



HAL
open science

Boucles temporelles et modèles

Laetitia Boccanfuso

► **To cite this version:**

Laetitia Boccanfuso. Boucles temporelles et modèles: trajectoires redoublées dans La Jetée, Twelve Monkeys, Life on Mars et Lost. Congrès 2014 - Les Etats-Unis: modèles, contre-modèles.. fin des modèles ?, Association française d'Etudes Américaines (AFEA), May 2014, Paris, France. hal-01277476

HAL Id: hal-01277476

<https://hal.science/hal-01277476>

Submitted on 22 Feb 2016

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

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



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

**« Boucles temporelles et modèles :
trajectoires redoublées dans *La Jetée*,
Twelve Monkeys, *Life on Mars* et *Lost* »**

Laetitia Boccanfuso
Université Paris Ouest – CREA

Le terme de boucle temporelle peut désigner ici la répétition d'un événement ou bien la duplication d'un événement au début et à la fin de la diégèse, ou plus exactement la rencontre, à travers le même événement, du héros encore enfant et du héros devenu adulte. Le héros est donc celui qui subit la boucle temporelle, contraint à revivre l'événement le plus traumatisant de sa vie, le moment-origine, et ce, non en tant que spectateur mais en tant qu'acteur.

Dans *La Jetée* et *Twelve Monkeys*, la boucle temporelle mène le héros à sa perte et fait que la diégèse se retourne sur elle-même. Toutefois, on peut se demander si les séries télévisées, ici, *Life on Mars* et *Lost*, jouent de la même façon et aux mêmes fins avec la temporalité.

I Le Moment-origine

1. Trauma de l'enfance

Les premiers mots du film *La Jetée* sont : « Ceci est l'histoire d'un homme marqué par un souvenir d'enfance ». Plutôt que de souvenir, on pourrait parler de traumatisme car enfant, le personnage principal a vu un homme se faire tiré dessus sur *La Jetée* d'un aéroport.

Un tel moment constitue un passage de l'enfance à autre chose, à un âge où le héros rentre en contact avec le monde qui l'entoure. C'est un souvenir si traumatique qu'il semble n'y avoir aucun passé avant son apparition, et c'est pour cela qu'on le qualifiera ici de moment-origine. Il interrompt ainsi violemment l'enfance du personnage et a des conséquences sur sa vie future, reproduisant une conception de l'enfance héritée de la pensée de la fin du XIX^e, comme le mentionne Karen Lury dans *The Child in Film* :

« [In] the late nineteenth century, [...] childhood became a specific period of time [...] in that what happened to you 'as a child' determined how you would act and think as an adult¹. »

La Jetée, film de Chris Marker sorti en 1962, est un photo-roman de 28 minutes qui raconte l'histoire d'un homme ayant vécu l'irruption de la Troisième Guerre Mondiale alors qu'il était encore enfant. Une fois adulte, il est envoyé dans le passé afin d'empêcher cette guerre de se produire. Toutefois, le moment-origine du héros coïncide avec l'arrivée de la catastrophe.

Le format particulier du photo-roman implique que des images fixes se succèdent accompagnées d'une voix-off nous racontant l'histoire de ces photos. Les images fixes engendrent un effet de distanciation contre-balançé par une voix-off qui narre l'histoire et nous fait partager les pensées du héros. Au début, et afin d'évoquer la 3^e Guerre Mondiale, des dessins ainsi que des images d'archives de la Seconde Guerre mondiale nous sont montrées. L'utilisation de ces photos nous renvoie vers la fonction première de la photographie, qui ne désigne ni présent ni avenir, mais bien ce qui est révolu. Le film nous montre ainsi que l'expérience du présent et de l'avenir est ancrée dans

1 LURY Karen, *The Child in Film. Tears, Fears and Fairy Tales*, London, New York, I.B.Tauris, 2010, p.24-25.

un passé qu'on n'arrive qu'avec difficulté à comprendre.

