurzweil, qui prédisent déjà son arrivée dans vingt ans¹³⁹.

La conscience pourrait-elle spontanément surgir dans les ordinateurs et les robots ? Le mathématicien et logicien Alan Turing (1912-1954) s'est posé la question en travaillant sur la première génération d'ordinateurs dans les années 30. Il se demandait si une machine à calculer des algorithmes pouvait devenir consciente, ce qui l'a amené à inventer la machine dite « de Turing » en 1936, une sorte d'automate fictif universel auquel il a fait subir un test tout aussi fictif d'intelligence cognitive (autrement dit : cette machine pense-t-elle ? Est-elle consciente d'elle-même ?). Ce test virtuel (qui comprend des centaines de lignes de programmation) sert toujours de modèle pour les chercheurs dans le domaine de l'intelligence artificielle¹⁴⁰.

Si l'homme devient machine et que la machine devient pensante, où se situera la différence entre les deux ? Merleau-Ponty pose le problème ainsi :

Comment savoir si nous avons quelqu'un en face de nous, sinon en regardant devant nous ? Que voyons-nous d'abord, sinon des apparences corporelles ? Comment ces automates « qui ne se remuent que par des ressorts » vont-ils devenir pour moi des hommes ? Ce n'est pas la méthode phénoménologique qui fait surgir ce problème, quoiqu'elle permette mieux, à mon sens, de le résoudre.¹⁴¹

¹³⁹ Tout le monde ne partage pas l'optimisme démesuré (ou la menace annoncée...) de Kurzweil, comme le démontre la critique virulente de son livre de 1999, *The Age of Spiritual Machines : When Computers Exceed Human Intelligence*, par John R. Searle dans son essai « I Married a Computer », *The New York Review of Books*, April 8, 1999, pp 34-38. Voir aussi Robert L. Nadeau qui, dans *Minds, Machines and Human Consciousness* (op. cit., pp 205-226), défend la thèse que l'émergence d'une conscience artificielle à partir de matière inerte (silice ou autre) ou d'un amalgame silico-biologique (« bottom-up computer » et « neural nets ») est peu probable puisque l'évolution de la matière dans l'univers connu a mis quinze milliards d'années pour engendrer la conscience. Cette conscience a surgi sur la Terre après quatre milliards d'année d'évolution de la matière organique et la complexité atteinte n'est pas seulement physique, mais quantique, inhérente à la composition et à l'organisation même de cette matière qui fut jadis poussière d'étoiles.

¹⁴⁰ Voir à ce sujet l'essai de John R. Searle, *op. cit.*, pp 34-38.

¹⁴¹ Maurice Merleau-Ponty, *Le primat de la perception*, op. cit., p. 79.

Toutes ces questions sont vieilles comme la science-fiction (et même plus) : c'est le syndrome de Frankenstein (ou, plus fondamentalement, le mythe de Prométhée). Ici, la créature du docteur fiévreux est remplacée par les robots et les cyborgs. En détectant une attitude et un comportement inhumains dans ces formes humaines, nous pouvons départager les humains des machines. La forme que prend la xénopsie, le type d'effet spécial employé pour médiatiser la vision subjective de ces Autres, départage alors les extraterrestres des machines.

Westworld

Dans le cinéma américain de SF, la subjectivité cybernétique s'affiche pleinement pour la première fois, à notre connaissance, dans *Westworld* (Michael Crichton, 1973). Trois parcs d'amusement, dont Westworld est le plus populaire, sont peuplés par des androïdes en tous points identiques aux humains. En fait, ils se comportent comme des personnages de films d'époque (romaine, moyenâgeuse et western), en particulier le robot incarné par Yul Brynner qui revêt l'apparence parfaite de Chris Adams, le mercenaire tout habillé de noir que Brynner interprétait dans *The Magnificent Seven* (John Sturges, 1960). Ce robot adopte un comportement prédéterminé par l'attitude et le maniérisme que l'acteur a créés pour le personnage de Chris. Dès le premier duel à la 17^e minute du film, ses yeux affichent en outre un reflet métallique argenté, un procédé visuel qui sera repris avec beaucoup de subtilité dans *Blade Runner* pour identifier les « Replicants » et dans *Alien Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), associé à l'androïde interprété par Winona Ryder. Nous y reviendrons dans le chapitre suivant.

On peut d'ores et déjà reconnaître ce tireur de l'Ouest comme factice, automate et inhumain de par ce reflet métallique dans les yeux et, de surcroît, par son association avec le héros d'un autre film (si bien sûr le spectateur connaît déjà ce film), puisque le

robot est programmé pour agir ainsi. Le choc se révèle d'autant plus grand pour le spectateur familier avec ce personnage héroïque quand celui-ci commence soudainement à ne plus répondre au contrôle et à tuer les touristes. Des incidents surviennent d'abord dans les trois parcs qui amènent l'ingénieur en chef supervisant la maintenance des robots (Alan Oppenheimer¹⁴²) à faire la constatation suivante : « There's a clear pattern here which suggests an analogy to an infectious disease process, spreading from one resort area to the next. » Il s'agit clairement d'une forme de virus informatique avant la lettre, une analogie qui rapproche évidemment les robots des humains par anthropomorphisme : tous deux seraient sensibles aux infections virales, même si les robots ne peuvent pas être qualifiés de « vivants ».

Au moment où le cowboy tire sur le visiteur John Blane (James Brolin), terrassé autant par la surprise que par le projectile parce que son copain Peter Martin (Richard Benjamin) l'avait déjà abattu deux fois auparavant, le réalisateur Michael Crichton et son équipe nous offrent à la 62^e minute de film le premier plan subjectif du robot, constitué de pixels géants bien primitifs. Sa xénopsie, dont nous partageons les effets pendant 66 secondes sur les 89 minutes du film, s'apparente à celle d'un moniteur d'ordinateur dont l'écran aurait été magnifié plusieurs fois, de façon à rendre apparents les pixels qui en composent l'image. Le monde réel perçu à travers ce filtre cybernétique devient morcelé, décomposé en petites unités carrées sursaturées de couleur. Le robot analyse ce qu'il voit à travers cette grille et s'oriente en fonction du mouvement, des formes et de la chaleur que présente l'image. Il s'agit d'une véritable réduction phénoménologique de la réalité, car nous devons en tant que spectateurs faire un effort supplémentaire pour décoder ce

¹⁴² Cet acteur interprétera dès l'année suivante, en 1974, le personnage du docteur Rudy Wells dans la série télévisée *The Six Million Dollar Man*, le responsable du programme bionique qui s'occupera de transformer Steve Austin (Lee Majors) et Jaimie Sommers (Lindsay Wagner) en cyborgs. La xénopsie de l'œil bionique de Steve Austin est liée directement à *Westworld*, *Terminator* et *RoboCop*, mais elle ne sera pas étudiée ici car il s'agit de télévision et non de cinéma.

que nous voyons, nous devons aller au-delà de notre attitude naturelle pour reconstituer l'image, surtout si c'est la première fois que nous rencontrons ce type d'images, comme c'était le cas pour le public de 1973. Une nouvelle façon de voir était alors offerte au public pendant les 66 secondes que dure la xénopsie dans ce film.

Le film n'abuse pas de l'artificialité de ce procédé d'ocularisation interne primaire. Il l'emploie suffisamment pour faire partager au public l'intentionnalité brute du robot : il a une cible à abattre et pas de conscience, il ne fait que compléter sa programmation initiale (il incarne un tireur d'élite de film western). Le vrai héros de *Westworld*, l'avocat Peter Martin, est terrifié par ce robot-tueur. En cherchant à l'éliminer, Peter lui lance de l'acide sulfurique au visage, ce qui a pour effet de détruire la vision pixellisée de l'androïde, d'abord réduite à une vision thermique ne percevant uniquement que les sources intenses de chaleur avant que le robot ne devienne totalement aveugle. L'intentionnalité perceptive du robot-tueur ne peut plus opérer. Sa destruction se manifeste donc à l'écran par l'ablation de sa perception visuelle.

The Terminator

Dix ans plus tard, cette perception robotique se complexifie dans *The Terminator* (James Cameron, 1984). Deux hommes du futur recherchent une jeune femme, l'un pour la protéger et l'autre pour l'éliminer. Durant les premières 36 minutes, on ne sait pas si le tueur est humain ou pas, bien que le spectateur averti s'en doute. Dès que le cyborg « Terminator » apparaît à travers les éclairs et la fumée sous la forme nue d'Arnold Schwarzenegger, un (trop ?) parfait spécimen de corps humain, nous pouvons détecter dans ses mouvements de tête trop mécaniques et dans sa démarche d'automate qu'il n'est pas humain. De plus, il fait preuve d'une force surhumaine en arrachant le cœur d'un jeune punk et en résistant sans broncher aux coups de couteau. Plus tard, il défonce la

vitre d'une voiture d'un coup de poing et brise d'une seule main les doigts du gardien de sécurité de la discothèque Technoir. Son rival, Kyle Reese (Michael Biehn), surgit lui aussi du futur, mais en tombant sur le sol en position fœtale. Il est tout aussi nu que le Terminator, mais il exprime de la douleur, il respire difficilement en suant abondamment et en titubant. Il fuit, effrayé, devant les policiers avant de se débattre avec l'un d'eux pour lui arracher son arme. Déjà, le comportement et l'attitude de chacun des deux personnages ont déterminé leur statut.

Dès que le Terminator est identifié comme un robot insensible aux balles, son type de perception visuelle nous est enfin révélé par un plan subjectif à la 37^e minute du film pendant qu'il poursuit Kyle Reese et Sarah Connor (Linda Hamilton). La xénopsie du Terminator prend la forme d'un monitoring vidéo sur fond rougeâtre muni de données télémétriques sur le monde environnant : orientation horizontale 360 degrés, boussole, élévation, lignes de programmation et système de guidage ciblant directement Sarah, l'objectif du Terminator. Comme dans *Westworld*, cette machine n'a rien d'humain et sa vision réduit le monde perçu à une série de données techniques orientées vers une seule fonction. Ce cyborg est programmé pour tuer Sarah et rien ne l'arrêtera. Reese l'explique à Sarah dans le détail lors de leur fuite en voiture :

He's not a man... a machine. A Terminator. A Cyberdyne System Model 101. He's not a robot. A cyborg. A cybernetic organism. The Terminator is an infiltration unit, part-man, part-machine. Underneath, it's a hyperalloy combat chassis, micro-processor controlled, fully armored, very tough. But outside, it's living human tissue : flesh, skin, hair, blood, grown for the cyborg.

Il incarne l'action pure et non la pensée. Il n'est qu'un mouvement vers l'avant propulsé sur Sarah. Si, comme le fait remarquer Merleau-Ponty, « le mouvement du corps ne peut jouer un rôle dans la perception du monde que s'il est lui-même une intentionnalité originale, une manière de se rapporter à l'objet distincte de la

connaissance »¹⁴³, alors le Terminator symbolise une intentionnalité brute (programmée) qui perçoit l'objectif à atteindre (tuer Sarah) et rien d'autre. Il représente également une extériorisation du désir réprimé dans le « Sur-moi » freudien. Le Terminator accomplit sans penser ce que nous aimerions faire si les pressions sociales, les responsabilités inculquées et la moralité n'intervenaient pas dans notre comportement : faire exactement ce que l'on veut et assouvir notre désir immédiat. Là où nous nous arrêtons, le Terminator continue et se rend jusqu'au bout de son impératif. Comme l'inculque Reese avec force à Sarah : « That Terminator is out there. It can't be bargained with. It can't be reasoned with. It doesn't feel pity or remorse or fear. And it absolutely will not stop, ever ! Until you are dead. »

Plus le film avance, plus le cyborg se déshumanise et révèle le robot à tête chercheuse qui s'y cache. L'enveloppe corporelle qui recouvre son armature métallique se décompose après les nombreux impacts de projectiles qu'elle subit. Le Terminator se désincarne en extirpant sous nos yeux sa fausse corporalité humaine. Il découpe la chair de son bras droit pour révéler le mécanisme à l'intérieur¹⁴⁴. Il arrache l'œil charnu qui recouvre son véritable oculaire électronique à la pupille rouge. Quand un concierge frappe à la porte de sa chambre et s'inquiète des odeurs nauséabondes dégagées par sa chair en décomposition, la xénopsie du Terminator lui offre (et *nous* offre) un choix de réponses possibles :

YES / NO
OR WHAT?
GO AWAY
PLEASE COME BACK LATER

¹⁴³ Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 444.

¹⁴⁴ Cette scène de mécanisme révélé dans un bras revient souvent dans les séries télévisées *The Six Million Dollar Man* et *The Bionic Woman*. Les deux personnages, Steve Austin et Jaimie Sommers, ont aussi, comme le Terminator, le bras droit bionique. Dans *Westworld*, diverses parties du corps sont ouvertes dans la salle d'opération. On retrouve également une scène identique à la fin de *Star Wars - Episode V: The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) quand Luke Skywalker se fait remplacer l'avant-bras droit par une prothèse cyborg après son combat avec Darth Vader.

FUCK YOU, ASSHOLE
FUCK YOU

Il choisit évidemment la réponse la plus directe, la plus expéditive, la plus vulgaire et la plus satisfaisante pour nous, les spectateurs : « Fuck You, Asshole ! ». Car une machine aurait plutôt opté pour un choix binaire comme la première réponse suggérée : YES / NO. Nous avons donc l'impression de choisir la réponse avec, ou pour, le Terminator. Par la xénopsie, notre intentionnalité subjective se confond à la sienne. Son désir assouvit également le nôtre. Il y a intersubjectivité. Mais il n'y a pas que l'intentionnalité du robot qui nous atteint, celle du corps-film aussi. La conscience-film nous demande : « quelle réponse auriez-vous choisi à sa place ? Êtes-vous d'accord avec son choix ? »

La xénopsie permet de révéler notre rapport ambigu avec les machines. Nous en avons besoin mais, en même temps, nous les craignons. Dans le film, par exemple, le téléphone sonne chez Sarah. On entend alors sa voix : « Hi there... Ah, ah, ah! Fooled you! You're talking to a machine. » Nous sommes alors dans l'appartement et nous voyons le répondeur de Sarah que vient de voir aussi le Terminator. Quelques instants plus tard, Sarah téléphone chez elle et laisse un message sur le répondeur qu'entend le Terminator : il sait maintenant où la trouver. La machine a trahi Sarah. Parfois, c'est la machine qui se trahit. Ainsi, les chiens aident les humains du futur à détecter les cyborgs dont les yeux reflètent une lueur métallique semblable aux robots de *Westworld*. Parfois, les machines viennent en aide aux humains pour détruire des machines. La scène finale se déroule dans une usine qui fonctionne avec une chaîne de montage automatisée dont les robots sont en quelque sorte les ancêtres du Terminator. Le cyborg est pulvérisé par une presse hydraulique qu'active Sarah. Nous constatons que le film présente à la fois des bonnes et des mauvaises machines. Tout dépend de l'utilisation que l'on en fait.

Terminator 2 : Judgment Day

Terminator 2 : Judgment Day (James Cameron, 1991) met justement en scène deux machines du futur, l'une bonne et l'autre mauvaise. S'il n'y avait que 48 secondes de xénopsie dans le premier *Terminator*, James Cameron et son équipe de spécialistes se permettent presque le double dans l'édition spéciale allongée¹⁴⁵ du second film avec 84 secondes de xénopsie, uniquement associée au bon Terminator, modèle T-101, interprété encore une fois par Arnold Schwarzenegger. Ce temps de xénopsie supplémentaire permet au spectateur de constater, par intersubjectivité, le changement qui s'opère dans l'intentionnalité du robot qui va lui-même altérer sa programmation initiale.

Quant au second Terminator, modèle T-1000 (Robert Patrick), il ne représente qu'une terrible machine anonyme, un Autre distant composé de métal liquide pouvant reproduire n'importe quelle forme humaine (un Xénomorphe, quoi !). Si le premier film disposait d'un budget modeste (environ 6.5 millions de dollars), le second volet profite de moyens imposants (plus de 90 millions de dollars) qui permettent à James Cameron de refaire l'original tout en explorant de nouvelles facettes du robot et de sa xénopsie.

Tout cet argent déployé sur l'écran est mis en évidence dès l'arrivée du T-101, qui ne se contente pas d'apparaître dans la fumée mais dans une bulle d'énergie qui découpe la forme d'une sphère dans l'arrière d'un camion et dans l'asphalte où s'est matérialisé le corps toujours aussi parfaitement nu du cyborg du premier film. La xénopsie ne se fait pas attendre et après 6 minutes et 46 secondes, le même monitoring rougeâtre s'affiche sur l'écran, amplifié par de nouvelles informations, pendant 14 secondes. Il s'agit du plus long plan subjectif associé au robot dans tout le film et il permet au spectateur d'avoir une

¹⁴⁵ Il existe trois versions de ce film : l'originale de 136 minutes sortie en salle en 1991, l'édition spéciale de 153 minutes produite pour le vidéodisque laser et une édition allongée de 156 minutes conçue pour le DVD en 2000. C'est cette dernière version qui est analysée ici.

sorte d'intimité intersubjective avec le fonctionnement interne de ce cerveau cybernétique.

