



**HAL**  
open science

## Médiations Apocalyptiques : Imag(in)ing the Apocalypse

Hélène Machinal, Monica Michlin, Elizabeth Mullen, Arnaud Regnauld,  
Joanna Thornborrow

► **To cite this version:**

Hélène Machinal, Monica Michlin, Elizabeth Mullen, Arnaud Regnauld, Joanna Thornborrow (Dir.).  
Médiations Apocalyptiques : Imag(in)ing the Apocalypse. EBook. 2019. hal-03008890

**HAL Id: hal-03008890**

**<https://hal.science/hal-03008890v1>**

Submitted on 17 Nov 2020

**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.

---

# MÉDIATIONS APOCALYPTIQUES

IMAG(IN)ING THE APOCALYPSE

HÉLÈNE MACHINAL, MONICA MICHLIN, ELIZABETH MULLEN,  
ARNAUD REGNAULD, JOANNA THORNBORROW

---



# **Médiations Apocalyptiques**

*Imag(in)ing the Apocalypse*

Contributions écrites à l'issue du colloque international « Médiations Apocalyptiques » qui a eu lieu en mars 2017 à l'Université de Bretagne Occidentale

## **Comité d'organisation**

Jérémy Cornec (Université de Bretagne Occidentale), Hélène Machinal (Université de Bretagne Occidentale), Monica Michlin (Université Paul-Valéry Montpellier III), Elizabeth Mullen (Université de Bretagne Occidentale), Arnaud Regnauld (Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis) et Joanna Thornborrow (Université de Bretagne Occidentale).

## **Comité scientifique**

Gaïd Girard (Université de Bretagne Occidentale), Hélène Machinal (Université de Bretagne Occidentale), Monica Michlin (Université Paul-Valéry Montpellier III) et Arnaud Regnauld (Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis).

---

ISBN : 978-2-95669-430-4

Développement Ebook: Émilie Barbier (barbier.emilie@gmail.com)

# | Table des matières

## Introduction

Hélène Machinal, Elizabeth Mullen et Joanna Thornborrow

Un temps messianique au cinéma ? Le délai dans *On the Beach*, *Melancholia* et *4:44 Last Day on Earth*, Jean-Paul Engélibert

Les mondes post-apocalyptiques de Ben Rivers et Mark von Schlegell : tournants épistémologiques et utopies dans *Slow Action* (Ben Rivers, 2010), Matilda Holloway

« Ma mort en rêve : l'apocalypse au bout du fil », Arnaud Regnauld

*San Francisco Disaster* (1906) : l'actualité filmée comme proto-film catastrophe, Vincent Souladié

L'apocalypse nucléaire pour de faux-vrai : *The War Game* (1965) de Peter Watkins, Gaïd Girard

Le reboot de l'apocalypse : la [re]médiation de l'invasion zombie dans *Chroniques des morts-vivants*/*Diary of the Dead* de George Romero (2008), Chloé Monasterolo

The Unrealised Apocalypse of Capitalist Media in *Black Mirror*'s "Fifteen Million Merits", June Xuandung Pham

"These violent delights have violent ends" (*Romeo and Juliet*, 2.6, 9 / *Westworld*, S01E01). Apocalyptic re-mediation, or, can there be a Revelation in this (West)world?, Sébastien Lefait

Apocalypse Noir, Shannon Wells-Lassagne

[La dette divine et la rage des avortons, considérations sur la notion d'apocalypse dans la pensée de Quentin Meillassoux](#), Alban Leveau-Vallier

[\*The Infernal\* de Mark Doten — écran, médiation et la fin du récit](#), Stéphane Vanderhaeghe

[Esthétiques de la ruine, du fragment et du glitch : l'apocalypse dévoyée dans la littérature post-11 Septembre](#), Gwen Le Cor

[Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-Antiquarians, la culture de l'après](#), Denis Mellier

[Biographies](#)

[Abstracts](#)

# Introduction

**Hélène MACHINAL, Elizabeth MULLEN, Joanna THORNBORROW**

"When Armageddon takes place, parking is going to be a major problem"  
— J.G. Ballard, *Millennium People* (2003)

Ce recueil est le fruit des recherches et travaux menés à Brest lors du colloque interdisciplinaire *Médiations apocalyptiques/Imag(in)ing the Apocalypse* en mars 2017. Il s'agissait du second volet d'une série de trois colloques internationaux consacrés à la représentation de l'apocalypse et/ou du cataclysme et de son après (si tant est qu'un « post » de la fin du monde soit envisagé, voire envisageable). Ce volume spécifique s'attache à l'apocalypse en culture de l'écran (Gervais, 2009) et dans une société écranique (Lipovetsky and Serroy, 2007).

L'ouvrage issu du premier colloque de la série soulignait<sup>[1]</sup> que, dans les cultures occidentales, les fins de siècle marquent souvent un tournant au cours duquel les changements et autres évolutions culturelles et technologiques sont perçus comme des vecteurs de bouleversements potentiels. On observe alors une récurrence (et une résurgence) des représentations de la fin dans ces périodes de bouleversement ontologiques et épistémologiques (Seed, 1999). La fin du XXe siècle ne fait pas exception, et depuis le début du nouveau millénaire, la fin du monde est à nouveau devenue un sujet saillant dans diverses formes d'expression liées à la culture populaire, qu'il s'agisse de la fiction, des médias

sociaux ou des arts visuels (petit et grand écrans confondus). Les scènes de fin du monde, et/ou d'extermination de l'espèce humaine (les deux aspects sont parfois distincts) occupent une place centrale dans l'imaginaire collectif, en particulier dans les arts visuels. Cette rhétorique de la fin trouve une expression privilégiée dans les fictions de la décadence et de la dégénérescence, qui s'appuient sur une dichotomie entre identité et altérité, norme et déviance, sécurité et menace, bien et mal, mais aussi dans des récits survivalistes censément produits après la fin, dans un monde du « post ».

L'apocalypse s'infiltré donc de toutes parts et semble particulièrement fongible dans la culture populaire et ses divers modes d'expression. Ainsi sont apparus une prolifération de formes visuelles et textuelles qui explorent ce discours multimodal notamment au prisme théorique des études filmiques, audiovisuelles, médiatiques et culturelles, menant à une question théorique essentielle : comment la prolifération des écrans et espaces numériques – et notre interaction avec ces derniers – affectent-elles le développement et la dissémination des récits apocalyptiques ? Comment imagine-t-on l'apocalypse dans des sociétés contemporaines où l'image est devenue omniprésente et dans lesquelles le lien entre l'espace et le temps a profondément changé (Chassay, 2005) ? Enfin, de quelles manières la culture de l'écran (production, réception, communautés connectées) détermine-t-elle les représentations d'un monde apocalyptique ou post-apocalyptique, et comment appréhendons-nous et intégrons-nous ces questions en tant qu'êtres de culture ?

La première partie de ce volume propose une approche théorique de la temporalité et du temps dans un contexte de fin du monde (ou d'un monde) tout en se penchant sur la notion « d'arrêt du temps » et sur ses modes de représentation à l'ère du numérique. Jean-Paul Engélibert explore les modes de suspension de l'action proposés par le cinéma du XXe et du XXIe siècle, qui relativise ainsi la théorie deleuzienne du temps. Mathilda Holloway s'appuie

également sur les théories de Deleuze dans son analyse du film *Slow Action* de Ben Rivers (2011) où, plutôt que de reprendre l'approche dystopique et traditionnelle de la fin du monde, elle analyse la stratification du temps et la notion d'apocalypse comme fin d'un monde. Dans le dernier article de cette première partie, Arnaud Regnauld aborde la question du temps (de vie) et de l'agir humain dans un monde numérique où actions et temps sont pris dans une boucle sans fin, ce qui déplace le sujet humain dans un collectif anonyme où il est éternellement pris au piège du présent.

La seconde partie de ce recueil traite de l'apocalypse au cinéma et à la télévision, sur une période qui s'étend du début du XXe siècle à la période contemporaine. Vincent Souladié nous fait remonter aux tout débuts du cinéma américain, où nous découvrons la reconstitution qu'Edison proposa du tremblement de terre de 1906 à San Francisco. Il aborde les questions d'archétypes, d'artifice et d'appareillage utilisés pour créer une esthétique de la catastrophe dont la portée sera considérable. Gaïd Girard propose ensuite une étude du film controversé du britannique Peter Watkins, *The War Game* (1965), au départ conçu comme un docu-drama. Elle analyse le rapport entre technique filmique et images apocalyptiques, ainsi que les limites de ce qui est représentable à l'écran (le film fut censuré en Grande Bretagne jusqu'en 1985). Dans un genre très différent, Chloé Monasterolo lit *Diary of the Dead* de George Romero (2008), comme une critique méta-filmique de la culture médiatique, qui inscrit l'image dans une dynamique de la (dé)multiplication virale. June Pham s'attache également aux interactions entre critique culturelle et manipulation médiatique dans les récits apocalyptiques, mais cette fois sur le petit écran. Dans son analyse d'un épisode de la série *Black Mirror* (BBC), elle explore l'idée d'une apocalypse « en roue libre » dans un monde capitaliste. Dans un cadre similaire, Sébastien Lefait se penche sur la série HBO *Westworld* et propose un retour à des lectures bibliques et shakespeariennes de l'apocalypse tout en analysant la nature paradoxale de ces récits dans lesquels la spectatrice et le

spectateur anticipent une fin cataclysmique tout en cherchant des indices prophétiques sur la nature de cette fin. Dans le dernier article de cette partie, Shannon Wells-Lassagne étudie la nature hybride de la science-fiction post-apocalyptique et établit des parallèles entre traits stylistiques du film noir et appropriation « tech noir » de ces tropes notamment dans *Soylent Green* (1973) et *Blade Runner* (1982).

La dernière partie de ce volume adopte une approche philosophique du concept d'apocalypse au XXI<sup>e</sup> siècle. Alban Leveau-Vallier réinscrit la notion d'apocalypse dans les analyses du philosophe français Quentin Meillassoux, tandis que Stéphane Vanderhaeghe se penche sur le roman *The Infernal* de Mark Doten (2015) au prisme du décryptage des codes, s'attachant à explorer ce que la fragmentation des codes médiatiques traduit de l'avenir du discours narratif. Gwen Le Cor explore la ruine, la fragmentation et le glitch comme symptômes d'une réponse esthétique à la rhétorique apocalyptique post 11 septembre dans divers médias textuels.

Denis Mellier nous permet de conclure le recueil par une analyse méta-médiatique du recyclage post-apocalyptique d'objets provenant du monde pré-cataclysmique. Il montre que ces traces de l'ancien monde (et notamment le livre papier) peuvent être le symbole d'une culture perdue dans des fictions post-apocalyptiques peuplées de gardiens du temple devenus néo-antiquaires. Dans cette lecture stimulante, ces fictions fonctionnent sur le mode de l'allégorie culturelle depuis l'intérieur de ce que Denis Mellier nomme « la catastrophe de l'écologie médiatique contemporaine ».

Les contributeurs de ce recueil proposent donc un tour d'horizon de la rhétorique apocalyptique en culture de l'écran et une exploration transdisciplinaire des représentations de l'apocalypse dans une société hypermédiatique tout en poursuivant la réflexion sur la possibilité même de figurer la destruction totale et complète du monde, si tant est que cette figuration

soit réellement possible. L'au-delà de la fin n'a pas fini de tenter sa mise en images.

---

This collection is based on selected contributions from an interdisciplinary conference, *Médiations apocalyptiques/Imag(in)ing the Apocalypse*, held in Brest, France in March of 2017. Second in a three-part series of symposia dedicated to exploring representations of apocalypse, cataclysm, Armageddon and beyond (if the beyond can be imagined), this volume focuses specifically on screen culture (Gervais, 2009) and screen society (Lipovetsky and Serroy, 2007).

As the first volume in this series has pointed out<sup>[2]</sup>, in Western cultures, the end of a century often marks a turning point during which cultural and technological changes are accompanied by a sense of upheaval. A resurgence of representations of the apocalypse tends to occur in such periods of ontological and epistemological crisis (Seed, 1999). Since the turn of the last century and the beginning of a new millennium, the end of the world has once again become a salient topic in various expressions of popular culture, from fiction to social media to filmic and audiovisual texts, whether on the silver or the TV screen. Visions of the end of the world, and/or the end of the human race — which are not necessarily the same thing — have taken centre stage in the collective imagination, particularly in visual media, resulting in a proliferation of apocalyptic discourses in a range of contemporary contexts. These discourses find expression in fictional rhetorics of decadence and degeneration in which normative identities are confronted with otherness as menace or as evil, as well as in survival narratives within a post-apocalyptic world.