2. L'ellipse

Au début du « film », on nous montre les images du souvenir obsédant du héros : lui enfant qui regarde une femme dans un aéroport, puis on nous dit simplement qu'il a assisté à la mort d'un homme, sans rien nous montrer d'autre qu'un écran noir. La voix-off nous dit qu'il a toujours douté que ce souvenir soit bien réel.

Au cours de ses voyages dans le temps, l'homme cherche à repérer et entrer en contact avec la femme de son souvenir et y parvient. A la fin du film, notre héros comprend qu'il va revoir la femme qu'il aime à l'aéroport car il sait désormais que ce qu'il a vu enfant était bel et bien réel. Son souvenir d'enfant est situé dans son passé mais puisqu'il voyage dans le passé, c'est devenu son présent. Toutefois, même s'il veut revoir la femme, il redoute que son souvenir se reproduise, que ce souvenir ait donc une valeur oraculaire. Mais ce qu'il redoutait arrive et il se rend compte que l'homme qu'il a vu mourir enfant, c'était lui. La voix-off nous dit à ce moment-là : « le moment de sa propre mort ».

C'est donc à la fin du film que la compréhension est remise en cause. Elle paraît faussée car deux oracles se sont superposés, celui qui concerne la planète est venu recouvrir celui concernant la vie du héros. Les spectateurs n'ont pas regardé du bon côté, et comme le souligne Clément Rosset dans le cas des oracles :

« [...] en se protégeant, on a laissé sans défense l'endroit précisément vulnérable, en sorte que le geste de l'esquive est venu se confondre avec le geste fatal². »

Et finalement, si le héros en est mort, on ressort avec quelques blessures également car on s'est fait avoir en suivant le même chemin que le personnage principal.

L'adaptation hollywoodienne de La Jetée, Twelve Monkeys, est un long-métrage cette fois, réalisé Terry Gilliam sorti sur les écrans en 1996; les deux moments clé de la fiction se situent toujours au début et à la fin du film. Cette version donne plus de corps à l'intrigue, étoffant le scénario, les personnages principaux et les deux époques. Le moment-origine n'échappe pas à cette stratégie. Alors que dans *La Jetée*, la seule visualisation du souvenir demeurerait elliptique, ici, le souvenir est plus présent. Le film s'ouvre sur des bribes du souvenir d'enfance de James Cole, notre héros, alors qu'il est en train d'en rêver. Plus on avance dans le film, plus le rêve est long et dévoile des éléments du souvenir. Toutefois, le rêve n'arrive pas à son terme avant la fin du film.

Un peu avant la fin du film, James Cole et la femme qui l'accompagne, Kathryn Raily, se réfugient dans une salle de cinéma où est projeté *Vertigo*, et notamment le moment où James Stewart et Kim Novak observent les anneaux d'un séquoia, passage et figure de la boucle temporelle par excellence. En sortant de la salle, il aperçoit Kathryn avec une perruque blonde et comprend que les personnes de son souvenir/rêve obsédant n'étaient autres que Kathryn et lui-même. Mais les déguisements qu'ils portaient afin de passer inaperçus l'avaient trompé jusque-là. Ce n'est qu'en voyant la réalité se conformer à son souvenir qu'il prend conscience de la valeur oraculaire de son souvenir.

Dans son ouvrage Clément Rosset évoque également le thème du déguisement en parlant de l'oracle d'Oedipe.

2 ROSSET Clément, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, « Essais », 1984, p.25.

« Le thème du déguisement est [...] profondément présent mais à un niveau symbolique dans le destin réel d'Oedipe, puisque ses parents véritables se sont en quelque sorte déguisés sous des traits étrangers, empruntant aux visages de Polybe et de Mérope un masque vivant sous lequel ils dissimulent leur propre personne³. »

Mettre en parallèle la situation oedipienne et ce moment-origine nous permet de comprendre que ce souvenir fonctionne comme un oracle. Mais comme dans tous les oracles, plus que les simples personnages, c'est bien la réalité qui est déguisée, car encore ignorée. Pour Clément Rosset, la structure oraculaire altère notre perception de la réalité, qui devient double : ici, le fonctionnement est similaire car notre perception de réalité se trouve dédoublée, le rêve nous ayant révélé non la substance de la réalité, mais uniquement son déguisement.