Outre la télémétrie originale, déjà présente dans le premier *Terminator*, on retrouve un inventaire très détaillé de tout ce que voit le Terminator. Par exemple, les motos à l'entrée du bar où il se dirige sont des Harley-Davidson modèle 435, 955, 956, et 382 Electroglide, sauf une qui est un modèle 230 de Yamaha. La voiture stationnée est une Plymouth Sedan 453 GT. La Harley-Davidson 956 est identifiée avant que le Terminator ne l'ait vue en entier, illustrant ainsi la phénoménologie de Merleau-Ponty qui précise que l'objet se saisit dans sa totalité dès l'instant où nos yeux se posent sur lui¹⁴⁶. L'intentionnalité brute du cyborg dont nous parlions plus tôt s'affiche directement dans la xénopsie quand le robot recherche des vêtements adaptés à ses mensurations. Quand il atteint la cible, son monitoring indique : « **MATCH □** ». Il s'adresse alors au motard hirsute : « I want your boots, your clothes and your motorcycle ». Ce à quoi le motard rétorque : « You forgot to say please ». Le Terminator ne demande pas, il prend ce qu'il veut. Il est intentionnalité pure¹⁴⁷.

L'adolescent John Connor (Edward Furlong), qui est sous la protection du T-101, voudrait bien modifier son compagnon cybernétique. Après l'attaque à l'hôpital psychiatrique où sa mère Sarah Connor (toujours Linda Hamilton) était détenue, John entame le dialogue suivant avec son protecteur pendant que Sarah retire les balles qui se sont logées dans le dos du robot :

John	Does it hurt when you get shot?
Terminator	I sense injuries. The data could be called "pain".
John	How long do you live? I mean, last, whatever.
Terminator	A hundred and twenty years with my existing power cell.

¹⁴⁶ Voir dans ce mémoire au chapitre II, p. 46, note 94.

¹⁴⁷ La même scène est reprise presque intégralement dans *Terminator 3 : Rise Of The Machines* (Jonathan Mostow, 2003), une suite qui n'est d'ailleurs que redite et qui n'apporte absolument rien de nouveau sur le plan de la xénopsie.

John Can you learn stuff that you haven't been programmed with so you can be... you know... more human... and not such a dork all the time?

Terminator My CPU is a neural net processor, a learning computer. But Skynet presets the switch to read-only when we're sent out alone.

Sarah Doesn't want you to do much thinking, uh?

Terminator No.

John Can we reset the switch?

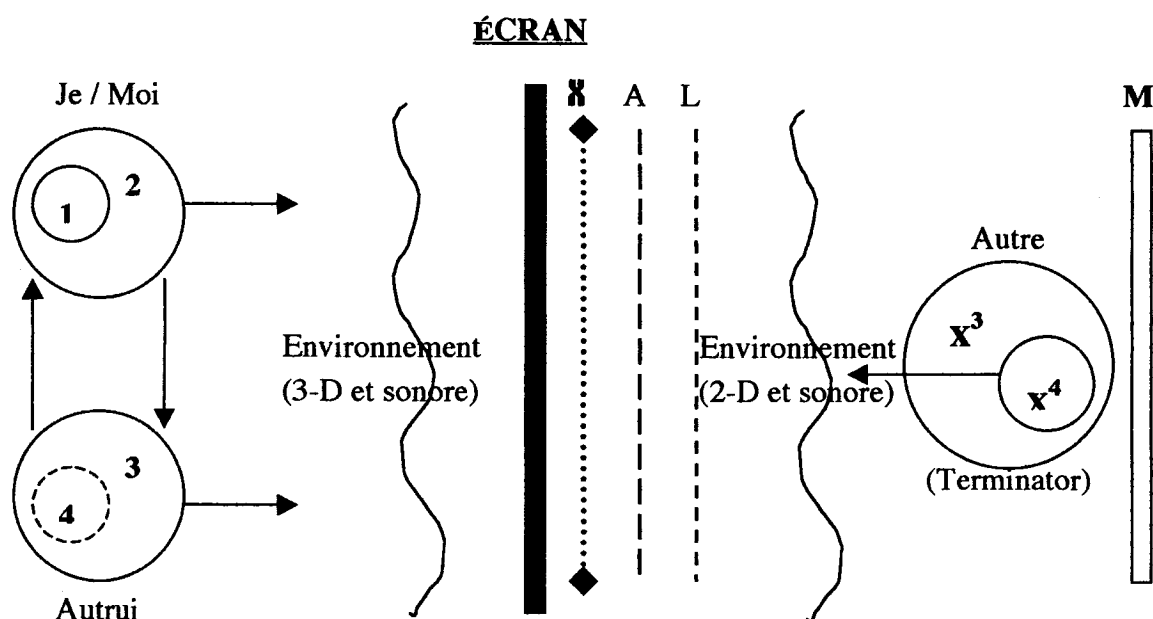
De toute évidence, le cyborg est doté d'une intelligence artificielle qui, une fois activée, lui permet d'apprendre et d'interpréter par lui-même les signes d'une situation donnée. Il s'agit d'une relation herméneutique et heuristique entre l'analyse logique de sa composante machine et la perception du monde extérieur par les terminaisons sensibles de sa composante charnelle extérieure, ce qui n'est pas sans rappeler toute la discussion de Vivian Sobchack sur la relation herméneutique qu'elle propose entre la caméra et le cinéaste d'une part, puis le spectateur et le projecteur d'autre part, une relation de quasi-corporalité entre humains et machines¹⁴⁸!

Après cet échange, John et Sarah ouvrent la boîte crânienne du cyborg et en retirent l'unité CPU qui contrôle le robot. Pendant toute la durée de l'opération, un plan subjectif du point de vue du Terminator nous montre qu'il *se regarde dans un miroir*. Quand l'unité est retirée, la xénopsie du cyborg nous montre que sa conscience s'éteint : il ne perçoit plus rien. Il vient de tomber dans un coma cybernétique. Pendant ce temps, Sarah voudrait bien détruire le CPU, mais John l'en empêche. « Don't kill *him!* », lui crie-t-il, signalant déjà son affection pour le robot. « *It*, John, not him, *It* », précise Sarah, toujours terrifiée par son expérience avec le précédent Terminator. John acquiesce : « OK, *it*. But we need *it*. He's my friend. » John est en train de développer une relation de réciprocité avec cette machine. Il lui prête des attributs humains. Il l'humanise par sa perception et par son intention. John et Sarah remettent alors le CPU. En plan subjectif, le monitoring se rallume et indique : « **SYSTEM INTERRUPTED. DIAGNOSTIC □** » pendant que

¹⁴⁸ Vivian Sobchack, *op.cit.*, en particulier le chapitre 4, « The Film's Body », surtout pp 180-202.

le Terminator se regarde toujours dans le miroir *et se reconnaît*. Serait-il possible qu'il soit en train d'apprendre à se « re-connaître » ? Pour le spectateur, le filtre du miroir redonne corps au sujet regardant au travers de la xénopsie du Terminator. Reprenons notre schéma intersubjectif appliqué à la xénopsie (Figure 15, p. 53) et adaptons-le à la vision du Terminator dans cette scène :

Figure 17 : Schéma xénopsien adapté à *Terminator 2: Judgment Day*



Légende

X = Xénopsie (subjectivité du Terminator)

A = Appareillage cinématographique (prise de vue et prise de son)

L = Langage cinématographique

M = Miroir dans lequel se reflète le Terminator

Le miroir reprend ainsi sa fonction dans l'équation xénopsienne. Pour le spectateur, l'image introceptive du Terminator devient visible (cercle x^3 à la ligne pleine) *à travers son propre regard et sa conscience* (cercle x^4 à la ligne pleine). Un peu comme dans *The*

*Lady In The Lake*¹⁴⁹, le spectateur regarde, par le truchement de la caméra, dans un miroir (réactivant sa propre expérience antérieure du stade du miroir lacanien) et découvre que ce n'est pas son reflet qu'il voit mais celui d'un Autre, un Terminator. Puisqu'il s'agit ici d'une ocularisation interne secondaire (car il y a d'abord un plan objectif sur le cyborg suivi du plan subjectif dans le miroir) et non d'une simple ocularisation interne primaire, le spectateur communique alors activement avec la conscience de cet Autre par intersubjectivité. Et encore une fois, c'est l'intentionnalité du corps-film qui l'entraîne sur cette voie.

Toute cette séquence du changement de programmation se déroule juste avant le point médian du film¹⁵⁰ et, en plein milieu, entre la 75^e et la 80^e minute, John tente d'inculquer au Terminator un comportement et des attitudes humaines, comme répondre « No problemo » et « Hasta la vista, baby » au lieu de « Affirmative » (un comportement et des attitudes typiquement adolescentes puisque John n'a que quatorze ans). Le cyborg apprend même à sourire en analysant la distribution des muscles faciaux sur un jeune homme (il s'agit de la structure en « wire rendering » utilisée par les experts en effets spéciaux pour créer des images de synthèse par ordinateur). Malgré tous ses efforts, le sourire du Terminator demeure des plus artificiels.

Le réalisateur-scénariste James Cameron inverse ici les données du cyborg du premier film. Dans *T2*, le Terminator prend de plus en plus de caractéristiques humaines au fur et à mesure qu'il se déshumanise extérieurement quand son enveloppe corporelle se détériore sous l'assaut répété de coups et de projectiles. John force le Terminator à

¹⁴⁹ Ou, mieux encore, dans *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1932), qui présente d'abord en plan subjectif le docteur Jekyll dans le miroir en train de boire sa potion chimique puis se contortionner horriblement et, après un panoramique circulaire continu qui dure plusieurs secondes, la caméra, que l'on croit toujours être la vision subjective du docteur, revient au miroir pour révéler l'abominable faciès de Mr. Hyde. La transformation a eu lieu et le spectateur s'est doublement fait berné dans ce long plan subjectif : non seulement ce n'est pas lui dans le miroir, mais ce n'est plus le docteur Jekyll non plus!

¹⁵⁰ Voir l'Annexe B sur le paradigme de Syd Field et l'importance cruciale du point médian dans la structure dramatique.

épargner la vie des humains qu'il affronte. Au lieu de les tuer, il leur tire dans les jambes ! On peut se questionner sur « l'humanité » de ses gestes, mais comme le souligne le Terminator lui-même : « They'll live ». À la fin du film, après avoir fait tomber le T-1000 dans la fonderie d'une usine d'acier, le cyborg se rend compte qu'il doit lui aussi disparaître si le futur doit être assuré pour les humains. Il s'agrippe à une chaîne et dit à Sarah : « You do it, I cannot self-terminate ». John rage contre la machine devenue son protecteur et ami, mais le Terminator lui dit, en posant son doigt sur une des larmes de John : « I know now why you cry, but it's something I can never do ». Le Terminator est devenu conscient de lui-même et de ses limites. Il n'est plus seulement intelligence artificielle, mais conscience artificielle. C'est pourquoi le film se termine sur cette phrase prononcée en voix-off par Sarah : « The luxury of hope was given to me by the Terminator, because if a machine can learn the value of human life, maybe we can too. »

RoboCop

Dans les deux *Terminator*, le cyborg se révèle un simulacre humain. Sous la chair se cache un robot métallique. Dans *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), le concept est inversé : un homme est transformé en machine. Après que le policier Murphy (Peter Weller) s'est fait blesser mortellement par un groupe de tueurs qui s'acharnait vicieusement et horriblement sur son corps, on assiste pendant trois longues minutes à un saisissant transfert de subjectivité : de la vision subjective (très longue et très soutenue ocularisation interne primaire) de l'homme qui meurt jusqu'à la xénopsie du cyborg dans l'armature duquel il se « ré-incarne » (ou... reprend conscience ?). Nous passons de l'autopsie à la xénopsie sans interruption. Nous assistons impuissants à la disparition de l'identité humaine submergée par la machine qui la remplace. Pour bien mesurer son

impact sur les spectateurs, cette longue et éprouvante séquence demande une description détaillée et précise.

Murphy est amené en hélicoptère sur le toit de l'hôpital. Durant les deux minutes où une équipe médicale le transporte sur une civière dans les couloirs vers la salle d'opération, le policier agonise tandis que le réalisateur nous offre neuf plans subjectifs et six flashbacks. Pendant son transport, il revoit son fils installé devant le téléviseur en train de regarder TJ Laser, dont Murphy imite la façon de rengainer son arme. Il revoit sa femme dans la chambre à coucher qui s'approche de lui en disant : « I really have to tell you something... ». Enfin, il voit sa femme et son fils qui lui envoient la main devant leur maison, s'éloignant au bout de la rue en travelling arrière, telle la vision dans le rétroviseur d'une voiture. Ce long trajet vers la mort lui permet de faire revivre en souvenirs sa famille qu'il est en train de perdre. Alors que les médecins s'affairent sur son corps et tentent de le réanimer avec des électrochocs au cœur, Murphy revoit trois autres flashbacks, ceux-ci montrant les tueurs qui lui tirent dessus. Pour lui, ses souvenirs se déroulent là, maintenant, pendant qu'on l'opère. Le réalisateur Paul Verhoeven et son équipe illustrent parfaitement le concept phénoménologique du souvenir développé par Maurice Merleau-Ponty : « Tout souvenir rouvre le temps perdu et nous invite à reprendre la situation qu'il évoque »¹⁵¹. Le souvenir est « co-présent » dans ce moment que nous percevons là, maintenant. Les souvenirs de Murphy sont aussi réels pour lui, sinon plus, que l'opération qu'il est en train de subir.

La tentative de réanimation est très pénible à regarder, car elle ressemble plus à une autopsie qu'à une opération de survie. Le corps de Murphy est agressé de façon aussi violente que lors de sa mise à mort par les tueurs, d'où l'adéquation des souvenirs de Murphy de cette agression avec les électrochocs et l'incision d'une aiguille hypodermique

¹⁵¹ Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 101.

dans sa poitrine. Cette dernière opération échoue et, à la 26^e minute du film, Murphy s'éteint. Son plan subjectif devient un NOIR à l'écran qui dure dix interminables secondes. Plus rien : plus d'image, plus de son, pendant dix secondes ! Puis une image vidéo brouillée flashe sur l'écran pendant une fraction de seconde. Retour au NOIR. L'image vidéo revient (on peut distinguer les lignes du balayage électronique), montrant une technicienne vêtue d'un long sarrau blanc qui s'approche et réajuste un viseur en le pivotant de 90 degrés avec la main. Un autre technicien s'approche avec une pince et tente d'ajuster le balayage vertical qui saute. NOIR. Une femme avec de grosses lunettes demande au technicien d'installer un dispositif à cristaux liquides. Une grille aux lignes vertes est superposée à l'image vidéo et le technicien visse le dispositif. NOIR. La technicienne s'exclame : « He's on ! »

Des informations s'affichent sur l'image vidéo. Cinq personnes sont penchées sur la caméra, dont les deux directeurs chargés du projet « RoboCop » pour la firme OCP. Morton (Miguel Ferrer) s'approche de la caméra-œil et dit : « I think we should lose the arm. What do you think, Johnson ? » Johnson se penche au-dessus de la caméra : « Well, he signed the release form when he joined the force. He's legally dead. We can do pretty much what we want. » Morton s'adresse à la femme en noir : « Lose the arm. » Elle regarde la caméra d'un air désolé. NOIR. Morton regarde dans la caméra qui affiche des informations techniques à gauche de l'écran. La femme en noir lui fait une démonstration du bras robotique en titane recouvert de Kevlar qui va remplacer le bras humain enlevé. Il s'approche encore de la caméra et dit, en la pointant du doigt : « You're gonna be a bad motherfucker ! » NOIR. Une autre image vidéo avec affichage à gauche montre les techniciens en train de célébrer et la femme en noir, saoule, vient embrasser la caméra en y laissant la marque de son rouge à lèvres. NOIR. L'image vidéo avec affichage est recouverte d'un plastique (rappelant celui utilisé pour les sacs de cadavres à la morgue).

Morton se penche et enlève le plastique en proclamant : « It is my great pleasure to present to you... RoboCop ! ».

Toujours dans le même plan, la caméra vidéo steadycam amorce alors un travelling avant et quitte la pièce en passant devant un téléviseur qui révèle que ce mouvement origine d'un robot. Entre 26 minutes 6 secondes et 28 minutes 53 secondes, nous avons partagé la xénopsie de RoboCop. Nous avons assisté sans interruption, en ocularisation interne primaire pendant trois longues minutes constituées de quinze plans (incluant les noirs), au passage de la vision de Murphy mourant, amorcée à 25 minutes 53, jusqu'à celle de RoboCop s'actualisant à travers la médiatisation technologique du balayage électronique vidéo. En incluant ces trois minutes à toutes les autres manifestations subjectives présentes dans le film, nous aurons droit à 8 minutes 35 secondes de xénopsie dans **RoboCop**, sur 104 minutes de film. À notre connaissance, il s'agit de la plus imposante manifestation de subjectivité cybernétique de tout le cinéma de science-fiction.

Malgré l'artificialité du procédé qui signale la présence d'un autre (le corps-film) que « l'Autre » du récit (le cyborg), ce long moment initial de trois minutes parvient à maintenir l'intersubjectivité phénoménale entre le public du cinéma et le personnage du film, qui perd littéralement son humanité devant nos yeux, là haut, sur l'écran. Cette réussite provient en partie de l'interjection des plans noirs dans ce segment, plans qui servent de ponctuation filmique et d'interruption momentanée de l'ocularisation interne primaire. De cette façon, l'illusion subjective est soutenue plus efficacement et plus longtemps. Surtout qu'à ce moment-là, le corps-homme s'est transformé en corps-robot et, comme nous l'avons fait remarquer précédemment, « when the film's body equals that of a non-human body, it becomes less of a problem because we have little [or none?]

experiential bases upon which to note a disparity between the two modes and materialities of embodiment »¹⁵².