As notions of apocalypse permeate the mediated spaces of popular culture, they have given rise to a profusion of textual and visual forms which explore this rich multimodal discursive seam through the theoretical prisms of film, television, media and cultural studies. Within this context, certain key theoretical

questions arise: how does the proliferation and interaction of multiple screens and digital spaces affect the development and dissemination of apocalyptic narratives? More generally, how is the apocalypse imagined in contemporary societies where images have become omnipresent and where the relationship between time and space has profoundly changed (Chassay, 2005)? And finally, in what ways does screen culture (production, reception, interconnected communities) determine representations of the apocalypse and of post-apocalyptic worlds, and how do we as a culture apprehend and process these questions?

The first section in this volume engages on a theoretical level with the question of what happens to time at the end of the world (or a world) and how the notion of “time stopping” can be conveyed in a digital age. Jean-Paul Engélibert explores how by suspending action, 20th and 21st century film relativizes Deleuze’s theory of time. Matilda Holloway also draws on Deleuzian thought in her analysis of Ben Rivers’s *Slow Action* (2011), flipping the usual dystopian approach to the apocalypse as the end of the world to explore rather the stratification of time and the notion of apocalypse as the end of a world. In the last article of this section, Arnaud Regnauld takes on the question of (life)time and human agency in a digital world where actions and time are on a constant loop, displacing the human subject into an anonymous collective, trapped in a perpetual present.

The second section of this collection deals with the Apocalypse on film and on television, delving into a variety of approaches from the beginning of the 20th century to today. Starting at the very beginning of American film, Vincent Souladié takes us through Edison’s reconstitution of the 1906 San Francisco earthquake, focusing on questions of archetype, artifice and machinery setting as they relate to the aesthetics of filming disaster at this early stage in cinematic history. In her study of British filmmaker Peter Watkins’s controversial 1965

made-for-TV docudrama, *The War Game*, Gaïd Girard examines the relationship between film technique, apocalyptic imagery, and the limits of what can be represented on screen (the film was banned in the UK until 1985). In a completely different genre, Chloé Monasterolo focuses on George Romero's *Diary of the Dead* (2008) as a metafilmic critique of contemporary media in which images are "virally" multiplied. June Pham also discusses the interplay between cultural critique and media manipulation of apocalyptic narratives, in this case on the small screen. In her analysis of an episode of the BBC drama series *Black Mirror*, she explores the idea of an ongoing, "rolling" apocalypse in a capitalist world. Within this same capitalist framework, Sébastien Lefait, in his study of the HBO TV series *Westworld*, returns to biblical and Shakespearean readings of the Apocalypse, and to the paradoxical nature of apocalyptic narratives in which spectators anticipate a cataclysmic ending while simultaneously searching for prophetic clues as to the nature of that ending. In this section's final essay, Shannon Wells-Lassagne turns her attention to the hybrid nature of post-apocalyptic science fiction, drawing parallels between stylistic features of classic film noir and 20th century "tech noir" appropriations of noir tropes through examples taken from *Soylent Green* (1973) and *Blade Runner* (1982), among others.

The final four essays of the collection take a philosophical approach to the concept of the Apocalypse in the 21st century. Alban Leveau-Vallier considers the notion of Apocalypse in the works of contemporary French philosopher Quentin Meillassoux, while Stéphane Vanderhaeghe looks at Mark Doten's novel *The Infernal* (2015) through the prism of code-cracking and cracking (that is, fragmenting) media codes, reflecting on the future of narrative discourse. Gwen Le Cor explores ruin, fragmentation and the glitch as aesthetic responses to post-9/11 apocalyptic rhetoric in a variety of textual media. Denis Mellier concludes the collection with an examination of the "post-apocalyptic recycling" of objects from the pre-apocalyptic world, and of how in post-apocalyptic fiction

traces of the former world can symbolize a lost culture which is curated by “neo-antiquarian” characters, functioning as cultural allegories within “the catastrophe of contemporary media ecology”.

The authors of this volume provide key insights into how the apocalypse is represented across different media, while at the same time continuing to question whether the total and utter destruction implied by the end of the world is indeed representable.

- 
1. Ce premier opus, intitulé *Formes de l'apocalypse*, propose une sélection d'articles issus du colloque qui s'est tenu à Paris 8 en mars 2016 et il est consultable à l'adresse suivante : <http://octaviana.fr/items/browse?collection=331>. Le dernier volume fera suite au colloque qui s'est tenu à Montpellier en mars 2018. ↩
  2. The first volume in the series, *Formes de l'apocalypse*, containing a selection of articles from a conference held at Université Paris 8 in March of 2016, can be found at the following address: <http://octaviana.fr/items/browse?collection=331>. The third volume, based on talks given at the final conference at the University of Montpellier in March of 2018, is forthcoming. ↩
-

## Références

CHASSAY, Jean-François et al., *Des Fins et des temps, Les limites de l'imaginaire*, Figura, n° 12, UQAM, 2005.

GERVAIS, Bertrand, *L'imaginaire de la fin, Logiques de l'imaginaire Tome III*, Montréal, Le Quartanier, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles, Jean Serroy, *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris, Éd. Le Seuil, coll. La couleur des idées, 2007.

SEED, David, *Imagining Apocalypse, Studies in Cultural Crisis*, Basingstoke, McMillan, 1999.

## | *I. Arrêt du temps*

# **Un temps messianique au cinéma ? Le délai dans *On the Beach*, *Melancholia* et *4:44 Last Day on Earth***

**Jean-Paul ENGÉLIBERT**

Les premiers plans d'*On the Beach* (Stanley Kramer, 1959) montrent l'équipage d'un sous-marin au travail. Les hommes sont concentrés, visage fermé, gestes tendus, réduisant leurs mouvements à l'application de protocoles stricts. Le commandant Towers (Gregory Peck) ordonne de faire surface. Suit un plan en plongée sur la tourelle du sous-marin émergeant. Bientôt elle s'ouvre ; le commandant et son second s'y postent et jettent un regard circulaire vers le ciel comme pour y chercher un signe, mais il n'y a rien à voir : le ciel est uniformément gris. Après un travelling dévoilant une baie où le bâtiment va accoster, on change de point de vue. Devant une baie vitrée, un soldat observant l'arrivée du sous-marin écoute la radio. Un bulletin d'information nous apprend que « les avis divergent sur le temps que les radiations mettront à atteindre l'Australie. La guerre atomique est terminée, mais on n'enregistre aucun signe de vie humaine sur le reste de la planète ».

Dès les premières minutes du film, le temps apparaît donc comme celui d'un *délai*, au sens où Günther Anders a utilisé ce mot : le temps qui reste avant l'extinction de l'humanité à la suite de la guerre atomique. Dans l'essai « Le délai », écrit en 1960, c'est-à-dire quelques mois après la sortie du film et deux ans avant la crise des missiles de Cuba, Anders analysait l'âge atomique dans les

termes de l'Apocalypse paulinienne : Paul, écrivait-il, devait « insister fermement sur l'avènement d'une catastrophe annoncée comme imminente et qui n'arrivait pourtant pas. [Il devait] accorder simultanément que la catastrophe n'était pas encore là mais que, d'une certaine façon, elle était pourtant déjà là. Bref, on devait concevoir cette situation comme un délai, comme un espace de temps, qui devait être défini par son caractère limité et son manque de durée, [...] comme un espace de temps fini sur lequel la 'finis' ne se contente pas de projeter son ombre ou sa lumière, mais qu'elle remplit déjà. Cela signifie qu'il faudrait concevoir l'avènement comme un processus qui demande et prend du temps, comme un processus à l'intérieur duquel on se trouve déjà – un peu comme un traîneau qui file à toute vitesse vers un précipice sans qu'on puisse l'arrêter et qui est déjà dans la catastrophe avant de s'écraser effectivement dans le précipice »<sup>[1]</sup>. C'est bien la situation des Australiens dans le film de Stanley Kramer. La catastrophe doit arriver, elle est inévitable, mais on ne sait pas quand elle se manifestera. Mais comme l'apocalypse « sans royaume » qu'Anders annonce, celle-ci ne suppose aucun dieu. Le ciel est vide et la catastrophe est technique, elle est portée par le monde même auquel appartient le sous-marin rescapé. Il s'agit d'un lanceur d'engins nucléaires, qu'un plan montre un peu plus tard déchargeant ses missiles inutilisés et désormais inutilés.

Ce temps du délai est le sujet même du film, comme il est celui de *Melancholia* (Lars von Trier, 2011) et de *4:44 Last Day on Earth* (Abel Ferrara, 2012). Dans ces trois films, la fin du monde est certaine dès le début. Dans *Melancholia*, on découvre sur internet la trajectoire de la planète qui va heurter la terre : l'information est à portée de clic, elle n'a rien pour surprendre. Dans *4:44*, l'événement est encore plus neutralisé : c'est par la télévision que le spectateur apprend que la fin du monde aura lieu le jour même. Les personnages n'accordent aucune attention à l'écran : ce savoir fait visiblement partie de leur quotidien depuis longtemps. Le film se donne alors comme un compte à rebours, dont on connaît le terme avec plus ou moins de précision. *On the Beach* donne

environ cinq mois aux Australiens avant l'arrivée des radiations. *4:44* annonce l'heure de la fin du monde à la minute près. *Melancholia* compte cinq jours avant le choc. Mais, malgré ces décomptes, ce délai n'est jamais dramatisé, la fin elle-même ne se donne pas comme événement. Les personnages ne peuvent ni l'éviter, ni la contourner : le seul enjeu du film est de la regarder arriver.

Ce qui fait de ces films des objets passionnants est cette fatalité qui frappe toute action de nullité. Rien n'aura eu lieu : rien donc n'aura de sens. La vie continue pour quelque temps, mais elle n'est déjà plus la vie. Plus rien n'a d'enjeu : le néant se révèle au revers de l'être. Les figures en sont multiples. Sur le plan de la continuité filmique, ces trois films se distinguent par la minceur de leur intrigue, l'absence de progression dramatique et leur construction qui juxtapose les séquences plus qu'elle ne les enchaîne. Sur le plan visuel, les trois présentent des scènes qui détachent les personnages de ce qu'ils regardent et les isolent, comme pour les retirer du monde.

## **Dissolution de l'action, suspension du temps**

Dans la deuxième partie de *Melancholia*, Claire (Charlotte Gainsbourg) regarde Justine, Jack (Kiefer Sutherland) et Leo d'une fenêtre à l'étage. Le plan, en plongée, est surcadré par l'huissierie. On voit Jack parler, mais on ne l'entend pas. Dans *4:44*, Cisco (Willem Dafoe) regarde ses voisins à la jumelle depuis la terrasse de son appartement. Dans *On the Beach*, le commandant Towers observe San Francisco au périscope, le sous-marin maintenu en plongée pour ne pas risquer de contamination. Les jumelles, le périscope et la fenêtre séparent les personnages de ce qu'ils regardent, font écran entre le regardeur et la réalité. Cette mise à distance est soulignée par le surcadrage qui maintient les objets du regard dans l'immobilité de vignettes figées. L'éloignement les condamne au

silence et le dispositif d'observation soustrait le hors-champ, de sorte que ni personnages ni paysages ne peuvent acquérir une perspective. Ces images sont plates, sans profondeur et tout entières définies par leurs bords : ce sont des miniatures macabres. Elles signent une séparation d'avec le monde.

Émeric de Lastens, dans un bel article sur l'apocalypse au cinéma, écrit que :

« ce n'est plus seulement l'histoire, mais sa temporalité profonde, qui se dissout en images. Ce que devinent, anticipent ou exorcisent ces montages mélancoliques et lointains, ces catalogues de paysages désertés et ces présences esseulées et anonymes. Face au présent perpétuel des images globalisées [...], à la finitude d'un monde entièrement filmé pour dernier inventaire avant liquidation, ne reste que l'exercice d'un regard libre »<sup>[2]</sup>.

Mais il faudrait plutôt conclure, sans cette restriction, qu'il reste l'exercice d'un regard libre et même que c'est lorsque toutes les affaires du monde sont réduites à néant que le regard est libéré. Ici, c'est l'imminence de la fin du monde qui sépare le regardeur de ce qu'il voit et constitue son regard en considération *esthétique*. Pour parler comme Deleuze, les films de l'apocalypse reposent sur le « relâchement des liens sensori-moteurs »<sup>[3]</sup> de l'action. Ils jouent des situations plus que des intrigues qu'ils suspendent, retardent, diluent, tout en annonçant leur terme. Ainsi, dans *On the Beach*, le très chic club de l'Amirauté est-il d'abord représenté en refuge de gentlemen confits dans l'ennui de l'attente de la fin, pour devenir, dans les dernières scènes, le théâtre d'un désœuvrement au carré : le maître d'hôtel, resté seul, déambule dans le club déserté et joue à imiter ses anciens habitués. Ce jeu solitaire est une liberté prise avec la règle et une parodie. Enfin libre, le maître d'hôtel joue pour lui seul la répétition de ce qui était déjà vain.