3. De l'ellipse à l'Apocalypse

La réalité de Cole se trouve donc redoublée : afin d'éviter que l'Apocalypse virale ne s'abatte sur la Terre, Cole a été envoyé dans le passé mais la fin du monde coïncide avec la mort de Cole, l'un semblant amener l'autre. Les deux événements se superposent et l'inéluctabilité de la mort du personnage reproduit l'inéluctabilité de l'Apocalypse virale qui s'abat sur la terre après que le petit garçon a assisté à sa propre mort. Malgré tous les efforts de Cole et Kathryn pour s'enfuir du temps et de la réalité, la résolution n'apporte qu'une seule fin possible, la mort de Cole.

Nous nous rendons compte que tout ce que les personnages ont fait pour éviter que la prophétie ne s'accomplisse renforce encore l'accomplissement des faits. La réalité se conforme au scénario du rêve récurrent qui ne dévoile sa fin qu'au moment où il est re-joué dans le présent. Tout au long du film, on assiste donc à une tentative vaine d'effacement du réel. Pour Clément Rosset,

« [s]i la parole de l'oracle peut être dite « oblique », la voie par laquelle Oedipe réalise son destin est en revanche la voie droite par excellence : il n'est passé par aucun détour, et c'est peut-être justement là ce qu'on appelle le « tour » du destin - d'aller droit au but, de ne pas s'attarder en chemin, de tomber pile sur soi-même⁴. »

Mais le soi-même que rencontre Cole à la fin du film est sa propre mort, et lui enfant. En sortant de la salle, on ne peut s'empêcher de penser que pour bien faire, il faudrait aller le revoir, serrant d'un tour encore l'écrou de la fiction.

II Perte de l'origine

Dans *Life on Mars*, on retrouve une structure voisine de celle de *Twelve Monkeys*. Sam Tyler, inspecteur dans un commissariat de Manchester, est renversé par une voiture en 2006 et se réveille en 1973. Pendant toute la série, on hésite : est-ce une voyage dans le temps, ou bien est-il plongé dans le coma. Le pilote commence en 2006, avec une enquête sur la disparition d'une jeune femme. Le suspect est interrogé puis relâché. Sam Tyler pense qu'il est coupable mais ne peut pas le

3 ROSSET Clément, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, « Essais », 1984, pp.34-35.

4 ROSSET Clément, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, « Essais », 1984, p.38.

prouver. En 1973, il coince le vrai coupable, qui se trouve être le voisin du premier suspect, encore un petit garçon à l'époque. Nous comprenons donc que dans la série, le passé se répète avec un petit décalage.

Dès le pilote, la figure de l'ego enfantin de Sam fait son apparition, à travers les *flashbacks* parcellaires d'un événement refoulé jusque-là. Plus tard dans la saison, Sam croise sa mère et essaye de faire en sorte que son père ne les abandonne pas, contrairement à ce qu'il a fait. Dans la série comme dans les films, le moment-origine qu'a vécu Sam fait retour. Tout comme dans *Twelve Monkeys*, les flashes viennent parasiter l'énonciation. Ces visions appartiennent au héros et plus on avance dans la première saison, plus les visions de ce moment se font insistantes. Ainsi, les flashes reconstruisent le moment-origine dans sa presque intégralité, jusqu'à ce que le moment où il s'est produit arrive et que les deux dimensions (temporelles) se rejoignent, formant ainsi une boucle répétitive où la réalité copie le souvenir, qui a désormais acquis une valeur oraculaire.