Quand, à la fin de ce long périple xénopsien, le RoboCop se met en marche, il passe devant un téléviseur qui montre sa propre image mais il ne se reconnaît pas, car *il n'a jamais vu son image*. Nous ne l'avons jamais vu non plus dans le film jusqu'à présent. Nous savons cependant que c'est lui car nous l'avons vu sur l'affiche du film avant d'entrer dans la salle. C'est ce que nous attendions depuis le début de la projection. C'est ce que nous venons voir. *Nous le reconnaissons à sa place dans la xénopsie, dans l'acte de voir à sa place*. Mais pour le personnage RoboCop, il n'y a pas de stade du miroir, pas de reconnaissance spéculaire car c'est une machine, une machine qui deviendra hantée par des souvenirs qui ne lui appartiennent pas¹⁵³. RoboCop n'est plus Murphy. L'homme a été digéré par le cyborg.

Les souvenirs du policier préservés partiellement dans la mémoire du cyborg concernent d'abord les tueurs, surtout leur chef Clarence Boddicker (Kurtwood Smith), qui se manifestent sous la forme d'une activité neuronale intense pendant que le robot est mis en attente (ce qu'on appellerait un cauchemar chez un humain... surgi de l'inconscient de Murphy ?). RoboCop quitte alors prestement son hangar et fait la rencontre d'Ann Lewis (Nancy Allen), l'agent de police qui faisait équipe avec Murphy. Elle lui dit : « Murphy ! It's you ! » Elle est la première à mentionner ce nom devant lui. Quelques instants plus tard, il procède à l'arrestation d'Emil, un des tueurs, qui le reconnaît et lui dit : « I know you ! We killed you ! » Troublé, RoboCop fait jouer en playback ce qu'Emil vient de dire. Ce playback s'affiche dans la xénopsie par-dessus l'image de fond

¹⁵² Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 226. (déjà cité à la page 52 de ce mémoire).

¹⁵³ Même si l'inconscient de Murphy filtrait à travers ce plan subjectif, il ne se reconnaîtrait pas non plus car le policier n'a jamais vu le corps du robot non plus.

qui se déroule là, maintenant. Voilà un bel exemple de simultanéité entre le souvenir et le moment présent (dont nous avons discuté aux pages 17, 43 et 92 de ce mémoire).

L'arrestation d'Emil permet au cyborg d'identifier tous les tueurs impliqués et de voir pour la première fois le visage de Murphy. Cette scène, il fallait s'en douter, se situe au point médian du film¹⁵⁴, à la 52^e minute, car elle signale un tournant dramatique et une reprise des éléments du premier acte, perçus cette fois-ci à travers la subjectivité du robot. En effet, Robocop va aussitôt visiter la maison où habitait Murphy et sa famille. Il se produit alors un étrange phénomène. En se déplaçant dans les pièces de la maison, sa xénopsie est soudainement remplacée par les souvenirs que Murphy a eus avant de mourir. RoboCop revoit dans le salon (en plan subjectif) le fils de Murphy qui regarde TJ Laser. RoboCop constate que Laser rengaine son arme comme il le fait. Puis, dans la chambre à coucher, il revoit la femme de Murphy qui dit : « I really have to tell you something... » et qui, dans la xénopsie du robot, *complète alors sa phrase* : « ...I love you. » RoboCop perçoit même un flashback que nous n'avions pas vu dans la première partie du film : Murphy prend une photo déclenchée par minuterie avec sa femme et son fils. Même si sa mémoire a supposément été effacée, RoboCop revit des moments de la conscience de Murphy.

Mais le cyborg demeure un robot. Il ne peut pas redevenir Murphy. Après avoir subi un assaut particulièrement féroce et brutal des forces policières (qui renvoie directement à l'acharnement des tueurs sur Murphy), RoboCop se réfugie avec Ann Lewis dans une usine abandonnée. Il retire son casque pour se réparer, dévoilant la moitié du visage encore apparent de Murphy dans la tête du robot. Ann approche un miroir de RoboCop qui y perçoit le visage de Murphy. Mais il ne peut pas s'en souvenir. Quand Ann lui demande s'il se rappelle de sa famille, il répond : « I can feel them but I can't

¹⁵⁴ Voir l'Annexe B sur l'importance du point médian dans le paradigme de Syd Field.

remember them. » Par compassion, Ann veut lui toucher l'épaule mais RoboCop lui dit : « Leave me alone. » Une pointe d'humanité perce encore à travers la machine. Quand le patron de la compagnie OCP lui demande son nom à la fin du film, RoboCop se retourne avec un petit sourire en coin et dit : « Murphy ». La machine devra apprendre à exister avec un résidu de la conscience de Murphy au tréfond de ses circuits. La xénopsie de *RoboCop* a permis au spectateur de partager l'angoisse d'une perte d'humanité au profit d'une conscience-machine, mais elle lui a aussi permis de partager l'angoisse de la machine elle-même. Nous, spectateurs, devons aussi apprendre à vivre avec les machines. N'est-ce pas là ce que la conscience-film essaie peut-être de nous faire comprendre ?

2001 : A Space Odyssey

Dans *2001 : A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), la machine essaie de se débarrasser des êtres humains, comme s'ils étaient des parasites indésirables. Dans ce film, ce ne sont plus les robots ou les cyborgs qui constituent une menace mais l'ordinateur, HAL (dont le nom est la contraction de Heuristic Algorithm Logic), qui représente une subjectivité virtuelle et une conscience artificielle. Il est aussi l'incarnation parfaite de ce corps qui n'est pas perçu, totalement immobile et inerte que décrit Maurice Merleau-Ponty :

Le corps par lui-même, le corps en repos n'est qu'une masse obscure, nous le percevons comme un être précis et identifiable lorsqu'il se meut vers une chose, en tant qu'il se projette intentionnellement vers le dehors, et ce n'est d'ailleurs jamais que du coin de l'œil et en marge de la conscience, dont le centre est occupé par les choses et par le monde.¹⁵⁵

Le corps de HAL se situe au cœur du vaisseau Discovery, dans une pièce rectangulaire aux dimensions imposantes qui représente le centre de la mémoire logique où sont reliées toutes les fonctions cybernétiques de l'ordinateur. HAL ne peut se mou-

¹⁵⁵ Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 372.

voir, ne peut se projeter au dehors, à moins d'entraîner tout le vaisseau spatial avec lui. C'est exactement ce qu'il cherche à faire en prenant le contrôle de la mission Jupiter. La seule intentionnalité qu'il peut manifester est de se rendre à Jupiter pour confronter le mystère qui a entouré les préparatifs de la mission. Le vaisseau Discovery devient le corps de cette intentionnalité, le véhicule des sens de HAL. Le vaisseau ressemble d'ailleurs par sa forme au squelette d'une colonne vertébrale : les moteurs constituent le bassin, l'antenne de communication siège à la position du système nerveux central (à la base du dos) et la sphère habitable tient lieu de tête.

Son ocularisation interne primaire est très peu médiatisée. Pendant 96 secondes en tout, nous partageons sa subjectivité à travers un objectif très grand angle (fish-eye lens) qui occupe la position de l'immense œil placé à divers endroits stratégiques dans le vaisseau Discovery. Kubrick a évité le piège de rendre la vision de HAL à l'aide de moniteurs de télévision, comme c'est le cas dans des films comme *Colossus: The Forbin Project* (Joseph Sargent, 1970) ou dans de nombreuses séries télé comme *The Six Million Dollar Man* ou *The Bionic Woman*. Il préfère prêter à HAL une vision qui s'apparente à la caméra SuperPanavision 70 qu'il employait pour la photographie principale du film, mais qui déforme la réalité perçue en l'englobant dans un rond concentrique entouré de noir pour le reste du cadre de l'écran. Il s'agit précisément de la vision d'un cyclope, une « chose qui voit ». Cette xénopsie laisse une impression assez angoissante chez le spectateur qui regarde à travers cet œil hypertrophié et qui entend cette voix omniprésente, caverneuse, douce, calculatrice et ironique.

HAL est une conscience artificielle qui est sur le point de devenir plus humaine que les humains qui l'entourent. HAL exprime des sentiments, des doutes et des angoisses, surtout dans la longue conversation qu'il tient avec Dave Bowman (Keir Dullea) juste avant que se manifeste le problème avec l'antenne de communication. Cette scène

contient le plan xénopsien le plus long de tout le film : 33 secondes fixées sur Bowman et sur les croquis que ce dernier a fait des trois savants placés en hibernation. Il est difficile de dire ce qui est le plus déconcertant : que HAL soit capable de reconnaître les savants sur les dessins ou les propos paranoïaques qu'il exprime sur la mission. Nous partageons aussi son point de vue optique lorsqu'il lit sur les lèvres des deux astronautes qui projettent de le déconnecter, un fait qui l'humanise encore plus. Kubrick réussit l'exploit de forcer l'identification du spectateur avec une machine totalement démunie de traits humains extérieurs (aucun anthropomorphisme possible, sauf bien sûr ce gros œil d'objectif vitreux et cette voix déconcertante qui reproduit des intonations humaines monocordes).

En devenant paranoïaque, HAL commet un acte suprêmement humain : il tue les quatre savants, provoque la mort de l'astronaute Frank Poole (Gary Lockwood) et projette aussi d'éliminer Bowman. Contrairement aux robots de *Westworld* et *Terminator*, HAL n'a pas été programmé pour le faire : il a pris cette décision lui-même, silencieusement, secrètement. Grâce à la xénopsie, nous réalisons et nous découvrons intersubjectivement la mise à mort clinique des quatre savants en hibernation *en même temps que l'ordinateur l'accomplit*. Cette scène s'ouvre d'ailleurs sur un gros plan de l'œil de HAL, puis enchaîne avec un plan subjectif de sa vision montrant l'intérieur du vaisseau¹⁵⁶. La xénopsie nous permet alors de participer à l'intentionnalité de l'ordinateur meurtrier qui se manifeste là, sous nos yeux. Nous, les spectateurs, sommes autant les témoins que les actants de la scène, de par notre acte de voir à travers les yeux de HAL.

C'est peut-être ce lien xénopsien, cette intersubjectivité manifeste en HAL et nous, les spectateurs, qui explique pourquoi son agonie subséquente est si touchante et si

¹⁵⁶ Pour une description très précise de cette scène, consultez la superbe analyse qu'en fait Mario Falsetto dans son livre, *Stanley Kubrick : a Narrative and Stylistic Analysis*, Second Edition, 2001, p. 51.

pathétique. Nous sentons à ce moment sa présence, son existence, sa détresse (« Will you stop, Dave. Stop, Dave. I'm a-fraid. I'm afraid, Dave. Dave. My mind is going. I can feel it », plaide l'ordinateur) et nous sommes témoins de sa régression en enfance, car au moment de s'éteindre, HAL entonne une chanson enfantine (« Daisy, Daisy... »). Il est né en 1992. Il n'a donc que neuf ans lorsqu'il cesse d'être.

Progression xénopsienne

Si la xénopsie s'est d'abord manifestée dans l'histoire du cinéma de science-fiction de façon modeste et primitive dans des films comme *It Came From Outer Space* et *War Of The Worlds*, elle représentait aussi une nouvelle variante du plan subjectif qui permettait de mettre en évidence la spécificité des effets spéciaux dans le genre SF. En s'associant à la perception des extraterrestres, la xénopsie exploitait d'abord le pouvoir d'attraction et de spectacle associé aux effets spéciaux. Mais la xénopsie des extraterrestres s'est rapidement révélée limitée dans ses possibilités d'illustrer une perception autre, car une fois le procédé technique mis en place (vision déformée, thermographique ou autre) à travers le regard de « dopplégangers » (*Starman*) ou de créatures (*Predator*), le réservoir thématique s'épuisait. De plus, la distance entre ces entités possibles mais fort peu probables et les êtres humains est telle que la discussion sur la nature humaine s'évanouit après quelques œuvres importantes pour sombrer dans la cohabitation factice et anthropomorphique de séries comme *Star Trek* et *Star Wars*. Le genre fusionne aussi de plus en plus avec l'horreur¹⁵⁷ dans des séries de films comme *Alien* ou *Species*.

¹⁵⁷ Voir l'Annexe A sur les différences et parallèles entre horreur et science-fiction.

Cependant, la xénopsie associée aux robots, aux cyborgs et aux ordinateurs pose, comme nous l'avons vu, une problématique fascinante beaucoup plus proche de notre vécu. Le questionnement sur la nature humaine demeure riche et inépuisable, atteignant une complexité fascinante dans des films comme *2001 : A Space Odyssey* et *RoboCop*. D'ailleurs, HAL et Robocop se trouvent aux antipodes de la xénopsie. Le premier est un ordinateur sophistiqué qui s'apprête à développer une conscience propre, tandis que le second comporte les résidus physiques d'un homme qui a été transformé en machine. HAL est sur le point de gagner ce que Robocop a perdu et ne semble plus pouvoir retrouver (malgré le clin d'œil de la fin où la réminiscence de Murphy refait brièvement surface). Ces deux formes de xénopsie vont fusionner pour trouver leur ultime expression dans les Replicants de *Blade Runner*.

Chapitre U

LA XÉNOPSIE DES « REPLICANTS »

Avec *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982/1992), nous pénétrons directement au cœur des questions existentielles sur la nature de la conscience, de la définition de l'être humain, de la formation de son identité propre et du développement de sa perception particulière, une problématique que nous avons abordée dans ce mémoire à travers quelques films qui emploient la xénopsie dans le cinéma de SF américain. Si HAL a neuf ans d'existence lorsqu'il est débranché, les Replicants ne « fonctionnent » que pendant quatre ans (du moins les modèles Nexus 6...). Dans les deux cas, ces consciences artificielles sont des entités précoces, comparables à des enfants humains (par rapport à la durée de vie moyenne d'un être humain) qui expérimentent la vie pour la première fois et qui ne dépasseront pas cette étape.

Comme leur nom l'indique, les Replicants sont les parfaites répliques des êtres humains, entièrement composés de chair et d'organes recréés génétiquement et biologiquement. Il s'avère pratiquement impossible de les distinguer des humains. À l'instar de la fameuse machine de Turing, on doit leur faire passer un test, le « Voigt-Kampff », qui détecte l'absence de réponses empathiques chez eux. Pourtant, comme HAL, ce sont eux qui affichent le plus d'émotions et de désir de vivre parmi tous les personnages du film. À ces qualités s'ajoute la perception de Soi : les Replicants sont conscients de leur existence et de leur mort imminente. Leur subjectivité n'est pratiquement pas médiatisée : leur xénopsie, qui ne se manifeste que pendant quelques

infimes secondes durant le film, correspond approximativement à celle des humains. La question se pose alors : les Replicants sont-ils devenus aussi humains que les humains, ou même « more human than humans » comme l'affirme leur créateur, le docteur Eldon Tyrell (Joe Turkel) ?

Cette troublante ambiguïté représente un phénomène nouveau dans le cinéma de SF des années 80, comme l'explique Vivian Sobchack :

In Walter Benjamin's "age of mechanical reproduction", the unique status of the work of art was challenged by the technological transformation of the social world. In an age of electronic reproduction and replication, however, it is the unique status of the human being that is challenged by technological transformation.

In the context of our newly exteriorized self-consciousness, the contemporary SF film has emphatically figured reflexive robots, computers, androids, and replicants seeking emotional as well as functional fulfillment. They evidence doubt and desire, a sense of negation and loss, a self-consciousness and sentimentality new to the genre. (...) And nowhere before in the SF film (if in Mary Shelley) has such a fully self-conscious longing for life and eloquently ferocious challenge to humanity been articulated as in *Blade Runner*.¹⁵⁸

Ce défi à l'humanité atteint directement le spectateur par la façon dont le film emploie la xénopsie associée aux Replicants, mais ce spectateur doit d'abord percevoir qu'il y a une xénopsie à l'écran. Il doit prendre conscience de sa manifestation pour modifier sa propre compréhension du film. Comme le souligne encore Vivian Sobchack dans son essai *The Address of the Eye* :

My experience of the film's different embodiment and situation (...) can also be liberating. It can cause me to restructure my visual address, to transcend its present location in the reformulation and imagination of where it might locate itself in the future.¹⁵⁹

Mais si le spectateur ne perçoit pas la xénopsie dans *Blade Runner*, il ne pourra aller au-delà du récit comme tel et transcender son expérience de perception : il n'y aura pas de réduction phénoménologique suffisante (pas assez de distance). Et même dans le contexte narratif, si le spectateur ne détecte aucune différence entre la subjectivité humaine et replicante, comment peut-il les distinguer ? Tout peut alors possiblement

¹⁵⁸ Vivian Sobchack, *Screening Space : The American Science Fiction Film*, pp 237-239.