D'une tout autre manière, Lars von Trier désarme lui aussi l'action. Dans la première partie de *Melancholia*, Justine se fait attendre à chacune des étapes, soigneusement programmées, de la soirée. Toujours en retard, elle transforme le

temps de ses invités en *attente*. Et dès l'ouverture du film, les plans hyperlents gèlent le temps cinématographique. Le plus beau reprend la composition des films de Muybridge, mais avec un sens presque inversé : il ne s'agit plus de décomposer le mouvement, mais de le geler. Ou, comme l'écrit Peter Szendy, ces images sont des natures mortes animées d'une « vibration différentielle qui [les] retient au seuil du cinéma »<sup>[4]</sup>.

## | Un monde ordinaire et insupportable

Pour parler comme Deleuze encore, c'est un « cinéma de voyant » où la vision supplante l'action<sup>[5]</sup>. Il montre des « situations optiques et sonores pures » qui se succèdent comme autant de tableaux. « Une situation optique et sonore ne se prolonge pas en action, pas plus qu'elle n'est induite par une action. Elle fait saisir [...] quelque chose d'intolérable, d'insupportable. [...] quelque chose de trop puissant, ou de trop injuste, mais aussi parfois de trop beau, et qui dès lors excède nos capacités sensori-motrices »<sup>[6]</sup>. En renonçant à l'action au profit de la description, ce cinéma ne renonce pas à raconter des histoires. Il ne s'agit pas d'opposer un cinéma classique de la narration à un cinéma moderne a-narratif, mais un cinéma de l'enchaînement des actions à un cinéma où les histoires passent par la description. Car décrire, ce n'est pas s'arrêter de raconter, c'est « observer des mutations », écrit Deleuze en citant Godard et en prenant comme exemples Rossellini, Ozu et Godard lui-même, et les moments historiques dont ils sont les témoins : « Mutation de l'Europe après-guerre, mutation d'un Japon américanisé, mutation de la France en 68 »<sup>[7]</sup>. Or, c'est par là, selon lui, que le cinéma « devient tout entier politique » : il témoigne de l'insupportable que nous ne percevons pas dans la vie, mais seulement sur l'écran.

Dans les films de l'apocalypse, il n'y a rien que de l'ordinaire : un mariage dans *Melancholia*, un amour contrarié dans *On the Beach*, et dans *4:44* la vie de couple de Cisco et Skye (Shanyn Leigh) qui semble à peine modifiée par l'attente de la fin. Mais tout cela se révèle insupportable ou n'existe que sur fond d'insupportable : le mariage sombre dans la dépression de Justine, l'amour des protagonistes d'*On the Beach* est condamné par l'imminence de la fin du monde et le quotidien de Cisco et Skye n'est déjà plus vraiment ordinaire. Comme le dit le présentateur de la télévision au début du film, le dernier jour sur terre commence comme n'importe quel jour férié.

Mais un jour férié n'est pas n'importe quel jour. C'est un jour où on prend son temps, où le temps ne presse pas : le relâchement de l'action, la rupture des enchaînements ordinaires, s'y font sentir. Ici, la banalisation de l'événement est extrême, mais malgré ce que montre la télévision, l'ordinaire n'est pas seulement l'habituel : c'est le moyen de saisir la mutation d'un temps. C'est un autre schème de perception qui libère le regard pour objectiver une conjoncture politique : guerre froide et menace nucléaire chez Stanley Kramer, crise interminable du libéralisme et atmosphère d'écroulement d'une civilisation chez Ferrara et von Trier. La conjoncture n'est pas au premier plan, sauf dans le film engagé de Kramer, mais elle est bien présente. La mélancolie de Justine est explicitement liée au pouvoir cynique des hommes incarné par son patron (Stellan Skarsgård). Et dans *4:44*, la fin du monde n'est pas d'origine naturelle : « C'est de leur faute », dit Cisco. S'il ne nomme pas les responsables, on comprend que l'anéantissement est dû à une catastrophe écologique d'origine humaine. La conjoncture est à l'arrière-plan : elle sous-tend l'écoulement du temps. Dans les trois films, également, le temps est le vrai sujet. Si on suit encore Deleuze, le temps est une puissance de l'image délivrée de l'action. L'image-temps fait « du mouvement la perspective du temps »<sup>[8]</sup>. Autrement dit, l'image-temps fait des mouvements des corps et de la caméra une perception du devenir, une manière de voir le temps s'écouler et agir. On peut le dire aussi dans

les termes de Jacques Rancière : le cinéaste a le choix entre deux manières de voir, « la relative, celle qui instrumentalise le visible au service de l'enchaînement des actions, et l'absolue, celle qui donne au visible le temps de produire son propre effet »<sup>[9]</sup>. Ici, nous sommes dans la vision absolue.

Si le propre des films apocalyptiques est de transformer le temps en délai, l'effet propre du temps y est de provoquer une attente. Tout le visible y bascule : il ne suggère plus que l'attente de sa propre fin. Il n'y a plus qu'un temps « qui reste », comme l'écrit Giorgio Agamben. C'est le temps paradoxal d'un messianique sans messianisme, d'une attente sans promesse, d'un réel qui ne se voit plus qu'au revers du néant. C'est par quoi ces films sont politiques. Dans *Spectres de Marx*, Derrida insiste sur le fait qu'un « messianisme sans contenu, [un] messianique sans messianisme »<sup>[10]</sup> réside au cœur de la promesse politique, qu'elle soit démocratique ou communiste.

## | Un temps messianique sans messie ?

Dans *Le Temps qui reste*, le philosophe italien étudie le temps messianique tel qu'il est présenté dans l'*Épître aux Romains* de Saint Paul. Il le distingue soigneusement de l'Apocalypse : le temps messianique est le temps de la fin et non pas la fin des temps : c'est le temps *contracté* qui récapitule l'histoire et anticipe le royaume, un *kairos* et non un *chronos*, ou encore, comme le dit Agamben, non pas « la fin chronologique du monde mais le présent comme exigence d'achèvement, comme ce qui se donne à titre de fin »<sup>[11]</sup>. Dans les apocalypses contemporaines, les deux se conjuguent : l'attente de la fin des temps produit un temps de la fin. Le « temps qui reste » est « le temps qui se contracte et qui commence à finir »<sup>[12]</sup>. Ce n'est pas un temps supplémentaire, mais un temps d'une autre nature où les affaires du monde ne font plus sens.

« Vivre dans le messie, écrit Agamben, signifie la dépossession [...] de toute propriété juridico-factuelle »<sup>[13]</sup> : c'est vivre dans le monde comme absent au monde. L'existence sociale est suspendue à l'appel messianique, qui met le monde sous condition de sa fin. *On the Beach*, *Melancholia* et *4:44* ne connaissent aucun appel messianique, mais le délai agit de la même façon sur la substance du temps. Il supprime les obligations et les conditions des personnages : aucune activité n'y a plus de sens. Il transforme ainsi le *chronos* en *kairos* : parce que le temps est compté, les identités, les statuts, les relations n'ont plus de raison. Devant le néant, tout est déjà anéanti. Toute action devient non seulement superflue, mais autocontradictoire. On ne cherche même pas à se prémunir de la catastrophe : seul l'amour survit, comme affirmation au sein de la destruction.

Dans la séquence d'ouverture de *4:44*, on voit Skye se concentrer sur sa peinture. Elle travaille avec ardeur, alors qu'elle demande à son compagnon pourquoi il se rase. Deux logiques semblent s'opposer : il serait vain de s'occuper de soi, mais urgent de peindre ce tableau. Plusieurs séquences ultérieures la montrent poursuivant et achevant son œuvre : un serpent qui se dévore lui-même et dont le corps forme un grand cercle. À la fin, le tableau servira de refuge au couple : c'est enlacés, couchés au centre de la toile, à l'intérieur de l'*ouroboros*, que Cisco et Skye attendront la mort. L'urgence de peindre ne relève ni de l'utile, ni de l'esthétique, mais plutôt de la magie : construire un sanctuaire pour l'amour. Le tableau abrite l'amour jusqu'au dernier instant et symbolise son éternel renouveau. « Nous sommes déjà des anges » sont les dernières paroles du film, quand la grande lumière blanche par où le monde finit a déjà dévoré le couple.

De même, la seule action qui vaille, à la fin de *Melancholia*, est de construire une cabane magique pour abriter les derniers instants de complicité de Justine, Claire et Leo. Pure affirmation de l'amour, la cabane dont toute la critique a noté

la fragilité permet d'attendre la fin ensemble, main dans la main, en maîtrisant la peur de chacun. Si l'amour n'est pas ici celui du couple, mais celui de deux sœurs et de l'enfant de l'une d'elles, cela ne change rien à ce qui est affirmé : la puissance du lien est tout ce qui tient devant le néant. C'est seulement dans *On the Beach* que le refuge ultime ne s'identifie pas au lieu de l'amour, mais c'est peut-être affirmer encore sa puissance.

En effet, la maigre intrigue du film est amoureuse. Le commandant Towers, à peine arrivé en Australie, rencontre la belle Moira (Ava Gardner), femme réputée instable, à la recherche de l'amour et dont le penchant pour l'alcool est souligné à plusieurs reprises. Sensible à son charme, il hésite à entamer une liaison avec elle car il n'admet pas la mort encore récente de sa femme et de ses enfants pendant la guerre atomique. Il cède tard et n'oublie jamais tout à fait son veuvage. Aussi, quand le nuage approche des côtes et que ses hommes lui demandent de rentrer aux États-Unis, parce qu'ils veulent mourir chez eux, il consent à commander ce dernier voyage. Ici, le sentiment de son devoir d'officier, la solidarité des marins et la fidélité à l'épouse morte sont indémêlables. L'Amérique n'est pas un refuge, c'est le sanctuaire de l'amour conjugal. Mais cette conclusion doit encore être relativisée : *On the Beach* s'intéresse moins aux destins individuels et à leur part de romanesque qu'au destin commun dans sa dimension tragique.

Le nom de Moira s'explique alors : elle est moins un personnage qu'une incarnation de l'humanité en déréliction, essentiellement seule et à la recherche d'un amour qui la justifierait. Mais il n'y a plus de dieu à l'âge atomique. Solitude et veuvage sont les autres noms des femmes et des hommes. C'est pourquoi, quand elle envisage une aventure avec Towers, Moira se rend chez son ancien amant Julian (Fred Astaire) pour lui demander s'il l'aime encore. Il lui répond que dans le monde normal, il serait toujours amoureux d'elle, mais que ses valeurs ont changé. Elle conclut alors : « *No time to love* ». Ce n'est pas le

temps d'aimer : voilà ce que révèle le délai. L'amour est à la fois la seule réalité qui tienne et une réalité qui n'est qu'affirmation, qui ne tient que dans sa puissance d'affirmation. Il suffit que l'amour soit refusé pour laisser place au néant. De ce point de vue, *On the Beach* est le film le plus radical des trois. Il se termine sur des plans de Melbourne désertée, faisant pendant à ceux de San Francisco observée au périscope. Mais ici la caméra est au milieu des choses. Il n'y a plus personne pour observer le néant. Les derniers vestiges de l'humanité n'ont plus de spectateur et le message de l'espérance chrétienne résonne dans un vide ironique.

Une scène située peu avant la fin a montré un pasteur célébrer une messe en pleine rue devant un parterre de fidèles. La prière avait lieu sous une banderole où on lisait : « *There is still time, brother* ». La formule avait un sens sotériologique : il était encore temps de prier pour son salut. Le dernier plan du film montre à nouveau cette banderole, mais la rue est déserte, il n'y a plus personne pour prier et rien ne manifeste la présence d'un éventuel au-delà. La phrase prend alors d'autres significations, ironique – il n'y a plus de temps – et militante : pour le spectateur, désormais seul destinataire du message, il est encore temps d'agir pour empêcher la catastrophe.

Les trois films semblent donc indiquer une eschatologie négative. Dans le monde du délai, il n'y a plus de finalités, mais seulement l'art de regarder librement le terme de toutes choses. Mais si le film supprime le règne des fins et ôte aux personnages toute idée des fins dernières, c'est bien parce qu'il demeure une fin du film – non seulement au sens où le film a un terme, mais aussi au sens où il veut quelque chose. En quoi le film est politique. On pourrait dire que l'acte de représenter la fin du monde se donne pour fin de libérer le regard de toutes les fins, c'est-à-dire d'affranchir les formes du film de tous les automatismes : enchaînement des actions, généricité, typicité des personnages, primat du schème sensori-moteur dans le vocabulaire deleuzien, mais moins au

profit de situations optiques et sonores pures, qu'à celui d'un autre arrangement des temps, des actions et des regards, un arrangement qui vide les actions de leur sens et arrête le regard. Il ne s'agit pas d'inventer un cinéma plus moderne ou plus naturaliste, mais de réaliser un cinéma qui désoriente les corps, défie nos schèmes de perception et de pensée et travaille notre appréhension du temps. Représenter la fin du monde au cinéma, c'est séparer le personnage du monde, étirer le temps pour lui donner une profondeur a-humaine. C'est révéler un temps messianique derrière le temps humain, un *kairos* non pour une conversion qui prépare notre passage dans l'au-delà, mais pour saisir l'inhumain de notre conjoncture historique. Ces arrangements font sens, finalement, parce qu'ils supposent une croyance dans les pouvoirs du cinéma, parce que le pouvoir de représenter est aussi un pouvoir d'ouvrir des possibles et donc de rouvrir le temps.