Dans le dernier épisode de la saison 1, la conséquence de la boucle temporelle est que c'est Sam adulte qui souffle à sa propre mère ce qu'elle va dire à Sam enfant pour l'expliquer l'absence de son père. On entend la voix de sa mère hors-champ mais les images qui devraient correspondre à cette voix viennent directement des souvenirs de Sam, qui se rappelle d'elle quand il était enfant. Mais s'il est l'auteur des mots de consolation prononcés par sa mère, alors cela signifie que ces mots n'ont plus d'origine. D'où viennent alors ces actions si elles étaient présentes dans la mémoire du héros mais qu'il les répète simplement afin qu'elles se trouvent encore là lors de la 2e occurrence du présent ? Il existe donc un problème avec la réalité en tant qu'expérience transmise, de parent à enfant par exemple.

Dans son livre *Dans les mêmes yeux que Lost*⁵, Pacôme Thiellement évoque la catastrophe par laquelle nous serions tous passés. Il précise que dans *Lost*, beaucoup de *flashbacks* nous montrent un des héros encore enfant confronté à un mauvais conseil donné par un de ses parents. Pour lui, la catastrophe, c'est l'impossibilité de transmettre l'expérience. Et cette impossibilité, il l'impute à l'essor du capitalisme et à l'industrialisation de masse.

« [Les poètes allemands de la fin du XIX^e] siècle se rendirent compte que la génération précédente ne pouvait plus transmettre un quelconque savoir. » « Le monde moderne est un monde où la transmission est devenue impensable⁶. »

Giorgio Agamben, quant à lui, ouvre son essai « Enfance et histoire⁷ » sur ce problème de transmission. Pour lui, l'homme désormais privé de son expérience est devenu incapable de la transmettre. Il cite Walter Benjamin qui en 1933,

« avait diagnostiqué avec précision cette « pauvreté en expérience » de l'époque moderne, la désignait comme une catastrophe conséquence de la guerre mondiale ».⁸

La perte de l'expérience pourrait être due à une catastrophe de cette ampleur. Toutefois, Agamben écrit que

5 THIELLEMENT Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, Paris, éditions Léo Scheer, « Variations », 2011,

6 *Ibid*, p.76.

7 AGAMBEN Giorgio, *Enfance et histoire*, Paris, éditions Payot et Rivages, « Petite Bibliothèque Payot », 1978, 2002.

8 *Ibid*, p.21.

« pour détruire l'expérience point n'est besoin de catastrophe : la vie quotidienne, dans une grande ville, suffit parfaitement en temps de paix »⁹

Il existe différentes modalités de traiter de la cassure de l'expérience menant à la dé-réalisation du réel. Les œuvres présentées jusque-là montrent que la boucle temporelle engendre une illusion, une usurpation du réel et une disparition de l'origine, donc de l'original.

Cependant, nous pouvons nous demander si les séries, *Lost* en particulier, ne pratiquent pas un discours différent concernant la boucle temporelle et la répétition. En effet, la forme sérielle est basée sur la répétition et cette série joue avec la temporalité de façon constante. Donc, ici, elle joue avec sa propre essence.

III Le motif de la boucle dans *Lost*

1. Désancrage

Il est évident que dès son début, *Lost* a joué avec sa propre temporalité, d'abord au niveau de l'énonciation par des *flashbacks* puis des *flashforwards*, puis dans l'intrigue, avec les voyages dans le temps subis par les personnages, dépendants de la force de l'île elle-même. Dans son article « *Lost in Lost* »¹⁰, Sarah Hatchuel montre que la répétition, ou variation sur une séquence, est une clé de la construction de ce récit sériel. Le récit *sideways* de la saison 6 joue aussi de la répétition du début, avec des similitudes et des différences.