¹⁵⁹ *Id.*, *The Address of the Eye - A Phenomenology of Film Experience*, op. cit., p. 289.

s'inverser : si les Replicants se fondent aux humains, les Humains deviennent-ils à leur tour Replicants ? Comment en être sûr ? Cette nouvelle ambiguïté demeure en suspens dans le film et pose un équilibre fragile sur la question identitaire, qui ne peut se résoudre qu'à travers une analyse approfondie du motif de l'œil déployé par Ridley Scott et son directeur de la photographie, Jordan Cronenweth. Ce motif constamment réitéré tout au long de *Blade Runner* force le spectateur attentif (et récidiviste !) à redéfinir ce qu'il considère Humain ou Replicant.

Cette ambiguïté identitaire s'articule principalement autour de l'opposition entre Rick Deckard (Harrison Ford) et Roy Batty (Rutger Hauer), une opposition que l'on peut déceler dans la structure dramatique du film¹⁶⁰. Le récit oscille constamment entre les actions de Deckard et celles des Replicants. Le film s'ouvre sur le Replicant Leon (Brion James), puis introduit Deckard qui est chargé par Bryant (M. Emmet Walsh), le chef de la police, d'éliminer les quatre androïdes de type Nexus 6 : Leon, Pris, Roy et Zhora. Il se retrouve en présence d'une Nexus expérimentale, Rachael (Sean Young), qui se croit humaine. Le dilemme de la distinction entre nature humaine et répliquante est déjà posé. Le deuxième acte reprend le procédé en introduisant (à 25:51)¹⁶¹ Roy Batty, puis retour à Deckard et Rachael, introduction de Pris (Darryl Hannah) et, enfin, retour à Deckard qui va tuer Zhora (Joanna Cassidy) au point médian (à 58:10).

Si cette structure semble reprendre l'alternance classique du récit traditionnel, le dernier tiers du deuxième acte surprend car Deckard disparaît du récit pendant quinze minutes pour céder la place à Roy. Ce sont les actions de Roy (meurtre de Tyrell) qui vont permettre à Deckard d'aboutir chez J.F. Sebastian (William Sanderson), ce qui

¹⁶⁰ Voir l'Annexe C pour la structure dramatique complète de *Blade Runner* selon le paradigme de Syd Field.

¹⁶¹ Ces chiffres correspondent au minutage de l'édition DVD de *Blade Runner - The Director's Cut* (Warner Bros. Home Video, 1999, #12682.1). L'exemple cité à 25:51 se déroule sur le disque à 25 minutes et 51 secondes. Le chiffre 1:28:40 indiqué plus loin signale un extrait à une heure, 28 minutes, 40 secondes.

entraîne la confrontation finale du troisième acte entre Roy et Deckard (à partir de 1:28:40). Au dernier moment, avant de mourir, Roy sauve la vie de Deckard. Lorsqu'il meurt, un fondu enchaîné unit pendant sept longues secondes contemplatives les deux personnages : on passe de Deckard à Roy (1:47:33 à 1:47:40). Deckard devient Roy. Que signifie ce fondu ? Deckard va-t-il littéralement remplacer Roy ? Roy serait-il l'alter ego de Deckard ? Deckard serait-il un Replicant ?

Le motif visuel de l'œil dans *Blade Runner*

Cette dernière question demeure fondamentale et semble encore plus pertinente depuis la sortie en 1992 du supposé *Director's Cut*. Ce remontage fait sérieusement pencher la balance vers la nature répliquante de Deckard et cristallise sublimement la thèse de l'ambiguïté identitaire du film : si nous ne pouvons déterminer avec certitude que Deckard est humain, comment pouvons-nous être sûrs de ce qui ne l'est pas ? Dit autrement : comment savons-nous que les Replicants ne sont pas en fait devenus des êtres humains ? La présence ou l'absence de xénopsie dans le film devient alors essentielle pour déterminer la nature de la perception répliquante. Cette xénopsie s'articule bien sûr à travers le motif visuel de l'œil déployé tout au long du film.

Blade Runner s'ouvre d'ailleurs sur deux très gros plans d'un œil dans lequel se reflète la ville de Los Angeles en 2019 (après le générique et le texte d'ouverture, ce sont les troisième et sixième plans du film : de 04:02 à 04:04 pendant 41 photogrammes, de 04:18 à 04:20 pendant 76 photogrammes). S'agit-il de l'œil d'un humain ou d'un Replicant ? Cet œil est totalement désincarné. Il contemple la ville de haut et de loin, dans les airs. Il semble omniscient. Cet œil, ce pourrait être le nôtre, ce pourrait être le siège de notre conscience. Ce pourrait aussi être celui du caméraman qui se reflète dans le viseur de la caméra au moment de la prise de vue. Ce pourrait être métaphoriquement

celui de l'entité humain-caméra, cette chose-qui-voit dont le corps est absent. Quelle que soit l'hypothèse envisagée, cet œil attire très certainement notre attention sur l'acte de voir. Voir sera très important dans ce film. Voir des yeux sera aussi très important. Nous venons de pénétrer dans la xénopsie du film lui-même. Le film nous regarde le regarder.

Les yeux reviennent constamment dans le récit et dans la conception visuelle du film. Les grands yeux d'un hibou accueillent Deckard dans le bureau du docteur Eldon Tyrell, dont l'emplacement prend la forme d'un œil immense, avec le soleil qui plombe à travers la baie vitrée pendant qu'un rideau semi-opaque descend sur cette fenêtre gigantesque telle une paupière démesurée (19:25 à 19:37). Le docteur Tyrell porte d'ailleurs des lunettes épaisses qui amplifient la grosseur de ses yeux. Un œil rouge trône au-dessus de la porte d'entrée de la fabrique d'yeux génétiques où s'introduisent Leon et Roy (26:56 à 27:06). À l'intérieur, le généticien chinois analyse des yeux à travers un microscope. Leon plonge la main dans un cylindre cryogénique contenant des yeux sans que ses doigts ne gèlent dans la substance bleutée (à 28:27). Ce plan anticipe le moment où Pris va prendre un œuf dur dans un cylindre rempli d'eau bouillante légèrement rosée chez Sebastian (à 1:18:05), juste avant que Roy n'imité les yeux de Tyrell avec des objets déformants qui ressemblent à des loupes (à 1:19:43). Quand Pris s'apprête à monter dans l'appartement de Sebastian, on aperçoit derrière elle deux lampadaires aux néons verts qui ressemblent à des yeux de chats, impression renforcée par le miaulement de la musique à ce moment précis sur la bande sonore (39:56 à 40:01).

La scène à la fabrique d'yeux est particulièrement significative. D'ailleurs, elle ouvre le deuxième acte¹⁶². Pendant que Roy interroge le généticien chinois, Leon s'amuse à lui placer des yeux gelés sur les épaules. Le généticien s'exclame soudain : « You Nexus 6, hey ? I designed your eyes ! ». Roy rétorque alors avec cette formidable

¹⁶² Voir l'Annexe C.

réplique (à 29:30) : « Sure ! If only you could see what I've seen with your eyes. » L'ambiguïté se complexifie. Le généticien conçoit des xénopsies. Il organise la perception des Replicants. Il fabrique des « Je », d'où le « jeu » de mots avec « eye » et « I », car si le généticien délimite la subjectivité des Replicants, Roy perçoit le monde avec *les yeux de l'autre*, littéralement avec leurs yeux. Donc, « j'ai vu avec *tes* yeux ; je suis *ta xénopsie* » !

Roy incarne ici une intentionnalité intelligente d'un grand raffinement et d'une grande subtilité, en plus d'exprimer une intersubjectivité manifeste dans ses paroles. Vivian Sobchack l'a très bien compris en utilisant cette réplique magistrale pour conclure son essai sur la phénoménologie de l'expérience filmique :

Cinema uniquely allows this philosophical turning, this objective and subjective insight into oneself and, remarkably, others. In Ridley Scott's *Blade Runner* (1982), Roy Baty [sic !] (the technologically produced "replicant" who objectively asserts his subjective status throughout the film) speaks to the man who genetically and quite literally made his eyes and says with an irony that resonates through the viewing audience even if it is not fully understood, "If you could only [sic !] see what I've seen with your eyes." The perceptive and expressive medium through which we engage the articulation of this seemingly impossible desire for intersubjectivity is the very medium through which this desire is visibly and objectively fulfilled.¹⁶³

Continuons sur cette lancée et poursuivons la pensée de Sobchack en l'appliquant directement à la xénopsie de Deckard, à notre avis le plus ambivalent des personnages de l'histoire récente du cinéma de science-fiction.

Les yeux de Rick Deckard

La machine Voigt-Kampff analyse les yeux des Replicants. Cette machine est en elle-même un œil électronique à la pupille rouge. Elle détecte, semble-t-il, l'absence d'empathie chez le sujet. Mais comment une machine peut-elle accomplir cela avec un

¹⁶³ Vivian Sobchack, *op. cit.*, p. 309.

organisme vivant, fut-il génétiquement modifié ? Ce test détecte-t-il la xénopsie ? Sur le moniteur des « blade runner » Holden (Morgan Paull) et Deckard, nous apercevons la xénopsie du Voigt-Kampff : **qui** analyse **quoi**, à ce moment ? Leon subit le test, puis Rachael. Mais pourquoi Deckard ne détecte-t-il pas lui-même l'automatisme flagrant de Rachael ? Avant d'aller s'asseoir, Rachael balance légèrement la tête dans un mouvement qui rappelle le mécanisme d'horlogerie des automates du XVIII^e siècle de Vaucanson (à 19:17). Puis, lorsqu'elle s'allume une cigarette (20:06 à 20:15), ses gestes possèdent une précision abrupte et robotique, encore attribuable aux poupées mécaniques. De surcroît, Deckard ne remarque pas le flou dans les yeux de Rachael, une étrange lueur qui fait briller ses yeux comme des yeux de félin (20:38 à 20:43, puis à cinq reprises d'une à trois secondes entre 20:45 et 21:13).

On dit de l'œil qu'il est le miroir de l'âme ou le reflet de la conscience, ce qui en art se traduit souvent par un subtil éclat de lumière dans l'œil (le « eye light » bien connu des directeurs de la photographie classique hollywoodienne) que Merleau-Ponty analyse en détails dans *La phénoménologie de la perception* :

Il a fallu des siècles de peinture avant que l'on aperçût sur l'œil ce reflet sans lequel il demeure terne et aveugle comme dans les tableaux des primitifs. Le reflet n'est pas vu pour lui-même, puisqu'il a pu si longtemps passer inaperçu, et cependant il a sa fonction dans la perception, puisque la seule absence du reflet ôte la vie et l'expression aux objets comme aux visages. Le reflet n'est vu que *du coin de l'œil*. Il ne s'offre pas comme un but à notre perception, il en est l'auxiliaire ou le médiateur. Il n'est pas vu lui-même, il fait voir le reste.¹⁶⁴

Dans *Blade Runner*, ce reflet est justement perçu *sur le coin de l'œil*. Il est vu en lui-même et devient un indice qui attire l'attention sur tout le reste du Replicant. Le réalisateur Ridley Scott extériorise et modifie le « eye light » traditionnel pour manifester intentionnellement la nature spécifique des Replicants à travers ce reflet. La présence du reflet signale un Replicant, son absence révèle un humain. Tous les Replicants possèdent

¹⁶⁴ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 357. Les italiques en gras sont les nôtres.

cette étrange lueur dans le film : Leon lorsqu'il s'assoit devant le blade runner Holden au début du film (06:45 à 06:51), Pris lorsqu'elle se maquille les yeux chez Sebastian (1:13:50 à 1:13:55, puis à sept reprises d'une durée de deux à cinq secondes entre 1:14:05 et 1:15:57), Zhora au moment où elle essaie d'étrangler Deckard (55:00 à 55:06) et Roy en s'avançant vers Tyrell (1:23:41 à 1:23:44). Jordan Cronenweth, le directeur de la photographie de *Blade Runner*, explique comment il a créé ce reflet :

One of the identifying characteristics of replicants is a strange glowing quality of the eyes. To achieve this effect, we'd use a two-way mirror — 50% transmission, 50% reflection — placed in front of the lens at a 45 degree angle. Then we'd project a light into the mirror so that it would be reflected into the eyes of the subject along the optical axis of the lens. Sometimes, we'd use very subtle color gels to add color to the eyes. Often we'd photograph a scene with or without this effect, for Ridley to have the option of when he'd use it.¹⁶⁵

Une telle précision dans l'exécution de cet effet signale d'emblée son importance dans le film, surtout en ce qui concerne la véritable nature de Deckard. En effet, à trois reprises, cette lueur est associée aux yeux de Deckard. La première fois, il se dirige vers les pyramides de la Tyrell Corporation (16:51 à 16:54, une scène absente de la version originale de 1982). La seconde fois, il est en train d'analyser la photo de Leon à l'aide de son ordinateur Esper (à 43:30). La troisième fois, il se place derrière Rachael (affichant elle aussi la lueur dans ses yeux à six reprises entre 1:05:33 et 1:06:44) qui, après lui avoir sauvé la vie en tuant Leon, lui demande s'il la laissera partir. Deckard répond qu'il la laissera faire, mais que quelqu'un d'autre la recherchera. Quand il dit « But somebody would », il est à l'arrière-plan, hors-foyer, les yeux tournés vers Rachael : on y aperçoit clairement l'étrange lueur des Replicants (1:06:34 à 1:06:38). La question est encore une fois soulevée : se pourrait-il que Deckard soit vraiment un Replicant ?

L'analyse de la photo de Leon sur l'ordinateur Esper s'avère fascinante à bien des égards. Deckard a trouvé plusieurs photos chez Leon et il en choisit une qui l'intrigue

¹⁶⁵ Entrevue réalisée par Herb A. Lightman & Richard Patterson dans *American Cinematographer*, July 1982, p. 722.

pour l'étudier. Il place la photo dans l'ordinateur et s'installe sur le canapé. Suivant les commandes verbales de Deckard, l'ordinateur investit *en profondeur* l'appartement représenté sur la photographie. Nous assistons à la xénopsie de l'ordinateur, comme nous assistions à la xénopsie de l'appareil Voigt-Kampff dans les scènes précédentes. Il s'agit également d'une métaphore sur le cinéma qui reproduit sur un écran à deux dimensions l'illusion d'une profondeur dans les trois dimensions. Mais si, au lieu de s'émerveiller devant l'ingéniosité technique déployée pour créer cette exploration de l'espace qui se termine sur le visage dissimulé de Zhora (après tout, une équipe de techniciens a passé une semaine à filmer tout le matériel photographique nécessaire à cette scène¹⁶⁶), nous observons plutôt Deckard, nous remarquons un formidable parallèle entre le rapprochement vers Zhora et le rapprochement qui s'effectue sur les yeux de Deckard.

Dans la photo, l'ordinateur procède d'un plan demi-ensemble pris à l'intérieur de l'appartement de Leon jusqu'à un gros plan du visage de Zhora. Pendant ce temps, le réalisateur Ridley Scott et son monteur Terry Rawlings exécutent dix-sept plans sur Deckard qui se déroulent dans l'ordre suivant : deux plans rapprochés à la taille, trois plans rapprochés aux épaules, trois gros plans sur son visage, quatre très gros plans sur le visage, deux très gros plans sur les yeux, ensuite retour à deux très gros plans sur le visage et un gros plan sur le visage. Tous ces plans sont organisés dans une structure de focalisation interne fixe avec ocularisation interne secondaire alternant entre plans objectifs (Deckard regarde) et plans subjectifs (on voit l'écran de l'ordinateur).

En fait, si Deckard scrute la photo à travers le filtre de l'écran cathodique muni d'une grille-cible, la scène scrute quant à elle son visage et révèle la fameuse lueur des

¹⁶⁶ Cette scène a été tournée à l'aide d'un appareil photo Nikon motorisé, puis refilmée sur pellicule 65 mm à l'aide d'un banc d'animation avec des effets photographiques spéciaux (flashes, grille-cible, coordonnées, etc.), puis enfin transférée sur vidéo pour être jouée en playback sur le moniteur de l'ordinateur Esper. Pour plus de détails, voir Paul M. Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner*, pp 258-259.

Replicants dans ses yeux. Quand Deckard demande à l'ordinateur : « Enhance », la caméra agrandit quant à elle l'effet sur les yeux de Deckard, surtout sur les deux très gros plans de ses yeux qui montrent dans l'œil gauche une lueur circulaire et scintillante, presque stroboscopique qui, vue de loin, apparaît floue et nébuleuse. Deckard observe avec intensité et concentration la mise en scène qui se dévoile devant lui sur le moniteur. Le film nous invite à observer avec la même intensité et la même concentration cette lueur qui se dévoile dans les yeux de Deckard sur l'écran de cinéma.

Cette révélation hors-foyer (floue, diffuse, imprécise, vague) anticipe le moment où Roy Batty (le seul Replicant à posséder un nom patronymique) confronte son créateur, le docteur Eldon Tyrell dans une scène qui renvoie directement à un passage du chapitre 10 du roman de Mary Wollstonecraft Shelley, *Frankenstein or The Modern Prometheus* (édition de 1831), dans lequel le monstre confronte le docteur Victor Frankenstein, un passage lui-même inspiré de la complainte d'Adam faite à Dieu dans *The Lost Paradise* (1667) du poète anglais John Milton¹⁶⁷. Quand Roy s'approche, menaçant, en disant « I want more life, fucker ! » (1:23:41 à 1:23:44), il est d'abord hors-foyer, puis il s'avance dans la zone de netteté de l'image (c'est l'équivalent d'un « rack-focus » à l'envers : au lieu de changer la focale, c'est le sujet qui bouge). Nous pouvons interpréter cette idée visuelle comme l'expression parfaite du désir des Replicants de devenir humain. Ils veulent transcender l'incertitude de leur existence (représentée par la lueur dans leurs yeux) et atteindre la clarté humaine. Roy progresse donc du flou vers la netteté.