---

1. Anders Günther, « Le Délai » [1960], *La Menace nucléaire. Considérations radicales sur l'âge atomique*. Traduction Christophe David, Paris, Le Rocher-Le Serpent à plumes, 2006, p. 308. [↵](#)
2. Lastens Émeric de, « Images du temps de la fin », *Vertigo*, n° 43, juillet 2012, « Fins de mondes », p. 87. [↵](#)
3. Deleuze Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 18. [↵](#)
4. Szendy Peter, *L'Apocalypse cinéma. 2012 et autres fins du monde*, Paris, Capricci, 2012, p. 63. [↵](#)
5. Deleuze Gilles, *op. cit.* [↵](#)
6. Deleuze Gilles, *id.*, p. 29. [↵](#)
7. Deleuze Gilles, *id.*, p. 31. [↵](#)
8. Deleuze Gilles, *id.*, p. 34. [↵](#)

9. Rancière Jacques, *Béla Tarr, le temps d'après*. Paris, Capricci, 2011, p. 32-33. [↵](#)
10. Derrida Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Galilée, 1993, p. 111-112. [↵](#)
11. Agamben Giorgio, *Le Temps qui reste*, p. 127. [↵](#)
12. Agamben Giorgio, *id.*, p. 104. [↵](#)
13. Agamben Giorgio, *id.*, p. 48. [↵](#)

## | Bibliographie

AGAMBEN, Giorgio, *Le Temps qui reste* [2000], traduction Judith Revel, Paris, Rivages, 2000.

ANDERS, Günther, « Le Délai » [1960], *La Menace nucléaire. Considérations radicales sur l'âge atomique*. Traduction Christophe David, Paris, Le Rocher-Le Serpent à plumes, 2006.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985.

DERRIDA, Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Galilée, 1993.

LASTENS, Émeric de, « Images du temps de la fin », *Vertigo*, n° 43, juillet 2012, « Fins de mondes », p. 87.

RANCIÈRE, Jacques, *Béla Tarr, le temps d'après*, Paris, Capricci, 2011.

SZENDY, Peter, *L'Apocalypse cinéma. 2012 et autres fins du monde*, Paris, Capricci, 2012.

# **Les mondes post-apocalyptiques de Ben Rivers et Mark von Schlegell : tournants épistémologiques et utopies dans *Slow Action* (Ben Rivers, 2010)**<sup>[1]</sup>

## [Matilda HOLLOWAY](#)

En regardant, de manière générale, les films issus du genre de la science-fiction, force est de constater le paradoxe existant entre le caractère visionnaire des récits mis en scène et leur mise en récit à proprement parler. Le hiatus qui se présente entre l'aspect visionnaire des sociétés que ce genre dépeint et la forme audiovisuelle elle-même est à constater, en ce que cette forme demeure souvent soumise à tout une série de normes et de conventions. Ces dernières, narratives et formelles, déjà soulignées par Susan Sontag dans son article « The Imagination of Disaster » en 1965<sup>[2]</sup>, continuent de faire partie intégrante du genre de nos jours, notamment à travers l'opposition binaire du bien et du mal ou encore la peur du futur, du changement et de l'inconnu. Le film *Slow Action* se démarque alors dans ce paysage audio-visuel, s'inscrivant dans une médiation apocalyptique inhabituelle, si ce n'est singulière.

Ce film-essai de science-fiction post-apocalyptique surprend d'abord de par son inscription dans plusieurs genres, pouvant être rattaché à la fois aux genres de la science-fiction, du (faux)-documentaire ou encore du film d'art. Il participe notamment d'un cinéma de l'évocation, en nouant de nouveaux liens avec la vision cinématographique et en interrogeant les sensations qui participent à la

construction de notre existence. Situé dans un monde post-apocalyptique, il repose en outre sur une forme d'anticipation qui est ouvertement tournée vers l'utopie et non pas la dystopie, mettant à l'honneur les manières dont l'être humain s'adapte à un environnement naturel tout en construisant son propre environnement social. Somme toute, le film semble constituer une réflexion sur l'espace qu'il nous est donné d'investir ainsi que les manières dont nous pouvons le façonner.

## | **Stylisation d'un monde multiple**

Filmé en 16mm anamorphosé, que le cinéaste développe lui-même dans sa cuisine, le film de Ben Rivers se compose de quatre parties. Chacune des parties met en scène une île sur laquelle s'est érigée une société utopique dans un futur terrestre lointain : Eleven, Hiva ou les Îles de la société, Kanzennashima et Somerset. L'œuvre se présente tantôt en projection simultanée des parties sur quatre écrans, tantôt en parties isolées longues de onze minutes, tantôt en tant que déploiement linéaire, chaque partie se succédant sur un seul écran - que ce soit celui, collectif, du cinéma ou celui, individuel, d'un ordinateur ou d'un appareil mobile.



Vue d'exposition, Slow Action, Picture This Gallery, 2010

La construction du film, comme tant d'autres, repose sur un montage d'images, un montage sonore et musical et un texte, narré ici par deux voix-off. Les particularités de l'esthétique choisie par Rivers confèrent au film une ambiance surnaturelle, et résonnent avec la critique rédigée par André Bazin pour *Lettre de Sibérie* de Chris Marker. À travers la réflexion suivante, Bazin oppose le style de Marker à une conception cinématographique qu'il estime prépondérante :

Généralement [...] l'image, c'est-à-dire l'élément proprement cinématographique constitue la matière première du film. L'orientation est donnée par le choix et par le montage, le texte achevant d'organiser le sens ainsi conféré au document. Chez Chris Marker il en est tout autrement. Je dirai que la matière première c'est l'intelligence, son expression immédiate la parole, et que l'image n'intervient qu'en troisième position en référence à cette intelligence verbale<sup>[3]</sup>.

Prenant à rebours une narration traditionnelle qui reposerait sur le suivi d'un personnage ou d'un groupe de personnages, le texte rédigé par l'auteur de science-fiction Mark von Schlegell pour la voix-off s'attarde sur les caractéristiques géographiques, géologiques, historiques, culturelles, sociales,

biologiques et philosophiques des univers représentés. Cette voix-off fonctionne comme le conteur d'une Grande Encyclopédie qui recenserait et définirait une multitude de sociétés utopiques, et les images, en grande partie des paysages, semblent prendre un caractère plutôt illustratif, laissant une part large à l'imagination de chaque spectateur. Ainsi, *Slow Action* semble tout autant construire son ou ses monde(s) intra-diégétique(s) autour de cette intelligence dont parle Bazin, qui se manifeste à travers l'écart ainsi creusé entre les informations audios et visuelles, que la parole elle-même participe à désorienter le spectateur en jouant sur l'accent et la prononciation. Le commentaire de *Slow Action*, rédigé en anglais, alterne en effet entre une voix d'homme à l'accent américain impeccablement net et assuré et une voix de femme évasive, chancelante et envoûtante à l'accent indéterminable. Dans un entretien accordé à Frances Morgan<sup>[4]</sup>, le cinéaste affirme avoir conçu la voix-off suivant la confrontation de deux inspirations : d'une part les commentaires proposés par la National Geographic dans les années 1950 et d'autre part le commentaire énigmatique de Lotte Eisner dans *Fata Morgana* (Werner Herzog, 1971). La voix féminine crée un rythme à temps quelque peu faibles, et les accentuations, parfois inversées, déviées de leurs emplacements « corrects » ou habituels, participent à l'identification de cette femme en tant qu'étrangère, là où sa contrepartie masculine est reconnaissable, comme une voix d'autorité dont l'information relayée est fiable, scientifique, observatrice et descriptive. Déjà, dans la confrontation de ces deux voix, le cinéaste parvient à rendre compte de l'incertitude du monde présenté, de son caractère fluctuant et insaisissable, en ayant recours à l'identification de l'humain à travers la manifestation directe de sa corporéité. Cette spécificité vocale n'est qu'un exemple parmi tant d'autres de la diversité de la matière filmique mise en œuvre, qui participe à la construction d'une stratification du monde intra-diégétique. Évoquons les images anamorphosées - tantôt en couleur, tantôt en noir et blanc, tantôt sépia - ou encore le réemploi de musiques de films de science-fiction des années 1960 et 1970 comme *Je t'aime, je t'aime* (Alain Resnais, 1968), *Phase IV* (Saul Bass,

1974) ou *La semence de l'homme* (Marco Ferreri, 1969). De même, la quantité d'informations recelées par le texte ouvre à une réelle considération de la complexité d'un monde dont les composants sont sujets à des changements ou variations déjà à un niveau formel et esthétique.

Ces différentes strates qui irriguent l'œuvre incitent alors à penser le film du point de vue d'une stylisation d'un monde multiple, sur lequel le ou les regard(s) de Rivers et von Schlegell s'avèrent kaléidoscopiques. L'utilisation du dispositif ainsi que la réappropriation de divers genres cinématographiques (faux-documentaire, fiction, science-fiction ou récit d'anticipation, essai) font de l'univers - ou du plurivers - diégétique une construction rhizomatique dans laquelle nous pouvons souligner l'absence de hiérarchisation des éléments. En effet, le film se construit alors selon une prise de position observatrice et non participante, créant une distanciation avec l'implication affective que pourraient ressentir les spectateurs pour ces personnages que représentent les narrateurs.

## **| Disparition de l'humain**

Le statut apocalyptique de *Slow Action* relève à la fois des notions de fin du (ou des) monde(s) et de révélation, mais également du moment post-apocalyptique, en ce que ce moment suppose, suivant le mythe biblique, l'avènement d'un paradis terrestre, et d'un royaume divin. Nous voyons que l'Apocalypse chez Ben Rivers ne constitue pas une véritable fin du monde ou de l'humanité de manière absolue, et encore moins un événement spectaculaire. Il s'agit plutôt de considérer l'Apocalypse comme un point de rupture épistémologique résultant en une renaissance sociale protéiforme. Si le second temps messianique s'apparente chez Jean de Patmos à un État utopique, en ce qu'advient alors un paradis terrestre qui marque le triomphe final du bien sur le

mal, nous verrons que Rivers et von Schlegell proposent aussi de revisiter la conception de l'utopie post-apocalyptique.

La séquence qui précède le carton titre du film n'apparaît que dans le montage linéaire, mais est possiblement la clé de voûte pour mettre en perspective l'apocalypse que suppose le film. Cette séquence présente un montage d'images fixes, en noir et blanc : une série de visages en gros plan qui s'effacent dans un fondu au blanc, laissant place au titre *Slow Action*<sup>[5]</sup>.





La figuration des sujets des photographies marque une première séparation entre ce prologue et la suite du film. Photographiées en gros plan, ce sont des *expressions* qui remplissent le cadre, davantage que de simples visages. Reconnaissant l'expressivité de l'âme, et les émotions qui se lisent dans ces portraits, le spectateur s'y identifierait en tant qu'être humain, appartenant à une espèce et non pas à un peuple – l'éventail des âges et d'origine des personnes photographiées est large. Si dans le prologue ne nous sont donnés à voir que des visages (et par extension des émotions humaines), ceux-ci sont manifestement absents des autres segments du film, où le corps humain apparaît sous la forme de silhouettes lointaines tandis que les visages se dissimulent derrière des masques.



La suite du film nous confronte alors à une humanité qui n'est plus la nôtre : les hommes tels que nous les connaissons ont disparu. Les êtres humains qui peuplent ces îles nous demeurent étrangers, et nous sommes également étrangers à leur monde, leurs mœurs et leurs coutumes.

En effet, la fin de cette séquence est marquée par une brûlure de la pellicule, cette humanité disparaissant dans la désintégration physique du celluloïd qui constitue alors la figuration effective de l'apocalypse, de la fin du monde tel que nous le connaissons. La sur-exposition de la pellicule consomme l'émulsion photosensible elle-même, la matière se désagrège et s'envole sous nos yeux.