« Les spectateurs qui ont suivi la série depuis le début sont alors confrontés à du déjà-vu, à du déjà vécu: pour eux, il s'agit de la deuxième occurrence de la séquence. Cependant, pour Jack, tout semble nouveau »¹¹

Ceci est une inversion de la situation par rapport aux cas précédents où le héros connaissait le moment-origine redoublé dans la boucle temporelle bien qu'ignorant son véritable sens. Dans *Lost*, ces moments n'ont plus d'origine car ils sont répétés pour être recyclés, pour dire autre chose. Ce désancrage est annoncé dès le début, par la présence des protagonistes dans un avion. Mais ce désancrage/décollage est aussi répété lors de l'ouverture de l'ultime saison, qui inscrit encore la disparition de l'origine dans la répétition du voyage.

2. Simultanéité dans *Lost*

Avec le récit *sideways* de la sixième saison vient la 'reconnaissance' entre les personnages. Cette reconnaissance est comme d'une clé pour débloquer un passage. Toutefois, ce passage reste mystérieux. Sarah Hatchuel nous dit que, sur le point de mourir au début de la saison six,

⁹ *Ibid*, p.22.

¹⁰ HATCHUEL Sarah, « *Lost in Lost* : entre quotidien anodin et déstabilisation fantastique, entre réalité alternative et fiction collective », in *TV/Series*, numéro 1, (« Les Séries télévisées américaines contemporaines : entre la fiction, les faits, et le réel »), juin 2012, pp. 486-506. <http://tvseries.univ-lehavre.fr>

¹¹ *Ibid*, p. 498.

« [Juliet] semble ne pas avoir encore conscience de la ligne temporelle parallèle ; mais juste avant de mourir, elle semble s'adresser à quelqu'un qui n'est pas Sawyer « We could have coffee sometimes. We could go Dutch¹² » comme si elle était entrée en contact avec un autre monde¹³ ».

Et lors du tout dernier épisode, Juliet et Sawyer se reconnaissent lorsque leurs mains se touchent ; ce qu'ils disent alors a quelque chose de familier. Juliet est mourante dans le récit « réel » et elle est déjà passée dans le récit parallèle. Avec la création de ce récit, on ne ré-agence donc pas que le récit : un lien est créé à travers le temps entre le moment de son passage, et le moment où ils vont se re-connaître.



Il existe donc une simultanéité entre premier et dernier épisode ; ce sont des récits parallèles mais qui, dans le cours de la fiction, ne nous sont pas montrés comme tels ; ils nous sont présentés de façon successive et non simultanée. Pourtant, ils sont tout sauf successifs dans la mesure où ici, l'avenir au niveau de l'énonciation dicte ses mots à l'histoire du présent. Donc le temps est utilisé pour dire autre chose que quelque chose d'ordre temporel, pour créer du désordre temporel, tout en s'appuyant sur la notion de répétition et de lien. Le moment-origine a été remplacé par le moment de la reconnaissance, qui se trouve dans un récit qui va advenir, qui n'est pas un trauma mais une réparation. On recommence pour le simple plaisir de recommencer et de revivre les éléments qu'on n'attendait pas la première fois car on ne savait pas qu'ils étaient là. Maintenant, on est complètement là, avec les personnages, car on connaît très bien leur récit. Et c'est donc un renouveau du partage de l'expérience que le récit tente de nous proposer.



L'épisode final suggère la juxtaposition de moments séparés dans le temps en faisant se succéder le cadrage des

12 Traduit dans la version française par « On paiera chacun notre part ».

13 Ibid, p. 501.

personnages *sideways* et l'image commune qu'ils partagent sans savoir d'où elle vient. La première image est issue de l'épisode final alors que la seconde est issue du dernier épisode de la saison cinq.

Le motif de la boucle temporelle est une figure spécifique de la répétition. Dans les films où le moment-origine est redoublé, la répétition est porteuse d'une structure oraculaire qui remet en cause le réel. Dans les séries comme *Lost* en revanche, la répétition complexifie l'accès au réel, qui peut se faire par plusieurs entrées, par le passé ou par l'avenir notamment. La répétition dans les séries participe également d'une ritournelle deleuzienne, un refrain inscrit dans le temps afin de marquer un territoire à protéger du chaos et à emporter avec soi, une partie d'intime.