L'essence du film se distille dans les yeux des personnages qui symbolisent la clé ouvrant la porte de la conscience. Selon Slavoj Žižek, le paradoxe de la conscience ne peut exister qu'en fonction de sa propre impossibilité, ce qui signifie que le « Je » qui

¹⁶⁷ Voir à ce sujet l'incomparable et très exhaustive analyse du livre de Shelley rédigée par Leonard Wolf, *The Essential Frankenstein*, Pinguin Books, 1993, pp 139 à 144 (où l'analogie avec Milton est abordée).

pense ne peut connaître « la chose qui pense » pendant que « Je » pense à elle (la conscience)¹⁶⁸. Quand Deckard se rend compte que Rachael ne sait pas qu'elle est un Replicant, il demande à Tyrell : « How can *it* not know what *it* is ? », sans s'apercevoir que c'est exactement le paradoxe fondamental de l'existence humaine, et même de son existence de policier sans passé¹⁶⁹. Nous savons que nous existons sans savoir ni comment, ni pourquoi, ni pour combien de temps. Les réponses ne viendront jamais sauf, peut-être, dans la mort. Pourtant, les Nexus 6 sont bel et bien conscients (« I think, Sebastian, therefore I am », commente Pris), ils ont une volonté propre (« We're no computer, Sebastian, we're physical », affirme Roy), ils connaissent le moment de leur mort, ainsi que le comment et le pourquoi. Rachael est un nouveau modèle (Nexus 7 ?) qui possède un coussin mnémotique plus complexe que les autres. Rachael ne sait pas qu'elle est un Replicant; par le fait même, elle ne sait pas non plus quand elle va mourir : elle est déjà plus humaine que les Nexus 6.

Voilà ce qui explique pourquoi Roy veut plus de vie : il aspire à l'humanité. Il ne veut plus connaître l'heure de sa mort. Tel quel, il vit avec ce qui, pour tout être humain,

¹⁶⁸ Slavoj Žižek, *Tarrying With the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*, pp 12-43. Je résume la pensée de Žižek dans ce paragraphe. Ces idées sur les Replicants ont été pour moi une grande source d'inspiration.

¹⁶⁹ Il s'agit là de la différence majeure entre la version de 1992 et l'originale de 1982. Dans cette dernière, le film était affublé de cette fameuse voix-off (lue nonchalamment par Harrison Ford) dans laquelle Deckard se présentait ainsi : « They don't advertize for killers in the newspaper. That was my profession. Ex-cop. Ex-blade runner. Ex-killer. » Il parle même de son ex-femme peu après : « Sushi ! That's what my ex-wife called me : cold fish. » Il sur-explique tout en détails, avouant même ses sentiments après la mort de Zhora : « The report would be: routine retirement of a Replicant, which didn't make me feel any better about shooting a woman in the back. There it was again. Feeling in myself. For her. For Rachael. » Une scène supplémentaire avait été ajoutée à la fin du film, dans laquelle on voyait Deckard et Rachael en voiture sur une route dans la montagne (en fait, des plans « empruntés » au film *The Shining* de Stanley Kubrick !) et où Deckard nous expliquait la nature de Rachael : « Tyrell had told me Rachael was special. No termination date. I didn't know how long we had together. Who does ? » En plus d'être redondante, cette voix-off humanise Deckard et détourne complètement (et volontairement, dans l'esprit des producteurs) l'attention de sa nature possible de Replicant. Voir à ce sujet la remarquable entrevue de Ridley Scott réalisée par Paul M. Simmon, in *Future Noir: The Making of Blade Runner*, pp 375-392.

relève de « l'impossible fantaisie »¹⁷⁰. Il veut faire disparaître le flou de ses yeux, pour retrouver la limpidité de ce miroir de l'âme qui représente aussi le centre de la conscience et le siège de l'humanité. Pas étonnant que Roy tue Tyrell en lui enfonçant les pouces dans les yeux jusqu'au cerveau (à 1:25:45), une scène beaucoup plus graphique et explicite dans la version internationale de 1982 (voir sur le vidéodisque de 3-17-37875 à 38314)¹⁷¹, qui renvoie à celle où Leon avait tenté de faire la même chose en pointant ses doigts vers les yeux de Deckard avant d'être tué par Rachael (à 1:02:55). Ce faisant, Roy détruit l'humanité de Tyrell en le regardant droit dans ses orbites perforées. Malheureusement pour Roy, ce « roi » déchu qui a mis en échec son propre monarque pour pouvoir accéder à son domaine (dans l'ascenseur, Roy souffle à l'oreille de J.F. Sebastian le coup final qui met fin à la partie d'échecs que Tyrell joue depuis des semaines avec lui : « Bishop to King 7, check mate. »), l'étrange lueur s'affiche toujours à la surface de sa pupille pendant qu'il pulvérise le crâne de son géniteur (à 1:26:10).

Une xénopsie « plus qu'humaine »

Quand la caméra adopte le point de vue de Roy, de Pris, de Leon ou de Rachael dans les quelques plans subjectifs qui leur sont accordés, il n'y a pas de médiatisation de leur subjectivité. La xénopsie repose par le fait même entièrement sur l'ocularisation interne de Deckard. Mais si la véritable nature de Deckard¹⁷² oscille constamment entre

¹⁷⁰ Expression employée par Slavoj Žižek, *op. cit.*, pp 41-42.

¹⁷¹ Ces chiffres correspondent au vidéodisque laser de *Blade Runner* (The Criterion Collection, 1987, #CC1120L). Il s'agit de la version internationale qui contient environ 15 secondes de violence graphique, incluant le meurtre de Tyrell, absentes de la version distribuée aux États-Unis. Les chiffres indiquent le côté (3), le numéro du chapitre (17) et les numéros des images (37875 à 38314, environ 18 secondes).

¹⁷² Slavoj Žižek, in *Tarrying With the Negative: Kant, Hegel and the Critique of Ideology*, p. 10, fait remarquer judicieusement que « Deckard » sonne phonétiquement (surtout en anglais) comme « Descartes », ce qui ne peut qu'induire dans le récit toute la dimension fondamentale du *cogito ergo sum* dans cette discussion sur la nature humaine et l'émergence d'une intentionnalité si chère à Merleau-Ponty.

humain et Replicant, l'ambiguïté persiste. Deux moments s'avèrent cruciaux dans l'analyse de la subjectivité de Deckard : le rêve de la licorne et l'incident avec la photo de Rachael. Essayons d'abord de nous assurer de sa nature de Replicant.

Il est clair que Deckard ne peut pas être un Nexus 6, puisqu'il ne vient pas des « off-world colonies » et qu'il ne possède pas leur supériorité physique (les Replicants sont donc à la fois des androïdes et des extraterrestres). Cependant, il se rapproche beaucoup de Rachael (dans tous les sens du terme). Comme elle (et comme Leon), il possède beaucoup de photos, que l'on aperçoit sur son piano. Il partage même des souvenirs avec elle. Lorsqu'elle lui montre ses photos, Deckard lui dit qu'elles appartiennent probablement à la vraie nièce de Tyrell et lui demande : « Remember when you were six, your brother showed you his and when it got to be your turn, you chickened and ran ? You remember the spider that lived in a bush outside your window, orange body, green legs ? Watched her build a nest all summer. Then one day there's a big egg in it ? The egg hatched... ». Mais c'est Rachael *qui complète la phrase* : « The egg hatched and a hundred baby spiders came out... and they ate her. » Deckard s'exclame alors : « Implants ! » Mais comment peut-il partager ce souvenir avec elle ? De plus, il y a une vieille photo sur le piano qui ressemble étrangement à Rachael (à 43:01) : serait-ce sa grand-mère ou son arrière-grand-mère ? Que fait-elle sur le piano de Deckard ?

Plus tard, Rachael lui demande : « Did you see those files on me ? ». « They're classified », répond-il. Elle insiste : « But you're a policeman ». « I... didn't look at them », précise-t-il. Il ne les a pas vus ou il n'y a pas accès ? Au sujet du Voigt-Kampff, elle lui demande : « Did you ever take that test yourself ? », mais Deckard s'assoupit sans répondre. Va-t-il rêver ? À quoi ? Un peu plus tôt dans le film, pendant que Deckard est appuyé sur le piano, somnolent, une licorne apparaît en surimpression, courant dans les bois (42:38 à 42:52), une image tout à fait saisissante puisque tout le film se déroule sous

la pluie dans un milieu urbain et industriel¹⁷³. S'agit-il d'un rêve, d'un fantasme, d'une apparition ? Cette licorne (qui était absente de la version de 1982) établit un lien direct avec les trois origami que fabrique le policier Gaff (Edward James Olmos). La première fois, il confectionne un poulet (à 13:20) parce que Deckard ne veut pas accepter la mission. La seconde fois, dans l'appartement de Leon, il construit un petit bonhomme en érection (à 25:00), parce que Deckard est sur une piste et qu'il a vu Rachael. La dernière fois, à la fin du film, Gaff a laissé une licorne devant la porte de l'appartement de Deckard, que Rachael renverse avec son pied en sortant (à 1:51:47). Pendant que Deckard la ramasse, on entend Gaff en voix-off : « It's too bad she won't live, but then again who does ? » (à 1:51:59), une phrase qu'il avait déjà dite à la fin de la séquence précédente (à 1:48:44).

Ce dernier indice me semble particulièrement concluant. Gaff sait que Deckard est un nouveau modèle de Replicant (Nexus 7 ?) et il sait qu'il rêve aux licornes, car il s'agit d'un implant qui apparaît dans son dossier. Deckard ne peut pas avoir accès aux dossiers des Replicants, ce qui complique son enquête inutilement (il doit analyser la photo de Leon, il obtient une photo imparfaite de Zhora, il ne reconnaît pas Pris parmi les poupées). Comme les autres Replicants, Deckard est associé à un animal (le poulet = le

¹⁷³ Ridley Scott affirme dans l'entrevue qu'il a accordée à Paul M. Simmon dans *Future Noir* que ce plan, dont il est particulièrement fier, a été tourné à la toute fin de la post-production de *Blade Runner* à l'hiver 1982, donc bien avant le tournage de son film suivant, *Legend* (1985), deux ans plus tard. Toutefois, est-ce bien *ce plan* qu'il avait tourné qui s'est retrouvé dans la version de 1992 ? Permettez-nous d'en douter puisque la licorne (un cheval blanc avec une corne collée au milieu du front) ressemble en tous points, avec la forêt qui l'entoure, à un plan similaire situé à 23:11 sur le DVD de *Legend* (Universal, 2002, #21775). Se pourrait-il que les monteurs du *Director's Cut* (dont Ridley Scott n'a pas supervisé le montage) aient « emprunté » une prise rejetée de *Legend* ? Voilà ce qui expliquerait pourquoi cette image semble plaquée sur celle de Deckard assoupie au piano et y soit si mal intégrée (même la musique est mal calibrée dans la surimpression). S'il faudra sans doute attendre la sortie prochaine du nouveau montage de *Blade Runner* sur DVD (prévue en 2006) pour résoudre ce problème, il est certain que ce rêve de la licorne demeure crucial dans l'hypothèse que Deckard est Replicant, d'autant plus qu'il trace un lien direct avec le titre du roman de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep*, sur lequel le scénario de *Blade Runner* est basé. Voir Paul M. Simmon, *Future Noir: The Making of Blade Runner*, surtout p. 376.

policier). Or tous les animaux sont également des Replicants et tous les Replicants sont des esclaves (« Quite an experience to live in fear, isn't it ? That's what it is to be a slave », déclare Roy en regardant Deckard suspendu dans le vide). Si Leon est une tortue, Pris un chat, Zhora un serpent et Roy un loup, Rachael devient la licorne du rêve et de l'origami. Le commentaire de Gaff à la fin (« It's too bad she won't live, but then again who does ? ») associé à cet origami le confirme et se révèle une énigme qui réitère l'ambiguïté initiale : comme les humains, ces deux nouveaux Replicants ne savent pas combien de temps il leur reste à vivre. Qui le sait ?

Comme si tout cela ne suffisait pas, il y a le fameux incident avec la photo que Rachael a laissée la première fois dans l'appartement de Deckard avant de partir précipitamment. Peu après, quand Deckard regarde cette photo (36:06 à 36:09) montrant supposément Rachael enfant avec sa mère, la photo *s'anime* pendant 28 photogrammes (entre 36:08 et 36:09¹⁷⁴), à peine une seconde ! La mère bouge imperceptiblement la tête vers l'avant, des ombres s'agitent sur leurs visages et des cris d'enfants se font soudainement entendre. Ce bref mouvement de la photo n'est certes pas le fruit du hasard. Dans ce cas précis, comme pour l'effet de reflet dans les yeux des Replicants, l'intention du réalisateur est plus que manifeste. *Blade Runner* foisonne de ce genre de détails minutieux, parfois imperceptibles, qui s'incrustent dans la texture du film. Cette image provient en fait d'un photogramme tiré d'un plan tourné par Ridley Scott avec des figurants aux studios de Warner Brothers à Burbank en Californie. Comme le précise le monteur Terry Rawlings :

Then, one frame of that footage was chosen to be blown up as a still photograph. That's the snapshot you see Harrison [Ford] and Sean [Young] carrying around. But you'll also notice that when Ridley cuts to a close up of that photo, just before it moves, the angle is so tight you can't see the borders of the snapshot. That's because it *isn't* a snapshot you're looking at then. What we've done was cut to a freeze-frame close-up of the same bit of live-action chosen for the photograph. Ridley then allowed that freeze-frame to naturally roll

¹⁷⁴ Il s'agit bien de 28 photogrammes correspondant au déroulement du film à 24 images par secondes et non au déroulement vidéo à 30 images par secondes. Donc, la photo s'anime pendant une seconde et 4 photogrammes.

forward into the live-action, which is where the "photograph" comes alive. The shadows you see waving across the porch are the same shadows that were cast on the extras during the Burbank shoot.¹⁷⁵

Beaucoup d'efforts ont été déployés pour insérer ces 28 photogrammes dans le film, signalant encore une fois l'importance de ce plan magnifique et envoûtant. Quelque chose de magique se déroule ici, un véritable événement phénoménologique, une persistance spatio-temporelle du moment instantanément capturé sur la photo. Dans son texte sur *2001 : A Space Odyssey*, Annette Michelson insiste sur l'aspect « rêve éveillé » du cinéma : « it remains to be stressed that cinema is, more than any other art form, that which Plato claimed art in general to be : a dream for waking minds »¹⁷⁶. Cette image fait penser à un rêve éveillé que ferait Deckard en regardant la photo.

En observant cette image s'animer sur l'écran, le film nous interpelle. Si nous ne percevons pas ce moment, il me manquera quelque chose pour apprécier pleinement la portée philosophique, voire même métaphysique de *Blade Runner*. Le film me parle, cherche à me dire quelque chose, mais quoi ? Dans son analyse du film, Scott Bukatman fait référence au *punctum* défini par Roland Barthes dans *La Chambre claire*, mais il n'établit pas de lien véritable avec la photo de Rachael : « When Deckard looks at a photo of Rachael with her mother it seems to flicker briefly to life, like the central image in Chris Marker's time-travel reverie, *La Jetée* (1964 [sic : en fait 1962 !]). Did it really happen ? Did it ever happen ? »¹⁷⁷. Bien sûr que *ça* s'est passé, puisque le spectateur attentif *l'a observé*. Une meilleure question à se poser est : pourquoi est-ce arrivé ? Pourquoi la photo s'anime-t-elle pour Deckard ?

Roland Barthes définit le *punctum* d'une photo comme quelque chose de tangible mais de subjectif, « ce hasard qui, en elle, *me point* (mais aussi me meurtrit, me

¹⁷⁵ Paul M. Sammon, *op. cit.*, p. 255.

¹⁷⁶ Annette Michelson, « Bodies In Space: Film as "Carnal Knowledge" », in *Artforum* 69, p. 59

¹⁷⁷ Scott Bukatman, *Blade Runner*, *op. cit.*, pp 78-79.

poigne) »¹⁷⁸. Le punctum part de la photo vers l'observateur, le « Spectator ». Le punctum est indépendant des intentions de l'« Operator », celui qui a pris la photo, car il ne touche que moi : « avec le punctum, j'anime la photo et elle *m'anime* »¹⁷⁹. Avec la photo de Rachael, il ne s'agit pas d'un punctum comme tel, puisque Ridley Scott a intentionnellement placé cet effet dans le film. Mais ne s'agirait-il pas du punctum de Deckard ? Pour Ridley Scott, la photo s'anime « because Deckard gets drawn into Rachael's memory »¹⁸⁰. Mais alors, pourquoi la photo de Rachael et pas celle de Leon ?