Cette disparition se matérialise à plusieurs reprises au cours du film, Rivers ayant recours à des images atomisées par la lumière. L'image se polarise même à

quelques reprises, les couleurs s'inversant franchement, comme si le monde était sujet à un reversement total de ses repères. Au cours de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle ce type d'irradiation est devenue symbolique des dégâts physiques et métaphysiques infligés par l'utilisation de la bombe atomique sur les populations de Hiroshima et de Nagasaki. Toutefois, la fugacité de cette référence est un indice de plus qui démarque *Slow Action* d'une majorité de films de science-fiction apocalyptiques occidentaux qui sont empreints de références à la dévastation nucléaire malgré leur manque d'expérience directe en la matière comme le souligne John Whittier Treat dans son ouvrage *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*<sup>[6]</sup>.

La disparition du visage semble alors fonctionner comme une atteinte fondamentale et fondatrice aux conventions narratives cinématographiques. Elle semble d'ailleurs prendre en compte un des aspects de l'anthropocène qui nous pousse à réévaluer notre statut en tant qu'espèce.

Si le mot « anthropocène » est déjà adopté par les dictionnaires, il demeure encore sujet à controverse et attend toujours une validation dans le cadre de son acceptation académique ; il s'agit d'une ère géologique nouvelle, succédant à l'Holocène et caractérisée par l'influence de l'activité humaine sur le fonctionnement de la biosphère. Plus explicitement lié au renouvellement des sols, lui-même influencé notamment par l'activité nucléaire, cet avènement de l'espèce humaine à un statut de force géologique constitue un bouleversant de nos repères métaphysiques autant que physiques. Bien que la situation globale actuelle dénote un écart grandissant entre les pays suivant leurs ressources et capacités financières, l'effacement des schismes sociaux de genre, de « race » ou encore de classe est un point fondamental dans la cohésion sociale que demanderait cet avènement. Malgré le caractère théorique, voire utopique, de ce supposé effacement dans notre monde contemporain, sa prise en compte dans la diégèse d'un film situé dans un futur terrestre, aussi lointain soit-il, est un

élément de plus permettant de souligner l'originalité de l'œuvre. Par ailleurs, la prise en compte de cet avènement se manifeste au cours du film par la mise en exergue de l'espace terrestre, des Éléments et des forces météorologiques, la mise en évidence de la formation ou composition géologique de la Terre, ainsi que de son exploitation passée (par l'homme). Ainsi pouvons-nous rapprocher les notions d'apocalypse et d'anthropocène, suivant Danowski et Viveiros de Castro, qui affirment en effet que « l'anthropocène c'est l'apocalypse dans les deux sens : étymologique et eschatologique »<sup>[7]</sup>.

Nous comprenons cette comparaison étymologiquement en ce que la science nous démontre les évolutions terrestres, nous *révélant* notre position dans une situation historique nouvelle, et eschatologiquement en ce que cette évolution nous place, humains, dans une optique d'avenir remis en question non pas par la perspective d'une fin du monde spectaculaire, directe et unie mais par la perspective d'une multitude de fins d'une multitude de mondes.

Cela implique alors un renouveau épistémologique, puisque ce savoir nouveau ne peut qu'influencer notre rapport au monde et donc les mesures que nous mettons en œuvre pour en assurer l'avenir. Il s'agit de considérer les manières dont peuvent se concevoir l'au-delà de la situation actuelle de l'humanité. *Slow Action*, dont le titre ainsi que le rythme appellent à une décélération au sein d'une société qui n'en finit pas d'accélérer est à toute évidence tourné vers le futur. Le film peut d'ailleurs être vu comme un ensemble de vestiges du futur qui serait parvenu à notre temps présent dans une capsule temporelle. Le film lui-même semble receler dans sa construction ainsi que dans son commentaire des éléments nous permettant d'affirmer l'importance de la prise en compte d'une stratification temporelle, ainsi que le renouveau épistémologique que celle-ci suppose.

## | Déstructurer le temps...

Dans un second temps, c'est donc une séparation temporelle qui semble marquer une différence entre le prologue et le reste du film. En effet, la différence formelle entre ces images fixes et les images en mouvement qui suivent oppose deux temporalités reconnues par l'univers intradiégétique.

Selon Deleuze, à la différence de l'image immobile, dans lequel l'esprit construit le mouvement, l'image en mouvement « convertit en puissance ce qui n'était que possibilité »<sup>[8]</sup>. La perception cinématographique, liée à l'automatisation du mouvement prend alors pour l'auteur une importance particulière, se trouvant dans une mise à distance qui désancre le sujet, permettant de mettre en évidence l'entrelacement incontournable des parties dans ce qu'il appelle « l'universelle variation »<sup>[9]</sup>.

Ce que le cinéma met alors en évidence est un découpage des informations, en même temps que leur mise en relation. Jouant de la position du spectateur qui se trouve confronté non pas à une perception naturelle qui effectue une synthèse des informations, mais à une forme de perception qui permet au contraire de déconstruire et explorer la compréhension (dans une interprétation), le cinéma permet de « remonter le chemin que la perception naturelle descend »<sup>[10]</sup>.

Le cinéma participe ainsi non seulement à construire une vision directe, de sensation du temps linéaire, mais invoque également une certaine verticalité du temps, dans le sens où les niveaux du temps peuvent (ou doivent) se confronter et se confondre dans la construction même de la vision, faisant ainsi surgir d'une situation donnée des correspondances analogues. C'est ce que Deleuze différencie par les dénominations « cinéma-corps » et « cinéma-cerveau » :

[...] si le cinéma des corps renvoyait surtout à un aspect de l'image-temps directe, série de temps suivant l'avant et l'après, le cinéma du cerveau développe l'autre aspect, l'ordre du

temps, selon la coexistence de ses propres rapports<sup>[11]</sup>.

Lorsque nous nous tournons alors vers l'Apocalypse de St Jean de Patmos ou le Livre de la Révélation, nous voyons que la construction du récit apocalyptique biblique témoigne elle aussi de la sensation première d'une vision, ainsi que du caractère composite du temps. En effet, la narration de St Jean repose en premier sur l'ancrage de l'auteur dans le monde auquel il accède par une expérience perceptive de l'ordre physique. La vision est d'abord image, représentation mentale d'objets et de figures en analogie avec la réalité de la vision vécue.

Mais la vision a dans ce contexte ceci de particulier : nous accédons par son biais à une connaissance, organisation des sensations premières. La vision ici ne dépend pas uniquement d'une sensation directe, mais également du souvenir, la mémoire réinjectant par cycle des précisions, comme le décrit François Dupuigrenet Desroussilles lorsqu'il convoque la comparaison du « vol de l'aigle », animal symbolique de Jean :

Doté d'une vue perçante, l'aigle voit de très haut tout un monde sous lui, mais distingue aussi des détails de ce monde. Il descend du ciel en tournoyant, décrit des cercles de plus en plus resserrés et fond soudain sur sa proie qu'il saisit du premier coup. Il reprend alors de la hauteur, d'un seul battement ou par de nouveaux circuits, et regagne le ciel avant de recommencer son manège<sup>[12]</sup>.

Nous prenons alors conscience de la double condition temporelle de la vision qui rend compte à la fois d'un ancrage et d'un désancrage du sujet à la perception présente. L'écriture apocalyptique, témoignage allégorique et symbolique d'une vision ou révélation divine, est intéressante à ce point de vue : l'auteur illustre non seulement la sensation de la vision, mais aussi sa construction fragmentaire et trans-chronologique.

Alors, si dans le contexte biblique l'Apocalypse sert à affirmer la souveraineté du projet divin, se construisant en parallèle avec la Genèse, il révèle également des craintes contemporaines à sa rédaction qui relèvent d'une pensée sur le monde, sur le rapport des hommes au monde ainsi qu'une stratification historique de ce rapport. St Jean de Patmos, par son recours à un style universalisant et symbolique contribue à penser le visible et l'invisible, et permet alors au lecteur d'accéder à une déconstruction de son monde.

De la même manière, la tradition utopique ne cherche-t-elle pas à questionner ou remettre en question les systèmes sociaux contemporains à leur rédaction en mettant en jeu les éléments qui font monde ? Cioran rapproche justement les notions d'Apocalypse et d'utopie dans *Histoire et Utopie* en s'exclamant que c'est folie de vouloir imaginer une autre forme de société. Mais c'est aussi la forme même du récit utopique qui amène Miguel Abensour à considérer que

loin de se présenter comme une solution parfaite et donc comme un modèle qui signifierait la fin de l'histoire, [l'utopie] est bien plutôt la recherche sans fin de l'ordre politique juste et bon, exposée en tant que telle à une invention et réinvention permanente<sup>[13]</sup>.

## **... pour réarticuler l'espace.**

Les notions de changement et d'adaptation, voire de métamorphose, sont justement mises en évidence à plusieurs reprises dans le film, notamment sur Hiva, où,

[1] la vie des îles peut être décrite par la possibilité constante de changement. La culture a évolué à travers le récit, gardé en vie par des narrateurs qui promeuvent le problème de la volonté comme la part centrale de l'expérience individuelle. La variation, l'excentricité et la différence sont si habituelles qu'elles demandent de chaque individu la capacité ou le refus de changer.

La possibilité d'influencer sur la construction du monde est également présente dans la définition de l'utopie donnée dans le commentaire de Kanzennashima :

L'utopie est par définition nulle part. Elle ne peut qu'être approchée, jamais atteinte. L'utopie ne peut être dans le futur, ni peut-elle être connue dans le présent. L'utopie est le passé. Non pas le passé en tant qu'âge d'or, mais le passé en tant que ruines de ses propres ruines. Impossible à répéter, dont la recréation peut survenir avec le renversement du flux temporel, trempé par la thermodynamique jusqu'à l'entropie. L'entropie se déplaçant sur lui-même vers le passé. Nous voyons sa promesse, nous attelons le temps afin d'ériger notre utopie. Ruines de ruines, poussière de sitôt, nous travaillons dur au cours des beaux jours pour les rapiécer et lors des jours froids et hurlants, de nouveaux trous se creusent dans le visage du passé. Nous revenons et bâtissons de nouveau une autre articulation, de grandes portes vers la richesse et la liberté prises dans le mur de ce qui autrefois s'apparentait à la cage.

Ici le texte de Mark von Schlegell se fait énigmatique, se voulant être le témoignage de Tadashi Haraï, unique habitant de Kanzennashima, sorte d'île fantôme ou nécropole. Telle l'Ange de l'Histoire qui fixe du regard un tas de ruines tandis qu'il est entraîné, en arrière, vers le futur, la caméra observe ce qui demeure, les souvenirs de l'ancien monde nourrissant la mémoire qui subsiste. L'utopie ainsi décrite ne peut être que dans le « passé en tant que ruines de ses propres ruines » et donc dans la mémoire du passé. Le passé auquel nous accédons dans le présent ne pouvant alors être que ce qui subsiste d'un présent passé qui se trouve nécessairement réactualisé dans le moment présent. L'entropie dont parle von Schlegell s'apparente au discours tenu par Walter Benjamin en ce que c'est l'élément imprévisible, le désordre qui s'introduit dans un système, ici celui du temps et de l'écriture de l'Histoire. En effet, la mise en relation des moments historiques est chez Benjamin facteur de tension, la réactualisation du passé se faisant par des « bonds de tigre »<sup>[14]</sup> vers celui-ci, créant alors une véritable dialectique qui serait à l'origine de toute révolution,

entendu premièrement dans son sens non-violent comme évolution des opinions qui entraîne un bouleversement et transformation d'un ordre moral, social ou économique. L'idée du chantier sans fin de la construction historique surgit dans l'utilisation de la métaphore du mur sans cesse retravaillé, l'éclatement ou le fractionnement d'un « nous » évoquant les repères du monde qui basculent sous l'effet d'une illumination – est-ce là l'utopie, dans ces éclats troubleurs de rêve ? L'utopie, qui ne peut en effet se trouver nulle part est apparentée à un passé actif, subsistant dans la mémoire alimentant le présent, une forme de pensée. Comme le propose Abensour, c'est

comme si l'utopie était une attitude, une disposition, une forme de pensée, voire un exercice spirituel auquel on ne pourrait se livrer qu'à condition de maintenir, de ménager une irréductible distance<sup>[15]</sup>.