Nous assistons ici à un événement phénoménologique, une véritable mise en abîme visuelle. Le public regarde l'écran dans lequel Deckard regarde le cadre d'une photo dans laquelle deux personnages s'animent *à travers sa subjectivité*, car les plans de cette scène sont organisés en ocularisation interne secondaire. D'abord, Deckard (plan objectif) prend la photo dans sa main (plan subjectif), la retourne (plan objectif) pour y lire une inscription (plan subjectif), puis la regarde à nouveau (plan objectif) et c'est à ce moment qu'elle s'anime (plan subjectif de la xénopsie du Replicant Deckard). Un autre niveau apparaît alors, celui de l'Operator qui a pris la photo, car le son ambiant au moment de la prise du cliché se fait entendre sur la bande sonore (des enfants qui jouent). Deckard ne réagit pas au phénomène ; il n'acquiesce pas son existence. L'Operator nous atteint directement, **nous**, les spectateurs.

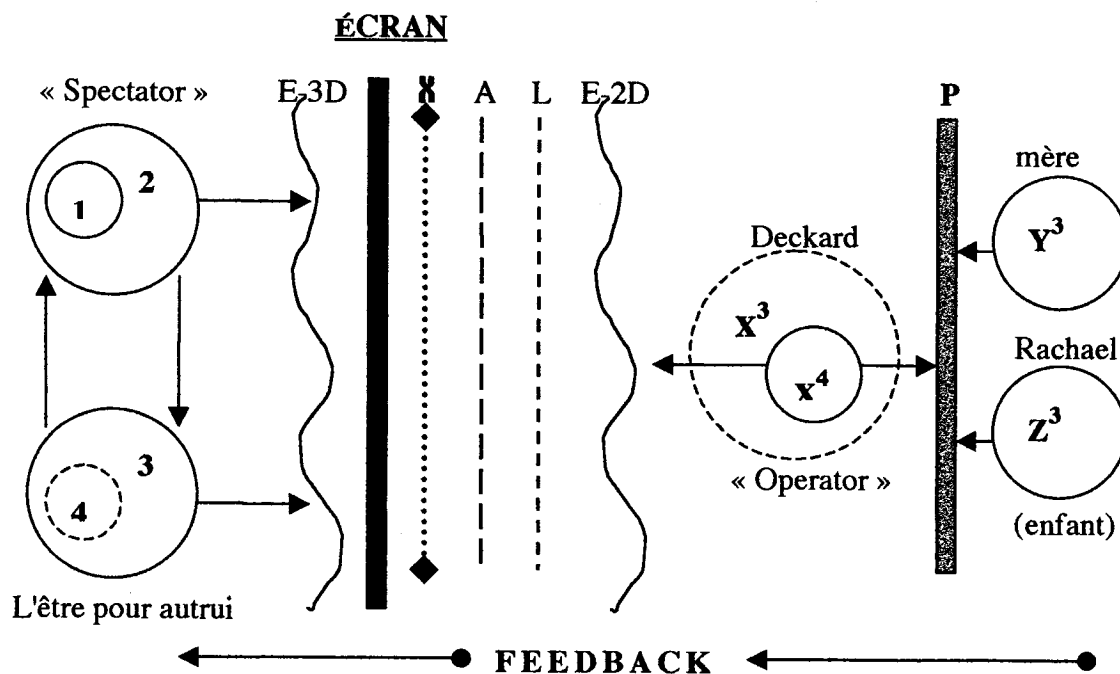
Modifions une dernière fois notre schéma intersubjectif appliqué à la xénopsie (Figure 15, p. 53) et adaptons-le à l'expérience de percevoir, dans la salle de cinéma, le punctum de Deckard regardant la photo de Rachael dans *Blade Runner*.

¹⁷⁸ Roland Barthes, *La Chambre claire – Notes sur la photographie*, Gallimard, 1980, p. 49.

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 93.

¹⁸⁰ Paul M. Sammon, *Future Noir : The Making of Blade Runner*, p. 138.

Figure 18 : Schéma xénopsien adapté au *punctum* de Deckard dans *Blade Runner*



Légende

E-3D = Environnement (3-D et sonore)

X = **Xénopsie (plan subjectif de Deckard – la photo de Rachael s'anime)**

A = Appareillage cinématographique (prise de vue et prise de son)

L = Langage cinématographique

E-2D = Environnement 2-D et sonore

P = **Photo de Rachael**

Du plus profond de l'écran, un événement se produit qui court-circuite le personnage principal du film pour nous atteindre directement. Nous devons lui donner un sens, puisque le récit ne nous en donne pas. Il y a eu communication entre le public et le film. Le film **nous** parle. **Nous** rendons le film vivant. **Nous** l'enrichissons par notre regard créatif. **Nous** complétons ce que le film exprime avec notre propre expérience.

Nous pourrions émettre l'hypothèse que la photo s'anime pour Deckard parce que *c'est lui qui a pris la photo*. C'est son souvenir à lui, autant que celui de Rachael, qui prend vie sur l'écran. Il se souvient inconsciemment de ce souvenir refoulé dans sa

mémoire implantée par les généticiens de la Tyrell Corporation. Le souvenir s'active comme si les neurochirurgiens de l'Université McGill, dont nous parlions au premier chapitre, avaient excité la zone correspondante de son cerveau avec des électrodes. Nous sommes témoins d'une manifestation de la conscience de Deckard (l'être-pour-autrui, le terme X⁴ dans le schéma de la Figure 18) qui se souvient de quelque chose. « Une perception conservée est une perception, elle continue d'exister, elle est toujours au présent »¹⁸¹, nous enseigne Merleau-Ponty en parlant d'un fragment du passé rappelé à la mémoire qui se déroule là, maintenant.

Il s'agit là d'une façon plus élégante et plus subtile de ramener un fragment du passé du personnage dans le présent du film (le temps de la conscience du film qui se déroule là, maintenant) que celle plus cavalière qu'employait Paul Verhoeven pour le faire surgir en playback dans la mémoire de Robocop, où celle plus dramatique à laquelle avait recours Stanley Kubrick pour ranimer la chanson « Daisy » dans la mémoire évanescence de l'ordinateur HAL. Deckard devient alors le Replicant dont les souvenirs sont calqués sur ceux du neveu d'Eldon Tyrell, comme les souvenirs de Rachael proviennent de la mémoire de sa nièce, ce qui explique que le blade runner puisse partager des souvenirs avec elle et ce qui explique pourquoi Tyrell éprouvait un plaisir douteux à regarder Deckard questionner Rachael. Ce couple de Replicants est précisément « plus humain que les humains ». Les rêveries et les souvenirs de Deckard s'animent *pour nous*.

Il y a en fait une xénopsie, mais elle est à peine médiatisée par le mouvement soudain de l'image photographique (qui attire par le fait même l'attention sur le mouvement de la pellicule filmique). Cette xénopsie est plus humaine qu'humaine et elle s'adresse *directement à nous*.

¹⁸¹ Maurice Merleau-Ponty, *op.cit.*, p. 473. Déjà cité à la page 43 de ce mémoire et discuté aux pages 92 et 96 lors de l'analyse de *RoboCop*.

Xénopsie « post-répliquante »

Le cinéma de SF s'est considérablement enrichi avec la venue des Replicants, car ces entités biologiques pensantes et conscientes, dont la xénopsie s'approche de la perception humaine mais dont les yeux trahissent la nature, ces êtres qui regardent et se laissent regarder *nous* regardent *les* regarder et nous demandent : comment pouvez-vous être convaincus que vous constituez des êtres humains à part entière ? Si vous êtes des esclaves qui cultivent l'illusion de la liberté mais qui sont enchaînés à leur travail, qui sont manipulés par l'autorité en place et qui sont contrôlés par l'idéologie dominante, comment pouvez-vous affirmer que vous êtes toujours pleinement humains ?

Avec les Replicants, l'effet-miroir se répercute bien au-delà de la salle de cinéma. Nous percevons comme les Autres par le truchement de la xénopsie, mais nous nous interrogeons sur notre condition à travers la leur. En ce sens, les Replicants synthétisent les Autres du cinéma de SF. Ce sont des extraterrestres qui se sont échappés des « off-world colonies ». Comme les Xénomorphes d'*It Came From Outer Space*, les Martiens d'*Invaders From Mars* et l'entité de *Starman*, ils cherchent à repartir après avoir été modifiés ou réparés. Comme les robots de *Westworld*, ils sont des inventions de l'Homme qui se mutinent et veulent s'affranchir du pouvoir du créateur (« robot » est un mot d'origine tchèque qui signifie « travail forcé » et désigne des ouvriers artificiels qui se révoltent dans la pièce de Karel Capek en 1921). Comme le *Terminator*, ils sont constitués de chair mais ne possèdent pas d'armature métallique : ce sont des organismes génétiquement modifiés (OGM). Comme l'ordinateur HAL dans *2001*, ils s'inquiètent de leur mission et de leur devenir : ce sont des consciences imprévues. Comme le cyborg de *RoboCop*, des souvenirs ressurgissent du tréfond de leurs implants mnémoniques, des réminiscences tout aussi imprévues que leur conscience. Ils emmagasinent également leur

passé propre, imbriqué dans ces faux souvenirs. Roy Batty évoque cette facette de leur esprit avec éloquence et lyrisme dans un poignant soliloque avant de mourir :

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ship on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.

Tout individu témoigne de sa propre perception de l'histoire. Sa subjectivité contribue à enrichir par osmose intersubjective l'ensemble de l'humanité. En ce sens, chaque mort individuelle se révèle une tragédie pour la collectivité humaine. La mort de Roy s'avère aussi touchante et pathétique que celle de HAL, son frère cybernétique désincarné. Mais quand Roy se décrit à J.F. Sebastian en ces termes : « We're no computers, Sebastian, we're physical », il définit en même temps la xénopsie des Replicants. Elle n'est pas formée de balayage électronique, ni d'un spectre de lumière infrarouge, ni de rayonnement cathodique ou d'une quelconque médiatisation spéciale. Il ne s'agit pas d'un effet visuel spécial mais d'une perception, d'une subjectivité, d'une sensibilité humaine reproduite par la conscience humaine-machine du corps-film dont la subjectivité prend forme sur l'écran. Leur xénopsie, à peine médiatisée, dissecte la nature humaine avec ses qualités et ses défauts : ses désirs, ses pulsions meurtrières, son goût de vivre, sa cruauté, son empathie, son paradoxe. La xénopsie des Replicants devient alors l'autopsie de l'humanité.

CONCLUSION

L'impact de *Blade Runner* et des Replicants se fait toujours sentir aujourd'hui, plus de vingt ans plus tard, dans des films comme *A.I. - Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) ou *I, Robot* (Alex Proyas, 2004). Dans ce dernier film, inspiré du roman éponyme d'Isaac Asimov écrit en 1950, le robot Sonny est accusé d'avoir assassiné son créateur, le docteur Lanning. Appréhendé par la police, il est interrogé par le détective Del Spooner (Will Smith). En entrant, Spooner fait un clin d'œil à son supérieur, car ce dernier ne lui accorde que cinq minutes pour questionner le robot. Sonny isole le geste de Spooner dans un plan subjectif de quinze photogrammes qui zoome sur le clin d'œil. Il s'agit d'un effet optique spécial qui ressemble à un point de mire en forme d'iris fluorescent. Le spectateur expérimente alors pour la première fois la xénopsie de Sonny, à la vingt-huitième minute du film.

Cet interrogatoire ouvre le deuxième acte¹⁸² de *I, Robot* et permet d'entrevoir la nature spéciale de Sonny. Même si Del Spooner veut savoir pourquoi Sonny a tué Lanning, le robot est plus intéressé par le clin d'œil, comme le prouve l'échange suivant :

Sonny What does this action mean ? (Il fait un clin d'œil). As you entered, when you looked at the other human. What does it mean ? (Il cligne encore une fois).

Del It's a sign of trust. It's a human thing. You wouldn't understand.

Sonny My father tried to teach me human emotions. They are... difficult.

Del You mean your « designer ».

Sonny Yes.

Del So why did you murder him ?

Sonny I did not murder Doctor Lanning.

Del Wanna explain why you were hiding at the crime scene ?

Sonny I was frightened.

¹⁸² Voir l'Annexe B pour l'importance du début du deuxième acte dans la structure dramatique, selon le paradigme de Syd Field.

Del Robots don't feel fear. They don't feel anything. They don't get hungry, they don't sleep —

Sonny I do. I have even had dreams.

Del Human beings have dreams. Even dogs have dreams, but not you. You are just a machine. An imitation of life. Can a robot write a symphony ? Can a robot turn a canvas into a beautiful masterpiece ?

Sonny Can you ?

Ici, comme dans *Blade Runner*, la xénopsie déclenche (ou enclenche) formellement une réflexion sur la nature humaine à partir d'un geste typiquement humain (le clin d'œil). Sonny rêve-t-il vraiment ? A-t-il vraiment des émotions ? Est-il en train de développer une conscience proche de l'être humain ? Il n'y a que 48 photogrammes de xénopsie sur les 114 minutes de *I, Robot* et les deux tiers se produisent à la toute fin du film (à 98 min), alors que Sonny doit choisir entre la vie du docteur Susan Calvin et la mort du cerveau central VIKI, responsable de l'emprise des robots sur les humains. Sonny choisit la vie du docteur. Il a fait un choix irrationnel basé sur la vie humaine. Sonny s'humanise.

C'est lorsque la xénopsie encourage ce genre de questionnement sur la nature humaine, cette double interrogation posée par Scott Bukatman (« How do you *know* you're human ? What does it *mean* to be human ? »¹⁸³), que cette variante de l'ocularisation interne primaire nous a intéressés dans ce mémoire. Comme nous l'avons vu dans des films tels que *2001*, *RoboCop* ou les deux *Terminator*, cette interrogation se révèle plus probante avec les cyborgs, les robots et les ordinateurs car ces machines ont été (ou seront un jour...) fabriquées par des humains et demeurent dans le domaine du possible.

Avec les extraterrestres, l'accès à une conscience autre repose trop sur une projection de l'esprit dans l'imaginaire et le symbolique, souvent teintée d'un anthropomorphisme sans doute inévitable puisque, comme le souligne Maurice Merleau-Ponty : « Si j'essaie d'imaginer des Marsiens [sic] ou des anges ou une pensée divine dont la logique n'est pas la mienne, il faut que cette pensée marsienne [sic], angélique ou divine

¹⁸³ Scott Bukatman, *Blade Runner*, op. cit., p. 69. Déjà cité dans l'introduction de ce mémoire, p. 11.

figure dans mon univers et ne le fasse pas exploser.»¹⁸⁴ C'est ce qui explique probablement pourquoi un film comme *Starman*, dont le personnage central est un extraterrestre, peut déclencher la réflexion sur la nature humaine et l'accès à une conscience autre uniquement à travers l'imitation d'une forme humaine, ce qui renvoie directement à la duplication du corps humain dans les films des années 1950 comme *It Came From Outer Space* ou *Invasion of the Body Snatchers*.

La xénopsie devient donc un outil formel pour les réalisateurs qui veulent attirer l'attention des spectateurs sur les personnages de leurs films de science-fiction qui ne sont pas humains. Par l'emploi d'un effet spécial aussi subtil soit-il (comme la photo de Rachael qui s'anime dans *Blade Runner*, réalisée sur un banc d'animation optique), un filtre technologique qui provoque une forme de réduction phénoménologique dans la perception de cette vision, la xénopsie diffère du plan subjectif traditionnel puisqu'elle n'est pas associée à un regard humain, d'où le décalage vers le regard non humain ou tout simplement inhumain. Comme il a été spéculé dans le chapitre II, ce décalage et cette distance sont provoqués par *le film lui-même*, par le *corps-film* qui interpelle le spectateur dans la salle, qui manifeste son intentionnalité et qui interagit avec lui par intersubjectivité. Vivian Sobchack nous a aussi permis dans ce chapitre d'appliquer ces deux concepts à l'expérience de voir un film en salle, tandis que Maurice Merleau-Ponty nous a permis dans le chapitre I de définir ces concepts et d'en saisir la portée.

Dans les chapitres III et IV, nous avons analysé quelques films qui exploitaient la xénopsie pour différentes raisons : parfois ludiques (*War Of The Worlds*, *Predator*, *The Abyss*), parfois dramatiques (*It Came From Outer Space*, *Westworld*, *The Terminator*, *Starman*) et parfois philosophiques (*Terminator 2*, *RoboCop*, 2001). Toutefois, l'expression ultime de la xénopsie réside encore aujourd'hui dans son emploi minimaliste

¹⁸⁴ Maurice Merleau-Ponty, *La phénoménologie de la perception*, op. cit., p. 456.

dans *Blade Runner*, l'objet d'étude du chapitre V, car sa détection par le spectateur remet en question le fondement même de la nature humaine du personnage de Deckard et nous renvoie comme dans un miroir notre propre précarité, à nous, les spectateurs, en tant qu'êtres humains.