L'utopie prend alors forme de manière virtuelle, en ce sens où elle apparaît au cœur du renouvellement de regard sur le monde, celui qui porte ce regard étant pris dans un mouvement de distanciation par rapport aux systèmes établis. Cette prise de conscience s'apparente chez Benjamin à une relation dialectique du passé surgissant dans le présent. Ce moment d'éveil amenant en quelque sorte à une possibilité de renouveau historique. Mais *Slow Action* ne semble pas se contenter de brasser tous ces possibles dans sa diégèse. Le film appelle aussi à l'action, notamment avec la fin du commentaire du film :

Le billot des uns est la guillotine des autres. Ma vision d'une société qui fonctionne correctement et du rôle que moi-même y joue ne sera peut-être pas en accord avec la vôtre, surtout si votre clade trouve ses origines dans une autre alliance que la mienne. Mais combien serait-ce splendide s'ils s'accordaient, dans les clades sentant un changement dans l'air. Si frères, sœurs et citoyens se retrouvent au milieu du chaos de l'Histoire et prennent ensemble position, l'État qu'ils créeront se développera autour d'eux spontanément et pour ce moment-là le monde entier leur appartiendra. Ainsi, une hache à la main, le sang d'un bureaucrate encore fraîchement éclaboussé sur ma joue, me voilà pleinement fort, pleinement jeune, pleinement libre ; un véritable dieu.

Le recours à la première personne du singulier est ici frappant, faisant directement appel au spectateur dans une proposition d'action (voire d'insurrection). La position du narrateur est remise en question, s'opposant radicalement au statut neutre qui lui a été confié depuis le début du film. S'il admet la nécessité de diversité et du désaccord, il salue par la même occasion la possibilité de rencontre et d'entente. En dénonçant l'influence abusive de l'administration il semble que l'on peut également voir ici une défense des chemins de traverse et de désobéissance qui se mêlent à la notion de liberté, la possibilité qu'a l'individu d'assumer pleinement sa force et sa puissance ainsi que la réjouissance que l'entente peut susciter. Nous voyons surtout que la question de volonté est à nouveau mise en exergue, tout comme la possibilité d'agir sur le monde que nous habitons. Dans ce sens je rejoins Dominic Paterson qui présente l'idée que l'utopie de *Slow Action* glisse vers la notion foucauldienne d'hétérotopie, ou la possibilité de créer des espaces autres au sein des cloisonnements physiques et mentaux qu'a façonné l'histoire. Les multiples possibilités post-apocalyptiques chez Rivers entrent en résonance avec cette notion, le statut même du film existant « quelque part entre fiction, étude ethnographique et documentaire »<sup>[16]</sup>, dans une zone grise donc de la production cinématographique actuelle. Le film, ainsi lu, questionne vraisemblablement la manière dont l'évolution de nos conceptions du monde participe à nos reconstructions historiques de ce dernier.

C'est donc en grande partie par son esthétique que Rivers participe au renouveau du récit qui semble s'inscrire dans les propos de Émilie Hache dans son introduction à l'ouvrage collectif *De l'univers clos au monde infini*. En explorant les possibilités ou potentialités de la conception filmique, Rivers propose vraisemblablement de questionner la manière dont nous appréhendons le monde perçu ainsi que les outils que nous mettons à profit pour le comprendre et pour (éventuellement) le transformer. C'est précisément à cela que Hache semble renvoyer lorsqu'elle évoque « la nécessité d'une nouvelle esthétique, au

sens d'un renouvellement de nos modes de perception, de notre sensibilité<sup>[17]</sup>. » En sortant de la prédétermination du récit cinématographique habituel dans les films de science-fiction post-apocalyptique, Rivers se place non plus dans une optique de futur noir, voué à la destruction, mais dans une optique leibnizéenne dans laquelle « le pire des mondes n'existe pas, mais il n'y a qu'un meilleur monde possible : le nôtre<sup>[18]</sup>. »

---

1. Les traductions du commentaire du film sont les miennes. [↩](#)
2. Susan Sontag, *Against Interpretation*, New York, Farrar, Strauss and Giroux, 1966, 366p. [↩](#)
3. André Bazin, « Lettres de Sibérie ». *Le cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague (1945-1958)*, Paris, Petite Bibliothèque des Cahiers du Cinéma, Éditions de l'étoile, 1983, p.180. [↩](#)
4. Frances Morgan, Listening to Ben Rivers' Slow Action [↩](#)
5. Toutes les images qui suivent sont tirées du film *Slow Action* de Ben Rivers. [↩](#)
6. John Whittier Treat, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, University of Chicago Press, 1995, 487 p. [↩](#)
7. Deborah Danowski et Carlos Viveiros de Castro, « L'arrêt de monde », *De l'univers clos au monde infini* sous la direction d'Émilie Hache, Paris, éditions Dehors, 2010, p.236. [↩](#)
8. Gilles Deleuze, *Cinéma 2, L'image temps*, Paris, éditions de Minuit, 1985, p. 203. [↩](#)
9. Gilles Deleuze, *Cinéma 1, L'image mouvement*, Paris, éditions de Minuit, 1983, p.85. [↩](#)
10. *Ibid.* [↩](#)

11. Gilles Deleuze, *Cinéma 2, L'image temps*, op. cit. p. 270. ↩
12. François Dupuigrenet Desroussilles, *Apocalypse de Jean*, op. cit., Préface, p. 12. ↩
13. Miguel Abensour, *L'Utopie de Thomas More à Walter Benjamin*, Paris, Sens&Tonka, 2009, p. 25. ↩
14. Walter Benjamin, *Sur le concept d'histoire*, Paris, éditions Payot & Rivages, Petite Bibliothèque Payot, 2013, p.75. ↩
15. *Ibid.*, p.18. ↩
16. Synopsis de *Slow Action*,  
[http://animateprojectsarchive.org/films/by\\_date/2010/slow\\_action\\_eleven](http://animateprojectsarchive.org/films/by_date/2010/slow_action_eleven)  
↩
17. Émilie Hache, *De l'univers clos au monde infini*, Paris, Éditions Dehors, 2010, p. 13. ↩
18. Deborah Danowski et Carlos Viveiros de Castro, op. cit., p. 252. ↩

## | Bibliographie

ABENSOUR, Miguel, *L'Utopie de Thomas More à Walter Benjamin*, Paris, Sens&Tonka, 2009, 118 p.

BAZIN, André, « Lettre de Sibérie », *Le cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague (1945-1958)*, Paris, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 1998, p. 258-259.

BENJAMIN, Walter, *Sur le concept d'histoire*, Paris, éditions Payot & Rivages, Petite Bibliothèque Payot, 2013, 195 p.

BOSSUET, Jacques-Bénigne (trad.), *Apocalypse de Jean*, Préface de François Dupuigrenet.

DESROUSSILLES, Dupuigrenet, François, Paris, Payot et Rivages, Rivages poche / Petite Bibliothèque, 1995, 142 p.

CIORAN, *Histoire et utopie*, Paris, Gallimard, 1960, 147 p.

DANOWSKI, Deborah et Carlos Viveiros de Castro, « L'arrêt de monde », *De l'univers clos au monde infini* sous la direction d'Émilie Hache, Paris, éditions Dehors, 2010, p.221-339

DELEUZE, Gilles, *Cinéma I. L'image mouvement*, Paris, éditions de Minuit, 1983, 297 p.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2, L'image temps*, Paris, éditions de Minuit, 1985, 378 p.

HACHE, Émilie (sous la dir. de), *De l'univers clos au monde infini*, Paris, éditions Dehors, 2010, 365 p.

MORGAN, Frances, Listening to Ben Rivers' Slow Action,  
<http://www.soundandmusic.org/features/sound-film/listening-ben-rivers-slow-action> – dernière consultation le 26/03/2018

FOUCAULT, Michel, « Des espaces autres. Hétérotopies. », (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, p. 46-49.

PATERSON, Dominic, « Slow Action by Dominic Paterson », 2011  
[http://animateprojectsarchive.org/writing/essays/d\\_paterson](http://animateprojectsarchive.org/writing/essays/d_paterson) – dernière consultation le 10/07/2017

WHITTIER, Treat, John, *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, University of Chicago Press, 1995, 487 p.

# « Ma mort en rêve : l'apocalypse au bout du fil »

## Arnaud REGNAULD

Sommes-nous bien sûrs d'être les acteurs de ce rêve ou n'en sommes-nous que les objets ? Sommes-nous certains qu'Internet est une production humaine ? Le réseau ne nous capture-t-il pas intégralement, enregistrant chacun de nos gestes dans des bases de données en vue d'halluciner le monde humain ?<sup>[1]</sup>

Il y a quelque chose dans cette description quelque chose qui rappelle la singularité<sup>[2]</sup>, ce moment charnière défini par Vernor Vinge où les machines prendraient le pouvoir sur l'homme, moment repris ici sous la forme d'une réécriture du mythe platonicien de la caverne que l'on retrouve dans les dystopies où le monde réel se trouve supplanté par l'illusion du virtuel. Or, Bertrand Gervais, dans la préface de son livre sur l'imaginaire de la fin, écrit ceci : « Penser la fin, c'est manipuler du temps ». Or, il me semble que la manière dont Grégory Chatonsky (qui se réclame de l'accélérationnisme)<sup>[3]</sup>, travaille à la fois sur la répétition de la boucle et sur la continuité des flux, ouvre sur (une) nouvelle dimension apocalyptique, une fin sans fin, pour ainsi dire portée en outre par un récit sans sujet... En effet, l'archive numérique supplée non seulement à la défaillance de nos mémoires trop humaines qu'elle rend soudain visibles en les plaçant au dehors, mais repose avant tout sur une technique qui en permet à la fois la répétition et la médiation. Si Derrida définit l'archive moins comme une répétition du passé que comme « expérience irréductible de l'avenir », la plupart des œuvres de Chatonsky s'ouvrent sur

l'avenir d'une mort annoncée pour répéter la possibilité d'une trace laissée par un sujet qui paradoxalement s'abîme dans un collectif anonyme, se perd dans l'impersonnel du réseau. Mort deux fois, pour ainsi dire : mort à lui-même dans la répétition machinique des flux qui l'abîme dans un collectif où sa singularité devient soudain calculable, piégé dans un présent perpétuel, mais aussi mort par anticipation dans cette répétition de sa propre mort au sens théâtral du terme, dès lors qu'il inscrit sa mémoire sur un support numérique pour la postérité, comme si l'archive témoignait de cet élan-qui-anticipe au futur antérieur, élan propre à l'humain : ce qui aura été et dont ne subsiste(nt) que des traces recouvertes d'autres traces. Or, Chatonsky propose un autre rapport au temps en ce qu'il me permet de rejouer ma mort par procuration, mort sans cesse différée et pourtant visible dans sa différance même, renforçant un rapport fantomatique à l'existence qui paradoxalement ne peut prendre fin que dans la mort biologique du sujet : ce moment où je coïncide enfin avec moi-même dans l'anéantissement du double mouvement de la différance et de l'auto-réflexivité qui fait de moi une pure identité de soi à soi.

Je prendrai pour point de départ une œuvre au titre évocateur : *Ceux qui vont mourir* (2006). On entend déjà le salut qui s'impose à l'esprit et la certitude d'une mort annoncée. Il y a quelque chose de prophétique dans cette annonce faite au spectateur qui fige le temps dans un à-venir de la fin. Cependant, point de gladiateurs dans l'arène de cette installation, mais l'extrême banalité d'un quotidien raconté au fil de courtes séquences narratives anonymes déposées sur le site Experience Project, désormais devenu sa propre archive où figurent plus de « soixante-sept millions d'expériences partagées ». L'œuvre est légendée comme suit :

*Ceux qui vont mourir* extrait certains de ces textes et les illustrent automatiquement selon certains mots-clés par des vidéos autoscopiques trouvées sur Youtube et des autoportraits provenant de Flickr.

Or, ironie suprême, ce qui semble me lier à tous ces anonymes dont les images défilaient jadis à la manière d'une (*chat*)roulette russe (d'abord anticipée en ligne dans une version automatisée et sans dialogue possible qui viendrait interrompre la boucle, puis rendue aveugle et dépourvue d'images par l'obsolescence technologique), c'est la mort, expérience radicale que je puis certes concevoir, mais dont je ne puis *faire l'expérience* pour la consigner ensuite sur un site où elle se répétera à l'infini sur les réseaux. C'est précisément cet événement impossible à narrer que semble vouloir répéter le dispositif : en effet, dès que surgit le mot « death » dans la collecte des données, un vieux téléphone sonne.

Qui m'appelle ? S'agit-il d'une version parodique de l'appel de la conscience heideggerien, extériorisé ici via un dispositif technologique, appel censé extirper le Dasein du bavardage public propre à l'impersonnel du On, nous rappelant à l'ordre pour ainsi dire ? Y a-t-il quelqu'un au bout du fil ? Cet appel passe en effet, ne serait-ce que sur le mode de la simulation d'un véritable coup de fil, par les réseaux analogiques et numériques, comme si la relation qui trace les contours d'un *lieu commun*, la certitude de notre mortalité, relevait soudain d'une mise en relation mécanique entre des mots associés à des images au gré d'un programme algorithmique qui nous reste inconnu. *Allô ? C'est machin/e à l'appareil...* Faut-il dès lors comprendre le programme comme l'ouverture d'un possible, celui de la répétition comme différence induite par l'effet même de sa sérialité dont l'horizon ultime est inscrit dans cet inéluctable à-venir : ma mort révélée, toujours déjà inscrite dans cette « visibilité de nuit » propre au numérique ?

Dès qu'il y a technologie de l'image, la visibilité porte la nuit. (...) Nous sommes déjà les spectres d'une « télévisée ». Dans l'espace nocturne où se décrit l'image qu'on est en train de « prendre », cette image de nous, c'est déjà la nuit. (...) Notre disparition est déjà là. Nous sommes déjà transis par une disparition qui promet et dérobe à l'avance une autre « apparition » magique, une « ré-apparition » fantomale en vérité proprement *miraculeuse*,

chose du regard, aussi admirable qu'incroyable, seulement croyable par la grâce d'un acte de foi qui est appelé par la technique même, par notre rapport d'incompétence essentielle à l'opération technique (...)<sup>[4]</sup>.

La répétition est également inscrite dans les traces générées par cette installation. En effet, si l'on se rend sur le site de l'auteur, on accède à une archive et à un avatar de l'œuvre, c'est-à-dire à une capture vidéo de 12,49 minutes<sup>[5]</sup> et à un site dont le programme sous-jacent continue à aller chercher les déclarations des internautes, mais dont le dispositif de capture de flux d'images ne fonctionne plus. Au lieu d'une image, c'est un carré blanc qui rythme notre progression et s'imprime sur notre rétine à la manière d'un flash lumineux sur fond noir. L'obsolescence numérique révélée ici déplace la répétition de l'image en sa négation même comme pour rendre manifeste le point aveugle de l'archive qui potentiellement ne s'ouvre que la répétition d'un glitch, c'est-à-dire de sa propre fin annoncée, car la machine est elle aussi traversée par le devenir et en cela n'échappe pas à la corruption du temps<sup>[6]</sup>. Le glitch est aussi manifestation de la contingence de la technique qui peut aussi ne pas fonctionner et sortir de l'instrumental. Ici, le blanc ne se remplit d'aucun autre contenu que lui-même, néant du visible ou bien promesse d'un retour imprévisible de l'image, retour auquel il suffit de croire pour que l'horizon s'ouvre sur un événement à-venir. On retrouve une fois encore deux facettes irréductibles de la répétition intrinsèque à l'archive. Comme l'indique Herman Rapaport l'ouverture sur un à-venir est à la fois interminable, infini, et marquée par une fin annoncée, celle de l'apocalypse. Or, il ne s'agit pas ici de célébrer le retour d'un messie, mais plutôt de reconnaître l'avènement du trauma lié à ma propre mortalité dans son étrangeté radicale, trauma qui n'est plus ancré dans un passé dont il serait la répétition, mais bien dans un futur hors sens dont la révélation serait justement l'impossibilité même de son inscription dans le présent. L'événement qui vient se situe dans l'entre-deux qui sépare et ajointe tout à la fois l'itération potentiellement infinie de la boucle et son interruption par ce qui

doit advenir, mais reste néanmoins imprévisible, incalculable, hors de tout programme, le glitch en étant l'une des manifestations possibles.

the openness of a future is itself always interminable (*à venir*) and terminable (apocalyptic, final), the undecidability of their difference being what opens upon a Messiah as well as upon something quite Other that might go under the name of trauma<sup>[7]</sup>.

On peut dès lors tenter de penser ici le messianique, messianisme sans messie selon Derrida, comme trauma à venir, c'est-à-dire non pas un trauma inscrit dans le passé qui se répéterait à l'infini dans le présent, mais plutôt une projection, conjuguée au futur antérieur et qui fait retour, projection de ce qu'induit l'anticipation même de ma mort comme quelque chose dont je ne parviens pas à faire sens, répétition radicale sans commencement ni fin, et dont l'origine se diffracte par-delà toute inscription passée et à venir aux deux extrémités du spectre qui jamais ne la bornent. Ce qu'ouvre l'archive numérique, c'est la possibilité d'une *revenance* depuis le futur de ma mort annoncée, mais imprévisible, sans pourtant assurer la révélation d'un sens qui relèverait du calcul propre à une eschatologie ou à une prophétie. Or, pour échapper à l'horizon métaphysique, à une fin positive en quelque sorte, il faut comprendre la promesse d'une telle révélation comme son impossibilité même, ou pour le dire avec Derrida : « le surgissement de l'événement doit trouer tout horizon d'attente ». En d'autres termes, il doit échapper à tout calcul, à tout programme, à toute anticipation prophétique en ménageant la surprise de son avènement, comme la mort même dans son altérité radicale.

*Ceux qui vont mourir* s'inscrit dans une réflexion plus large sur la destruction en explorant l'enregistrement de la mémoire des anonymes rendu possible par l'accès aux nouvelles technologies en tant que « L'inscription, qui est habituellement distincte de la destruction, devient une forme de destruction »<sup>[8]</sup>, comme souligne Chatonsky dans une interview intitulée « L'art comme

archéologie du futur ». L'objet technique devient dès lors la trace de nos existences passées, l'empreinte laissée par l'activité humaine sur le monde qui nous interpelle en tant qu'objet dès lors qu'il ne fonctionne plus comme outil. Ce qui explique en partie le rapport fantomatique à l'existence mis en scène par les dispositifs médiatiques de Chatonsky, lesquels proposent une mémoire du futur antérieur. Au même titre que ces objets techniques fossilisés rendus hors d'usage par le passage du temps dans *Télofossiles*, que ces accidents, ces pannes ou ces dysfonctionnements qui perturbent les flux et en révèlent l'obsolescence sous-jacente à travers une esthétique du glitch, l'exploration de la contingence et du sans rapport que ce soit à travers des récits dits sans intentionnalité ou des objets rendus sans usage, vise à penser un monde sans l'homme.

Il ne s'agit pas tant de raconter la fin du monde, que celle d'un monde sur un mode mineur, le mien, fin dont je partage l'avènement avec tous sans rien pouvoir en communiquer avec quiconque. Mode d'autant plus mineur qu'il n'y a rien au bout du fil, aucune visée téléologique si ce n'est celle que révèle le dysfonctionnement du dispositif en ligne, à savoir l'entropie généralisée à laquelle se trouve soumise l'archive censée préserver notre mémoire avec le néant pour perspective. Dieu est mort et le messie ne s'est pas réincarné dans la technique. Vous pouvez raccrocher... Or, c'est le surgissement de cette altérité qui menace potentiellement mon identité. Le néant de la mort est en effet le point de coïncidence de soi à soi qui marque aussi l'arrêt du temps et la fin de l'expérience comprise comme possibilité d'une mise en récit. Les flux nous échappent. Ils excèdent notre emprise, prennent leur autonomie et remettent en question le principe de nécessité qui prévaut dans les enchaînements de cause à effet : à travers la manipulation semi-aléatoire des flux du réseau, l'artiste prône de fait la contingence comme seule nécessité en tant qu'elle constitue le principe moteur qui préside au rapprochement d'éléments sans rapport.

Dans un texte intitulé « Des relations ahumaines »<sup>[9]</sup>, Chatonsky décrit une autre fin de l'homme marquée par l'indécidable propre à l'absolue contingence de ce type de relations qu'il convient donc de penser sans l'homme : « leur montage existe, mais il est à la fois nécessaire (en tant qu'il a lieu) et contingent (en tant qu'aucune raison dernière ne peut lui rendre raison) ». La pensée de Meillassoux apparaît comme une radicalisation de la déconstruction des discours de la fin chez Derrida telle que l'interprète Chatonsky dans un autre texte bref écrit en 2015, texte intitulé « L'époque des destructions du monde »<sup>[10]</sup>. En écho implicite au concept de messianique, il y reprend l'idée d'une fin qui n'en est pas une, et la requalifie en tant que dislocation. Or, il faut sans doute comprendre ce terme à la fois comme le déplacement dans l'espace qu'il induit, mais aussi en tant que disjonction temporelle, ce qui nous renvoie aux réflexions derridiennes sur la logique spectrale dans *Hamlet* : « Time is out of joint ». Comme l'explique le philosophe, « il s'agit de l'impossibilité de penser, ou plutôt de concevoir le contemporain, la synchronie : le temps est disjoint. Il y (a) en même temps plus d'un temps dans le temps du monde (« time », ici, c'est aussi l'histoire, le monde, la société, l'époque, les temps qui courent etc.). »<sup>[11]</sup> Incidemment, ces réflexions rejoignent également celles de Giorgio Agamben sur l'apocalypse selon Saint-Paul comme la disjonction la plus intrinsèque au temps qui nous permet de nous en saisir et de l'accomplir enfin<sup>[12]</sup>. La question de la dislocation est de fait peut-être moins celle de l'objet que du positionnement d'un sujet regardant qui hallucine sa propre fin à travers les images post-apocalyptiques produites par des machines à rêves qui alimentent le réseau. Qui regarde en effet les salles vides du musée où est exposée *Extinct Memories* (2015) sous la lumière de néons clignotants ?

Dans quelques milliers d'années lorsque l'espèce humaine se sera éteinte, quelque chose creusera le sol de la Terre et trouvera une ferme de serveurs. Par miracle, elle aura accès au contenu de ces disques durs et découvrira les traces de notre monde.

La frontière entre la fiction des souvenirs d'un obscur ingénieur conservés sur un disque dur après l'extinction de l'espèce humaine et la réalité de l'installation muséale devient d'autant plus poreuse que le montage des images vidéo intègre des séquences virtuelles en 3D : le numérique et l'analogique, l'objet technologique et la sculpture de pierre brute se répondent en tant qu'ils participent d'une même esthétique fossile.

Comme l'explique Chatonsky dans le sillage de Derrida :

L'archéologie, malgré les apparences, ne concerne pas principalement le passé mais l'avenir. Elle consiste à anticiper les conditions de transmission au moment même de l'inscription des mémoires et ainsi elle est une spéculation sur notre propre disparition<sup>[13]</sup>.

L'artiste passe ainsi de la mise en évidence de l'anonymat des flux de masse à ce qu'il nomme l'ahumain en jouant sur les échelles du temps et de l'espace, explorant la fiction d'un point de vue post-apocalyptique qui nous permettrait de postuler notre non existence. Vecteur privilégié de cette réflexion, l'élaboration de fictions spéculatives à l'instar de l'exposition *Télofossiles* dont il ne reste au demeurant que des traces numériques en ligne. Or, l'exposition pense déjà la médiation de sa propre ruine comme sédimentation des flux selon des temporalités variables : l'installation « Archives of Disappearance » consiste en effet à numériser en 3D des fragments de la sculpture monumentale intitulée « Télofossiles » à laquelle l'exposition doit son nom, ou comment explorer la revenance de l'empreinte fossile à venir, par opposition à la ruine romantique qui présuppose un spectateur, à partir d'une boucle transmédia dont la fin est déjà comprise dans la nature éphémère de l'exposition :

Il n'y a plus que les turbulences balayant une surface dont nous sommes absents. Les flux reconfigurent l'esthétique comme ce qui est posé sans nous sur une planète revenue à sa minéralité originarie<sup>[14]</sup>.

Chatonsky se place au-delà d'une esthétique de la décadence typique du dix-neuvième siècle reprise après Auschwitz et Hiroshima à travers la thématique du crépuscule de l'humanité.



Capture d'écran de l'archive vidéo de « Téléfossiles »

Citons encore l'artiste pour mieux comprendre son projet :

La destruction n'est pas un accident qui arrive à la substance mais la nécessité en tant que contingence. Toute chose peut ne pas être. Une politique de la destruction est une politique des solitudes<sup>[15]</sup>.

Cependant, il ne semble pas que la critique que mène Chatonsky dans le sillage de Meillassoux, critique du corrélacionnisme au profit d'une pensée de la contingence absolue, soit entièrement opérante ici. En effet, en maintenant la possibilité d'une esthétique, soit-elle extra-terrestre et ahumaine, on replace l'objet sous le regard d'un sujet. En d'autres termes, l'esthétique ne saurait se

passer d'une médiation, d'où le point d'achoppement entre le substrat théorique de l'œuvre et sa réalisation. Ce point de vue extraterrestre, certes pensé comme non humain dans cette fiction spéculative, déplace la question ontologique posée par la phénoménologie sur la possibilité d'un autre rapport à l'objet, et sur la contingence du monde en général, sans pour autant permettre de penser l'absolu du non rapport, c'est-à-dire un monde où l'apparaître de l'objet ne serait pas conditionné à la perception d'un sujet pensant. Analogue à l'ancestral chez Meillassoux<sup>[16]</sup>, ce temps d'après la fin de l'homme est aussi celui d'un temps postérieur à toute vie terrestre, un temps sans pensée ni conscience. Or, dès lors qu'il pose la fin de l'homme comme inéluctable, Chatonsky envisage encore l'apocalypse sous une forme eschatologique, ce qui relève de ce que Meillassoux désigne comme la précarité, ou continence empirique, illustrée par « une destructibilité vouée à s'accomplir tôt ou tard »<sup>[17]</sup>, par opposition à la contingence absolue qui relève de l'ouverture d'un pur possible.