Tous ces films ont aussi ceci en commun : ils nous offrent d'autres façons de voir, de percevoir et d'aborder le monde qui nous entoure. Grâce à ces effets spéciaux qui la caractérisent, la xénopsie transforme notre compréhension des images que nous décodons là-haut sur l'écran. Elle peut même élargir notre conscience en éduquant notre regard à déchiffrer ces nouveaux « modes of vision »¹⁸⁵. Plus encore : selon Vivian Sobchack, l'évolution constante des effets spéciaux et de la technologie des images numériques exerce un profond impact sur la conscience introceptive du corps-film lui-même :

(...) cinematic technology advances the possibilities for the realisation of the film's *imagination*. In other words, effects technology allows the film's actualization of its emotional impressions, for its capacity not only to see the world but also to transform, dream, and fantasize its world as a *possible* world.¹⁸⁶

Vues sous cet angle, les possibilités formelles de la xénopsie attendent toujours d'être pleinement explorées par les cinéastes. Mis à part James Cameron, peu de réalisateurs sondent vraiment le potentiel de la xénopsie. Lorsqu'ils l'utilisent, ce n'est souvent qu'à titre de nouveau gadget qu'ils exploitent sans ouvrir plus avant le discours sur la conscience ou la nature humaine, comme c'est le cas dans *Spiderman 2* (Sam Raimi, 2004) avec la xénopsie associée aux tentacules du Docteur Octopus. Ces dernières sont pourtant une intelligence artificielle qui prend peu à peu le contrôle de la volonté du Docteur Octopus et qui influence ces actions. Cette discussion sur l'emprise de la technologie sur la nature humaine cède malheureusement trop rapidement le pas aux scènes d'action après quelques secondes seulement de xénopsie. Même *I, Robot* évacue

¹⁸⁵ Annette Kuhn, *Alien Zone II : The Spaces of Science Fiction Cinema*, 1999, p. 221.

¹⁸⁶ Vivian Sobchack, *The Address of the Eye : A Phenomenology of Film Experience*, op. cit., p. 255.

prestement la réflexion philosophique que laissait présager la xénopsie associée au robot Sony pour se lancer à corps perdu dans des séquences d'action à l'emporte-pièce.

Dans le cinéma commercial américain, les réalisateurs redoutent peut-être le caractère expérimental que revêt cet artifice supplémentaire associé au plan subjectif. Même un vétéran aussi versé dans la science-fiction que Steven Spielberg n'a jamais employé la xénopsie jusqu'à présent¹⁸⁷ dans ses films, ni dans *Close Encounters of the Third Kind* (1977), ni même dans *E.T. - The Extraterrestrial* (1982). Pourtant, dans *A.I. : Artificial Intelligence* (2001) Spielberg aborde directement la problématique de la nature humaine associée aux robots : afin de compléter son programme, un androïde ayant la forme humaine d'un bambin de neuf ans souhaite devenir un vrai petit garçon. Lorsque son souhait s'accomplit à la fin du film, l'androïde s'endort et rêve, devenant ainsi une conscience artificielle¹⁸⁸ à part entière. Le seul moment qui pourrait se qualifier de xénopsie survient lorsque David, l'androïde, découvre l'atelier où l'on fabrique des copies de lui-même. Il s'approche de l'enveloppe corporelle d'un David qui n'a pas encore de cerveau et il regarde dans sa tête, *littéralement à travers ses yeux*, pour découvrir la forme ailée du logo de la compagnie Cybernetics qui n'a cessé de le hanter : il s'agit de la première image qu'il a vue lors de sa « mise au monde ». Mais Spielberg n'ajoute pas d'effet spécial au plan subjectif de David s'approchant de ces orbites qui ne sont pas les siennes. Sans doute ne veut-il pas créer de distance supplémentaire afin de pouvoir conserver intacte l'émotion que vit à ce moment-là le spectateur.

Spielberg n'utilise pas non plus la xénopsie à proprement parler dans *Minority Report* (2002), un film qui présente pourtant des liens directs avec *Blade Runner*, puisque le scénario s'inspire aussi d'une nouvelle de Philip K. Dick et que les yeux forment de

¹⁸⁷ Cela pourrait changer avec son remake de *War Of The Worlds* dont la sortie est prévue pour l'été 2005.

¹⁸⁸ Le film aurait d'ailleurs dû s'intituler « Artificial Conscience », car il s'agit bien ici de la création d'une conscience artificielle et non simplement d'une intelligence artificielle.

surcroît le motif visuel central de l'œuvre. En effet, les trois « precogs » (des humains hybrides conçus à partir de manipulations génétiques) voient de possibles événements futurs qui impliquent des humains en train de commettre des meurtres. Les détectives de « Precrime » parviennent à enregistrer ces visions « pré-cognitives » et tentent d'intercepter les futurs criminels avant qu'ils ne passent à l'acte. Lorsqu'une vision s'enregistre, deux boules de bois (de la dimension de deux globes oculaires) sortent de tubes différents : l'une porte le nom gravé de la victime et l'autre celui du meurtrier. Le héros, John Adderton (Tom Cruise), décrypte sur un écran transparent toutes ces images disparates pour identifier le tueur. En fait, Adderton *analyse la xénopsie des precogs*, mais Spielberg ne montre qu'indirectement ces images filtrées par des téléviseurs ou des écrans translucides, souvent perçues à travers l'ocularisation interne secondaire du héros.

De plus, le technicien qui s'occupe du bassin où reposent les precogs offre une définition précise de cette xénopsie lorsqu'il décrit les images qui s'affichent sur les téléviseurs : « We see what they see. » John Adderton se fait même transplanter les yeux de quelqu'un d'autre ; il voit donc littéralement *avec les yeux de quelqu'un d'autre* ! John utilise alors son œil excisé afin de s'introduire dans la salle des precogs, car l'ouverture des portes se fait à l'aide de l'identification de la rétine. Mieux encore, le pivot du premier acte survient lorsque la precog Agatha s'accroche au bras de John en lui demandant avec insistance : « Can you see ? », faisant allusion à une vision que John ne parvient pas à déchiffrer et qui est la clé du cauchemar qu'il va vivre. Après s'être évadé avec Agatha des quartiers généraux de Precrime, John ira jusqu'à projeter sur un écran géant la vision qu'Agatha se remémore pour lui, tel un souvenir qui se dédouble, présent à la fois sur l'écran de projection dans le film *et* sur l'écran de la salle du cinéma. Mais encore une fois, Spielberg n'a pas recours directement à un effet visuel spécial pour présenter l'ocularisation interne primaire de cette humaine génétiquement modifiée.

Le grand film de science-fiction xénopsien reste donc toujours à faire. *RoboCop*, *Terminator 2* et *Blade Runner* ont à peine entrouvert la porte de la perception xénopsienne. *I Robot* a subrepticement glissé le pied dans cette porte entrebâillée. Mais derrière cette porte se dissimulent d'immenses possibilités. Éduquer le regard en préparant l'œil humain à contempler d'autres mondes possibles, élargir la conscience humaine et la transformer en profondeur, modifier la perception humaine à l'aide de la technologie sont quelques-unes des étapes du projet formel tracé par la xénopsie, car « as they have mediated our engagement with the world, with others, and with ourselves, cinematic and electronic technologies have transformed us so that we presently see, sense, and make sense of ourselves as quite other than we were before them. »¹⁸⁹

Ce projet xénopsien peut ainsi permettre de franchir la frontière entre la science-fiction et la science-réalité. Si les films de science-fiction comme *Westworld*, *Terminator* et *Predator* ont préparé les spectateurs à décoder des images subjectives formées de pixels, de données télémétriques et de polarisation thermophotographique, alors les sondes Spirit et Opportunity sur Mars, ainsi que la sonde Huygens sur Titan, ont mis en pratique *dans le réel* le décodage de ces images technologiques perçues à travers ces robots. Lorsque nous, les Terriens, contemplons ces images d'un autre monde que le nôtre, nous expérimentons de fait *la xénopsie des robots-sondes* : « Seeing images mediated and made visible by technological vision enables us not only to see technological images but also to see technologically. »¹⁹⁰

Comme les robots du cinéma de science-fiction, ces trois sondes se révèlent très autonomes dans leur vision. Elles sont bien sûr programmées, leurs trajectoires précisément planifiées, le repérage parfaitement exécuté, mais il arrive que des hasards se

¹⁸⁹ Vivian Sobchack, « The Scene of the Screen : Envisioning Cinematic and Electronic "Presence" », in *Materialities of Communication*, 1994, p. 84.

¹⁹⁰ *Ibid.*, p. 85.

produisent et que les sondes prennent des photographies imprévues, ce qui les rend encore plus saisissantes, plus spectaculaires et plus révélatrices de l'expérience martienne de la sonde. Sur le site Internet de Patrick Murriss, on peut contempler de remarquables images stéréoscopiques en relief, prises par Spirit et Opportunity : « La plupart des images utilisées proviennent des caméras panoramiques ou de navigation qui sont toutes les quatre situées dans la 'tête' des robots, perchée en haut d'un mât les plaçant à 1,40 m du sol. Dans l'ensemble, elles simulent d'assez près la vision d'un être humain. »¹⁹¹ Regarder ces images avec des lunettes 3-D sur le nez procure une sensation assez étrange au Terrien, car il a l'impression de percevoir la vision d'un compatriote qui serait là-bas, sur le sol de Mars.

Mais non, il s'agit bien de la xénopsie d'un robot-sonde, puisque dans certaines de ces images, on perçoit la présence du robot. Sur l'image intitulée « Inspection »¹⁹² (datant du 21 février 2004), le bras du robot Spirit est au premier plan. Sur l'image « Adieu le nid »¹⁹³ (14 février 2004), Spirit s'est retourné par hasard et a photographié sa plate-forme d'atterrissage ainsi qu'au loin, son parachute ! Dans « Premiers 'pas' »¹⁹⁴ (janvier 2004), on peut voir les « pieds » de Spirit en très grand angle, un effet qui rappelle étrangement la vision de l'ordinateur HAL dans *2001*. Enfin, dans « Cratère "Eagle" »¹⁹⁵ (21 mars 2004), la sonde Opportunity montre sa propre plate-forme avec les multiples traces de roues qu'elle a laissées lors de ses nombreux passages.

Nous acceptons maintenant toutes ces images comme réelles. Elles proviennent d'un autre monde mais nous les acceptons dans notre réalité, car notre regard a été habitué à décoder ce type de perception cybernétique, grâce aux cent dix ans de cinéma, aux cent

¹⁹¹ Site Internet <http://patrick.murriss.com/articles/mars3dstereo.html>, p. 4.

¹⁹² *Ibid.*, p. 3.

¹⁹³ *Ibid.*

¹⁹⁴ *Ibid.*

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 2.

ans de films de science-fiction, aux soixante ans de télévision, aux cinquante ans de xénopsie et aux quarante ans d'images des Américains posant le pied sur la Lune en direct. Les scientifiques reconnaissent d'ailleurs volontiers cette perception comme étant autre qu'humaine. René Racine, professeur d'astrophysique à l'Université de Montréal et directeur de l'observatoire du Mont Mégantic précise que « la NASA s'est servie de filtres qui sont les plus utiles sur le plan scientifique. Voir Mars avec des yeux humains ne fait pas partie des priorités scientifiques. »¹⁹⁶ Et pourtant, *nous les « re-connaissons » comme telles*, bien que le voyage sur Mars se situe au-delà de l'expérience sensorielle humaine (pour l'instant...).

La perception humaine se renouvelle donc sans cesse. Elle évolue et englobe une réalité de plus en plus vaste et complexe. À l'époque où Maurice Merleau-Ponty rédigeait son traité sur la phénoménologie de la perception, il pouvait à juste titre écrire :

Le perçu est et demeure, en dépit de toute éducation critique, en-deça du doute et de la démonstration. Le soleil « se lève » pour le savant comme pour l'ignorant et nos représentations scientifiques du système solaire restent des on-dit, comme les paysages lunaires, nous n'y croyons jamais au sens où nous croyons au lever du soleil. Le lever du soleil et en général le perçu est « réel », nous le mettons d'emblée au compte du monde.¹⁹⁷

Mais aujourd'hui, soixante ans après cette affirmation, nous avons expérimenté le lever de la Terre sur la Lune, nous avons vu la Terre tourner du haut de la station orbitale et à travers les hublots de la navette spatiale, nous avons contemplé la tache orange de Jupiter tournoyer tel un gigantesque ouragan à travers l'œil photographique de la sonde Voyager II et, surtout, nous avons perçu le sol de Mars à travers les yeux de Spirit et d'Opportunity. Nous mettons désormais d'emblée ces images « au compte du monde ». L'intentionnalité de notre conscience a pris de l'expansion grâce à l'intersubjectivité manifeste entre notre perception et celle de ces robots-sondes. Quand la sonde Huygens a

¹⁹⁶ Mathieu Perrault, « La vraie couleur de Mars », in *La Presse*, Montréal, dimanche 8 février 2004, Cahier Plus, p. 3.

¹⁹⁷ Maurice Merleau-Ponty, *op. cit.*, p. 396.

plongé dans la nappe nuageuse de Titan le 14 janvier 2005 et, en plus des centaines de photos qu'elle a prises, a procédé « à un enregistrement sonore pour déceler d'éventuels « coups de tonnerre » déclenchés par des orages lointains »¹⁹⁸, la xénopsie audiovisuelle ainsi créée a participé à élargir notre perception consciente d'un monde extraterrestre situé à un milliard et demi de kilomètres de la Terre.

Poursuivre l'étude des manifestations de la xénopsie dans le genre SF (tant dans les films américains que dans les films étrangers) permettrait de cerner davantage l'influence de celle-ci sur notre perception du réel, car, en passant de la science-fiction à la science-réalité, la xénopsie contribue à transformer notre conscience collective.

¹⁹⁸ Site Internet <http://www.futura-sciences.com/sinform/n/news5352.php>, p. 2. (Source : ESA, 19 janvier 2005 à 14h27)

BIBLIOGRAPHIE

- BARTHES, Roland, *La chambre claire : Notes sur la photographie*, Paris, Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980.
- BAUDRY, Jean-Louis, *L'effet cinéma*, Paris, Éditions Albatros, 1978, 173 p.
- BERGER, John & al., *Ways of Seeing*, Londres, BBC et Pinguin Book, 1972.
- BROSNAN, John, *Future Tense : the Cinema of Science Fiction*, New York, St-Martin's Press, 1978, 320 p.
- BUKATMAN, Scott, *Blade Runner*, London, British Film Institute Publishing, 1997, 96 p.
- BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity : The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, Duke University Press, 1993, 404 p.
- CARROLL, Noel, *Mystifying Movies : Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York, Columbia University Press, 1991.
- CLOVER, Carol J., « The Eye of Horror », *Viewing Positions : Ways of Seeing Film*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1997, pp 184-230.
- DESANTI, Jean Toussaint, *Introduction à la phénoménologie*, Collection Idées no 339, Paris, Gallimard, 1976, 157 p.
- DOR, Joël, *Introduction à la lecture de Lacan : l'inconscient structuré comme un langage (Volume 1)*, Paris, Denoël, 1985.
- DOR, Joël, *Introduction à la lecture de Lacan : la structure du sujet (Volume 2)*, Paris, Denoël, 1992.
- DUPOND, Pascal, *Le Vocabulaire de Merleau-Ponty*, Paris, Éd. Ellipses Marketing S.A., 2001, 64 p.
- DYENS, Olivier, *Chair et métal*, coll. Gestations, Montréal, VLB éditeur, 2000, 173 p.
- FALSETTO, Mario, *Stanley Kubrick – A Narrative and Stylistic Analysis (New and Expanded Edition)*, Praeger, Westport, Connecticut, 2001, 204 p.
- FIELD, Syd, *Scénario : La rédaction d'un scénario de l'idée originale à la version finale*, Montréal, Éditions Merlin, 1990 (© 1979), 281 p.
- FIELD, Syd, *Le guide du scénariste*, Montréal, Éditions Merlin, 1991 (© 1984), 219 p.
- FINCH, Christopher, *Special Effects : Creating Movie Magic*, New York, Abbeville Press, 1984, 252 p.

- GARDIES, André et Jean BESSALEL, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Éditions du Cerf, 1992, 225 p.
- GAUDREAU, André et François JOST, *Cinéma et récit II : le récit cinématographique*, Série « Cinéma et image », Paris, Nathan, 1990, 159 p.
- JACQUARD, Albert, *La légende de la vie*, coll. Champs, Paris, Flammarion, 1992, 348 p.
- JAY, Martin, *Downcast Eyes - The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 1993, 632 p.
- KUHN, Annette, éditeur, *Alien Zone II : The Spaces of Science Fiction Cinema*, New York, Verso, 1999, 308 p.
- LACAN, Jacques, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », *Écrits I*, Paris, Éditions du Seuil, 1966, pp 89-97.
- LANDON, Brooks, *The Aesthetics of Ambivalence : Rethinking Science Fiction in the Age of Electronic (Re)Production*, Westport, Connecticut, Greenwood Press, 1992.
- LEGROS, Robert, « Phénoménologie et question de l'homme », *La liberté de l'esprit (qu'est-ce que la phénoménologie ?)*, Paris, Hachette, No 14, hiver 1986-1987, pp 54-98.
- LIGHTMAN, Herb A. & Richard Patterson, « Blade Runner : Production Design and Photography », *American Cinematographer*, Los Angeles, Vol 63, No 7, juillet 1982, pp 684-691, 715-724.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, « Le cinéma et la nouvelle psychologie » (13 mars 1945), in Jean-Pierre Charcosset & al., *Approches phénoménologiques*, coll. œuvres et opuscules philosophiques, Paris, Hachette, 1981, 110 p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Coll. Bibliothèque des idées, Gallimard, Paris, 1945, 531 p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le primat de la perception*, Coll. Bibliothèque des idées, Paris, Gallimard, 1945, 160 p.
- MICHELSON, Annette, « Bodies in Space : Film as "Carnal Knowledge" », *Artforum*, New York, Vol 7, No 6, été 1969, pp 54-63.
- MILLICAN, P.J.R. & A. Clark, éd., *The Legacy of Alan Turing*, New York, Oxford University Press, 1996, 2 volumes.
- NADEAU, Robert L., *Minds, Machines and Human Consciousness*, Chicago, Contemporary Books, 1991, 247 p.

- PERRAULT, Mathieu, « La vraie couleur de Mars », *La Presse*, Montréal, dimanche 8 février 2004, Cahier Plus, p. 3.
- REY, A. et . Rey-Debove, *Le Petit Robert 1 : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1989, 2173 p.
- SAMMON, Paul M., *Future noir : The Making of Blade Runner*, New York, Harper Collins Publishers, 1996, 441 p.
- SEARLE, John R., « I Married a Computer », *The New York Review of Books*, New York, April 8, 1999, pp 34-38.
- SEARLE, John R., *Intentionality*, New York, Cambridge University Press. 1983, 278 p.
- SOBCHACK, Vivian, *The Address of the Eye - Phenomenology and the Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, 1992, 330 p.
- SOBCHACK, Vivian, « The Scene of the Screen : Envisioning Cinematic and Electronic "Presence" », *Materialities of Communication*, Stanford, Stanford University Press, 1994, pp 83-106.
- SOBCHACK, Vivian, *Screening Space : The American Science Fiction Film*, New York, Ingar Publishing Company, 1987, 345 p.
- SONTAG, Susan, « The Imagination of Disaster », *Film Theory and Criticism*, 2nd edition, édité par Gerald Mast & Marshall Cohen, New York, Oxford University Press, 1979, pp 488-504.
- TELOTTE, J.P., *Replications : A Robotic History of the Science Fiction Film*, Urbana, University of Illinois Press, 1996.
- TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970. 189 p.
- TURING, Alan Matheson, *Mechanical Intelligence*, édité par D.C. Ince, New York, Elsevier Science Publishing, 1992, 227 p.
- WOOD, Robin, « An Introduction to the American Horror Film », *American Nightmare : Essays on the Horror Film*, édité par Andrew Britton, Toronto, Festival of Festivals, 1979.
- ZIZEK, Slavoj, *Looking Awry : An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*, Cambridge, M.I.T. Press, 1991, 188 p.
- ZIZEK, Slavoj, *Tarrying With The Negative : Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*, Durham, Duke University Press, 1993, 289 p.

Annexe A

PARALLELES ET OPPOSITIONS ENTRE SCIENCE-FICTION ET HORREUR

Le principe de la xénopsie ne s'applique qu'à la science-fiction et il se démarque de ce qui se manifeste dans le genre horreur, plus proche de l'autopsie. Il existe toujours une confusion entre ces deux genres qu'il est important de distinguer, surtout quand des films comme **Alien** (Ridley Scott, 1979) **The Fly** (David Cronenberg, 1986) ou **The Thing** (John Carpenter, 1982) fusionnent des éléments d'horreur et de science-fiction quasiment à part égale. Contrairement à la SF, qui est résolument tournée vers l'extérieur (l'espace, le futur, la technologie), l'horreur se concentre sur les craintes intérieures à l'expérience humaine et « repeatedly equates the film screen and the dream screen, guarded by the eye, as sites for invasion »¹⁹⁹. Selon Carol J. Clover,

The ethnic evidence suggests that the first and central aim of horror cinema is to play to masochistic fears and desires in its audiences – fears and desires that are repeatedly figured as feminine. It may play on other fears and desires too, but dealing out pain is its defining characteristic ; sadism, by definition, plays at best a supporting role. To the extent that a movie succeeds in hurting its viewers in this way, it is good horror ; to the extent that it fails, it is bad horror ; to the extend [sic] that it does not try, it is not horror, but something else.²⁰⁰

La science-fiction devient ce « something else » puisqu'elle s'intéresse plutôt à susciter une impression de sublime en faisant appel au sens de l'émerveillement du spectateur, ce qui revient à lui faire vivre de nouvelles façons de voir, pour reprendre l'expression de Brooks Landon. Pour préciser davantage cette distinction entre les deux

¹⁹⁹ Carol J. Clover, « The Eye of Horror », in *Viewing Positions : Ways of Seeing Film*, p. 202.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 217.

genres, reprenons d'abord la définition de l'horreur au cinéma proposée par Robin Wood dans son introduction de l'anthologie *The American Nightmare* :

La « normalité » est menacée par « le monstre ».²⁰¹

Cette définition a le mérite d'être simple et courte, ce qui ne l'empêche pas de se révéler très complexe. Soulignons simplement que la « normalité » représente ce qui, dans une société donnée, est considéré comme la norme établie et adoptée par le plus grand nombre (la famille typique constituée du père, de la mère et des deux enfants, par exemple). Dans ce contexte, « le monstre » annonce le retour du Refoulé marqué par la bestialité, les pulsions profondes et les peurs ataviques, ce qui, d'après Carol J. Clover, correspond visuellement à une « transgression of vision »²⁰² qui n'a pas besoin d'être médiatisée par autre chose que l'œil unique de la caméra. L'appareil cinématographique suffit à illustrer cette ocularisation interne classique²⁰³, soit la structure visuelle du point de vue traditionnel employée avec une effroyable efficacité dans le plan d'ouverture de *Halloween* (John Carpenter, 1978).

En modifiant les termes de cette définition pour circonscrire le genre SF, nous obtenons :

« L'humanité » est confrontée à une « menace » d'ordre scientifique ou technologique, d'origine humaine ou extraterrestre.

Évidemment, il ne faut pas s'attendre à une définition aussi simple et élégante que celle de Robin Wood : la science-fiction a le don de compliquer les choses. De l'individu de l'horreur aux prises avec ses peurs intérieures, on passe avec la SF à la collectivité.

²⁰¹ Robin Wood, « An Introduction to the American Horror Film », dans *The American Nightmare*. La traduction française est la nôtre, afin de permettre une meilleure adéquation avec la définition que nous donnons de la science-fiction.

²⁰² Carol J. Clover, op. cit., p. 206.

²⁰³ André Gaudreault et François Jost, *Cinéma et récit II : le récit cinématographique*, pp 138-139. Nous avons abordé ce concept au chapitre II.

C'est la société, voire même « l'humanité » dans son ensemble, qui est « menacée » par des influences extérieures à l'expérience humaine immédiate (voir les oppositions entre les deux genres en annexe). La SF implique une confrontation avec l'Autre étranger, l'extraterrestre, l'élément inhumain. Selon Annette Kuhn, la SF explore visuellement différents « modes of vision »²⁰⁴.

Dans les films de SF, ces modes de vision s'articulent à travers la médiatisation technologique du point de vue de cet Autre, à travers sa subjectivité grâce à la xénopsie, qui devient à la fois ocularisation interne primaire et effet distanciateur. Il s'agit en quelque sorte d'une réduction phénoménologique ou éidétique (abstraction de l'expérience). Par contre, dans des films de type fantastique-merveilleux (d'après la classification de Tzvetan Todorov²⁰⁵) comme **Babe** (Chris Noonan, 1995) ou **E.T. – The Extraterrestrial** (Steven Spielberg, 1982), la subjectivité n'est pas médiatisée puisque l'intention anthropomorphe est d'humaniser le regard de ces êtres pour forcer l'identification du spectateur (retour au point de vue classique).

²⁰⁴ Annette Kuhn, *Alien Zone II : The Spaces of Science Fiction Cinema*, New York, 1999, p. 221.

²⁰⁵ Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, 1970, pp 46-62.

Annexe B

PARADIGME DE SYD FIELD

Le théoricien du cinéma Syd Field a œuvré dans l'industrie du cinéma américain comme scénariste et lecteur de scénarios avant de donner des cours et des séminaires sur la scénarisation. Sa plus grande trouvaille demeure le paradigme de la structure dramatique en trois actes qui semble s'appliquer à 99 % des films de tous types : fictions et documentaires, longs et courts métrages, expérimentations et essais. Bien que ce paradigme ait été développé pour venir en aide aux scénaristes qui échafaudent la structure de leur récit, cet outil se révèle tout aussi pertinent (sinon plus) pour l'étude et l'analyse du produit final. En effet, le paradigme fonctionne toujours sur le film complété, jusqu'à preuve du contraire, indépendamment des changements apportés en cours de production. Le paradigme permet de dégager des thèmes importants, de faire ressortir les motivations des personnages, de lier les scènes ou les séquences entre elles sur le plan dramatique, voire même de mettre en lumière certains motifs visuels ou structurels.

Syd Field définit simplement la structure dramatique comme « une progression linéaire d'incidents, d'épisodes ou d'événements reliés les uns aux autres, conduisant à une résolution dramatique »²⁰⁶. Le paradigme sert de modèle type à cette structure en trois actes et il comporte trois éléments essentiels : le pivot du premier acte, le point médian et le pivot du deuxième acte. Le pivot est « un incident ou un événement qui modifie radicalement le cours de l'histoire et la propulse dans une direction nouvelle »²⁰⁷. Les

²⁰⁶ Syd Field, *Scénario : la rédaction d'un scénario de l'idée originale à la version finale*, Éd. Merlin, 1990 (© 1979), p. 22.

²⁰⁷ *Ibid.*, p. 135.

deux pivots sont toujours « fonction du personnage central »²⁰⁸ du film. Quant au point médian, qui se produit au milieu du film, il s'agit d'un « incident ou d'un événement qui contribue à structurer l'action du deuxième acte »²⁰⁹. Ainsi, pour un film d'une durée moyenne de deux heures ou 120 minutes, on obtient le schéma suivant²¹⁰ :

1 ^{er} Acte (30 min)	2 ^e Acte (60 min)		3 ^e Acte (30 min)
● P1	■ PM	● P2	
Mise en situation	Confrontation		Dénouement

1^{er} Acte : Mise en situation (30 min)

- Présentation du héros (protagoniste)
- Présentation du contexte (lieu + temps du récit)
- Situation initiale (problématique, enjeu, conflit)
- **Pivot 1 (P1)** : action déterminante du héros (vers la 25^e min)

2^e Acte : Confrontation (60 min)

- Difficultés à surmonter (rebondissements, suspense, etc.)
- **Point médian (PM)** : événement qui relance l'action (vers la 60^e min)
- Rencontre de l'ultime difficulté
- **Pivot 2 (P2)** : événement conduisant à la prise de décision du héros (vers la 85^e min)

3^e Acte : Dénouement (30 min)

- Résolution des conflits
- Confrontation finale
- Retour au calme (miroir du début)
- Mission accomplie

En appliquant le paradigme aux films que nous avons analysés dans ce mémoire, nous sommes parvenu à faire ressortir des moments hautement signifiants à l'intérieur de leur structure dramatique. Il faut bien sûr adapter le modèle selon la durée des films.

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 144.

²⁰⁹ Syd Field, *Le guide du scénariste*, Éd. Merlin, 1991 (© 1984), p. 136.

²¹⁰ Ce schéma correspond à celui de la page 153 du livre de Syd Field, *Le guide du scénariste*.

Dans *The Abyss* (171 minutes), le P1 se déroule entre la 42^e et la 43^e minutes, dans l'épave du sous-marin (dont le naufrage ouvre le film), alors que Lindsey et le plongeur Jammer aperçoivent pour la première fois les intraterrestres. À ce moment, Jammer s'évanouit et Bud vient le sauver de la noyade. L'Acte II s'ouvre sur Jammer dans le coma à l'infirmerie et sur Lindsey qui développe les photos qu'elle croit avoir prises des NTI. Le PM se produit lorsque le pseudopode apparaît vers la 85^e minute (comme mentionné à la page 78) et le P2 se situe vers la 121^e minute, lorsque Bud parvient à réanimer Lindsey qui s'est noyée (ce qui lie thématiquement P1 et P2). L'Acte III commence à 127 min, sur la scène où Bud se prépare à plonger dans l'abysse pour désamorcer l'ogive nucléaire.

Au P1 (à 38 min) de *Terminator 2 : Judgment Day* (156 minutes), le Terminator, en moto, sauve pour la première fois John Connor en faisant exploser le camion dans lequel se trouve le T-1000. L'Acte II (à 40 min) commence avec le T-1000 qui convoite la moto d'un policier pendant que John interroge le Terminator sur sa mission. Au PM (entre 72 et 75 min), John et Sarah retirent le CPU du Terminator (comme spécifié à la page 95) et au P2 (à 120 min), le Terminator sort de justesse John et Sarah de l'explosion de l'édifice Cyberdine. La poursuite finale entre la camionnette de nos héros et l'hélicoptère du T-1000 amorce l'Acte III (à 123 min). Les P1, PM et P2 impliquent donc les actions combinées de John et du Terminator, ce qui lie leurs motivations l'un à l'autre.

Dans le P1 (à 23 min) de *RoboCop* (104 min), Murphy est assassiné par Boddicker et sa bande. L'Acte II s'ouvre (à 26 min) sur la xénopsie de RoboCop. Au PM (à 52 min), RoboCop arrête Emil (comme mentionné à la page 101), ce qui enclenche son enquête sur la mort de Murphy (le P1). Au P2 (à 75 min), la partenaire de Murphy, Ann Lewis, sauve RoboCop des policiers qui lui tirent dessus (ce qu'elle n'avait pas pu faire pour Murphy au P1). L'Acte III (à 76 min) s'ouvre sur un bulletin de nouvelles, comme au tout début du film (parallèle entre les actes I et III).

Annexe C
BLADE RUNNER : STRUCTURE DRAMATIQUE

Paradigme de Syd Field

Durée en min

<u>ACTE I</u> :	<p>Los Angeles 2019 Leon et le test Voigt-Kampff Deckard est recruté Deckard et le chef de police Deckard rencontre Rachael et Tyrell</p>	26
<u>P.1</u> (22:30)	<p>Deckard : « How can <i>it</i> not know what <i>it</i> is? » Deckard <u>enquête</u> chez Leon (photos)</p>	●
<u>ACTE II</u> :	<p>Roy Batty : « Time... enough! » Roy et Leon chez le fabricant d'yeux Deckard reçoit la visite de Rachael (photos) Pris, le Replicant, piège J.F. Sebastian Deckard rêve à la licorne Deckard analyse la photo de Leon Deckard <u>recherche</u> Zhora au club</p>	63
<u>P.M.</u> (57:40)	<p>Deckard tue Zhora (tire dans le dos) Deckard reçoit l'ordre de tuer Rachael Deckard se fait malmener par Leon Leon : « Wake up! Time to die! » (Rachael tue Leon) Deckard et Rachael font le point Roy rejoint Pris chez J.F. Sebastian Roy et Sebastian chez Tyrell</p>	■
<u>P.2</u> (1:22:00)	<p>Roy : « Bishop to King 7. Check mate. » (Roy tue Tyrell) Deckard <u>enquête</u> sur J.F. Sebastian</p>	●
<u>ACTE III</u> :	<p>Deckard arrive à l'immeuble de Sebastian Deckard tue Pris (tire dans le ventre) Deckard affronte Roy sur les toits Roy sauve Deckard de la mort Roy : « Time... to die... » Gaff : « It's too bad she won't live, but then again who does? » Deckard retrouve Rachael saine et sauve (licorne)</p>	28

Total : 117 min

Annexe D

FILMS DE SCIENCE-FICTION XÉNOPSIENS

(Liste partielle)

Titres en ordre chronologique	Durée de la xénopsie
WAR OF THE WORLDS (Byron Haskin, 1952)	25 s
IT CAME FROM OUTER SPACE (Jack Arnold, 1953)	2 min 45 s
THE TIME MACHINE (George Pal, 1960)	
2001 : A SPACE ODYSSEY (Stanley Kubrick, 1968)	1 min 36 s
THX 1138 (George Lucas, 1971)	
WESTWORLD (Michael Crichton, 1973)	1 min 6 s
DEMON SEED (Donald Cammell, 1977)	
BLADE RUNNER (Ridley Scott, 1982/1992)	1 s 4 i (28 photogrammes)
BRAINSTORM (Douglas Trumbull, 1982)	13 min 32 s
TRON (Steven Lisberger, 1982)	8 s
STARMAN (John Carpenter, 1984)	2 min 15 s
THE TERMINATOR (James Cameron, 1984)	48 s
EXPLORERS (Joe Dante, 1985)	
PREDATOR (John McTiernan, 1987)	4 min 20 s
ROBOCOP (Paul Verhoeven, 1987)	8 min 35 s
THE ABYSS (James Cameron, 1989/1992)	1 min 30 s
HARDWARE (Richard Stanley, 1990)	
TERMINATOR 2 : JUDGMENT DAY (James Cameron, 1991/2000)	1 min 24 s
STRANGE DAYS (Kathryn Bigelow, 1995)	
LOST IN SPACE (Stephen Hopkins, 1998)	
PITCH BLACK (David Twohy, 2000)	
A.I. - ARTIFICIAL INTELLIGENCE (Steven Spielberg, 2001)	1 min 32 s ?
FINAL FANTASY - THE SPIRITS WITHIN (Hironobu Sakaguchi, 2001)	
MINORITY REPORT (Steven Spielberg, 2002)	2 min 49 s ?
TERMINATOR 3 : RISE OF THE MACHINES (Jonathan Mostow, 2003)	
SPIDERMAN 2 (Sam Raimi, 2004)	
I, ROBOT (Alex Proyas, 2004)	2 s (48 photogrammes)