Dans un texte de 2016 intitulé « Détruire et archiver, dit-elle »<sup>[18]</sup>, Chatonsky expose son rapport à la boucle itérative comme force de destruction de l'œuvre et de préservation de l'aura :

Tout se passe alors comme si nous produisons ces expositions analogiques pour nourrir le monde digital de nouvelles données qui pourrait produire à nouveau de l'analogique. Le monde est dans sa doublure. Le circuit entre les deux mondes se complexifie. Cette forme de documentation est devenue une méthode systématique dans mon corpus.

Les formes flotteront à la surface d'un océan, abandonnées, attendant d'autres rivages et d'autres contextes. Existant sous forme de données, elles pourront revenir nous hanter en prenant d'autres formes, d'autres interprétations. On les associera différemment, on les transformera. L'œuvre ne se répétera pas, seulement l'aura.

Or, les images numériques comme les objets analogiques générés par l'artiste disloquent le singulier entrelacs d'espace et de temps qui caractérise l'aura d'une œuvre d'art selon Walter Benjamin en ce qu'elles relèvent aussi de la trace dans

une mise en abyme du rapport des flux et de l'archive : « La trace est l'apparition d'une proximité, quelque lointain que puisse être ce qui l'a laissée. L'aura est l'apparition d'un lointain, quelque proche que puisse être ce qui l'évoque »<sup>[19]</sup>. Cependant, cette opposition irréductible de la trace à l'aura semble pouvoir se penser à partir de la mesure proprement indécidable de ce que serait la distance proche, dans le temps comme dans l'espace, que nous entretenons avec des fossiles du temps de l'après, dans une hallucination qui ne cesse de faire retour sur le présent depuis l'à-venir de sa propre archive impensable. Archive sans contenu en tant que tel faute de témoin pour en attester si ce n'est peut-être à travers la mémoire morte d'une machine qui ressasserait sans comprendre. Notons au passage que l'étymologie de parousie<sup>[20]</sup> nous renvoie à cette même tangence, c'est-à-dire à ce qui est à côté de, à proximité... La distorsion temporelle opérée ici est celle d'un temps apocalyptique qui n'en finit pas d'annoncer la fin des temps<sup>[21]</sup>. Or, c'est la démarche transmédia de l'artiste qui permet de rendre sensible ce temps de l'apocalypse, temps d'une fin qui n'en finit pas de s'épuiser dans des formes vouées à la destruction. Il s'agit pour Chatonsky de nous confronter à une archéologie spéculative de ce que serait le monde après la fin de l'humanité, qui ne relève pas toutefois d'une pensée de la catastrophe, mais d'une fin inéluctable où l'univers, et non pas le monde si tant est qu'on s'en tienne à une définition stricte et anthropocentrée, perdurerait sans nous, retournant à sa matérialité brute, assignifiante et post-digitale<sup>[22]</sup> dans une fin toujours différée où cesserait toute répétition.

- 
1. Chatonsky Grégory, « Deep Dream : le rêve du réseau », 2015, <http://chatonsky.net/deep-dream/>, (site consulté le 21 août 2017). ↵
  2. Voir à ce titre l'article d'Alban Leveau-Vallier intitulé « Retrouver le temps : l'erreur et le mal dans le mythe de la singularité technologique », *in*

Hélène Machinal, Monica Michlin et Arnaud Regnauld ed., *Formes d(e l')Apocalypse*, ebook, 2017, à paraître en ligne. ↩

3. Chatonsky Grégory, « Face à l'hyperproductivisme », 2016, <http://chatonsky.net/hyperproduction/> (site consulté le 21 août 2017). ↩
4. Derrida Jacques et Stiegler Bernard, *Échographies de la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996, p.130. ↩
5. Chatonsky Grégory, « Ceux qui vont mourir », [http://chatonsky.net/files/video/gc\\_mourir.mp4](http://chatonsky.net/files/video/gc_mourir.mp4), (site consulté le 21 août 2017). ↩
6. Chatonsky Grégory, « Futur antérieur », 2011, <http://chatonsky.net/futur-antérieur/>, (site consulté le 21 août 2017).

« Une machine peut fonctionner autrement. Elle ne répond pas obligatoirement dans son fonctionnement même à l'usage, c'est-à-dire au monde conçu comme finalité et causalité. Elle peut ouvrir une autre relation au fonctionnement comme une suite d'opérations inattendues ne répondant pas à nos attentes préalables, mais nous faisant attendre : que va-t-il se passer ? Un mélange subtil d'ennui et d'événement, l'attente sans préalable.

Voilà ce que serait devenu le monde. » ↩

7. Rapaport Herman, « Archive Trauma », in *Diacritics*, Vol. 28, No. 4 – « Trauma and Psychoanalysis », hiver 1998, p. 68-81. ↩
8. Chatonsky Grégory et Thome de Souza Kevin, « L'art comme archéologie du futur », in *Amusement*, février 2013, np, <http://www.amusement.net/fr/2013/02/11/interview-gregory-chatonsky-lart-comme-une-archeologie-du-futur/>, (site consulté le 21 août 2017). ↩
9. Chatonsky Grégory, « Des relations ahumaines », 2013, <http://chatonsky.net/relations-ahumaines/>, (site consulté le 21 août 2017). ↩

10. Chatonsky Grégory, « L'époque des destructions du monde », 2015, <http://chatonsky.net/les-destructions/>, (site consulté le 21 août 2017). ↵
11. Derrida Jacques et Roudinesco Elizabeth, *De quoi demain...* Paris, Fayard/Galilée, 2001, p.134. ↵
12. Agamben Giorgio, *The Time that Remains*, the Board of Trustees of the Leland Stanford Junior University, Trad., Stanford, Stanford UP, 2005, p.72.

« Saturday—messianic time— is not another day, homogeneous to others; rather, it is that innermost disjointedness within time through which one may—by a hairsbreadth—grasp time and accomplish it ». ↵

13. *Idem.* ↵
14. Chatonsky Grégory, « Flux (Après le numérique) », 2015, <http://chatonsky.net/flux-apres/>, (site consulté le 21 août 2017). ↵
15. Chatonsky Grégory, « La destruction et la chose », 2012, <http://chatonsky.net/destruction-2/>, (site consulté le 21 août 2017). ↵
16. Meillassoux Quentin, *Après la finitude*, Paris, éditions du Seuil, 2006, p. 26.

« Nous summons *ancestrale* toute réalité antérieure à l'apparition de l'espèce humaine — et même antérieure à toute forme recensée de vie sur Terre ». ↵

17. *Id.*, p. 97. ↵
18. Chatonsky Grégory, « Détruire et archiver, dit-elle », 2016 <http://chatonsky.net/dit-elle/>, (site consulté le 21 août 2017). ↵
19. Benjamin Walter, *Paris, capitale du 19e siècle. Le livre des passages*, in Jean Lacoste, Trad., 3e édition, Paris [1935], 2006, p. 464. ↵

20. Agamben Giorgio, *op. cit.*, 70.

« In Greek, parousia simply means presence (*par-ousia* literally signifies to be next to; in this way, being is beside itself in the present) ». ↩

21. *Id.*, 74.

« (...) the messianic is not a third eon situated between two times; but rather, it is a caesura that divides the division between times and introduces a remnant, a zone of undecidability, in which the past is dislocated into the present and the present into the past ». ↩

22. Chatonsky Grégory, « Entre matérialisation numérique et matérialité post-digitale », 2015, <http://chatonsky.net/entre-materialisation-numerique-et-materialite-post-digitale/>, (site consulté le 21 août 2017).

« La **matérialité** du post-digital est toute différente. Elle consiste à envisager la matière comme déjà donnée. En ce sens, elle relève du ready-made pour les objets produits et du pop art pour les phénomènes culturels. Partant de cette matière qui est déjà là, indépendamment de toute activité artistique, le post digital observe les réseaux tissés par cette matière. L'un de ceux-ci est l'entropie et c'est pourquoi les objets technologiques sont souvent cassés, laissés à l'abandon et dysfonctionnels dans le post-digital. »  
↩

## ***II. Apocalypse cinématographique***

# ***San Francisco Disaster (1906) : l'actualité filmée comme proto-film catastrophe***

[Vincent SOULADIÉ](#)

## **Introduction**

Tempête, submersion, séisme, éruption, conflagration sont autant d'événements chargés d'une puissance imageante dans laquelle le cinéma a toujours su investir, parfois pour se délivrer du traumatisme d'une catastrophe récente en rétablissant dans la fiction l'équilibre symbolique bafoué, parfois pour souffler sur les braises du ressentiment ou de l'inquiétude populaire. Très vite après la naissance du cinéma, celui-ci découvrit la possibilité de documenter l'histoire en même temps que l'exigence de rentabilité lui fournit la possibilité de la mettre en spectacle. En 1906, le pouvoir que possède le cinéma de convertir le chaos du désastre en un régime figuratif s'imposa. Le 18 avril 1906, la ville de San Francisco fut presque intégralement détruite par le tremblement de terre le plus puissant de toute l'histoire de la Californie et par l'incendie gigantesque que celui-ci provoqua en crevant les canalisations de gaz (entre 3000 et 50001 morts et 20 000 sans-abris<sup>[1]</sup>). L'industrie cinématographique, déjà soucieuse de capturer les lignes de force de l'actualité, s'empressa de glaner des images de la dévastation.

Aussitôt la nouvelle du séisme connue, plusieurs opérateurs de la côte Est furent donc chargés de rapporter des prises de vue des ruines de San Francisco et de l'incendie qui ravageait encore la ville. Les uns furent dépêchés depuis New York par Thomas Edison pour le compte de l'American Mutoscope and Biograph, les autres depuis Philadelphie par Siegmund Lubin, l'un de ses plus pugnaces concurrents, pour la Lubin Manufacturing Company. Anticipant l'irrépressible désir scopique du public, Edison et Lubin ne prirent pas le risque d'attendre plusieurs semaines la réception des bandes filmées sur place. En hommes d'affaires et promoteurs de spectacle avertis, ils exploitèrent immédiatement les ressources à leur disposition pour satisfaire l'impatience spectatorielle, poussés chacun de leur côté par un réflexe créatif commun. Dans leurs studios respectifs de la côte Est, ils firent réaliser des reconstitutions de la destruction de San Francisco à partir de maquettes cartonnées à petite échelle. Pour la Biograph, le réalisateur George E. Van Guysling tourne alors le 05 mai 1906 une fausse bande d'actualité filmée intitulée *San Francisco Disaster*<sup>[2]</sup>, tandis que le même mois Fred J. Balshofer met en scène un film concurrent pour Lubin, *The San Francisco Disaster*. Ce dernier film a rejoint les cohortes des productions muettes désormais perdues. En revanche, *San Francisco Disaster*, filmé par Guysling pour la Biograph, constitue un document édifiant en ce qu'il fut publiquement présenté à l'origine comme la toute première image filmée du séisme. En tant que contrefaçon tournée dans l'urgence pour offrir au drame une visibilité publique, ce Newsreel Edison présente une image par défaut. La réalité filmique qu'elle donne à voir doit répondre à des exigences contradictoires qui déterminent les propriétés esthétiques du film et offrent matière à notre hypothèse de départ : *San Francisco Disaster* participe à poser les conditions formelles d'une cinégénie du désastre. Nous entendrons définir ici les modalités de cette mise en spectacle de la catastrophe à partir de trois grandes figures complémentaires, corollaires aux spécificités esthétiques du cinéma : l'archétype, l'artifice, l'appareillage.

# 1. Le désastre archétypal

*San Francisco Disaster* offre en spectacle une prise de vue d'un peu plus trois minutes, censément capturée sur le vif. Fabriquée par Frank J. Marion, Joe Harrington, et F. A. Dobson, employés par Guysling, la maquette cartonnée de la ville y est filmée en plan d'ensemble fixe depuis un point de vue aérien. Le décor construit s'étend dans le tiers inférieur du cadre filmique, serré au-dessous d'une large bande de ciel clair et d'une ligne d'horizon vallonnée peints sur le mur du fond. Ce paysage d'arrière-plan ancre la ville reconstituée dans une géographie voulue réaliste, puisqu'il est demandé au spectateur de reconnaître Russian Hill sur la gauche et Telegraph Hill sur la droite. Le point de vue surélevé ne correspond à aucun regard humain possible. Il permet par contre une composition en diagonale qui fait gagner au plan topographique une meilleure visibilité. L'espace de vide occupé dans le cadre filmique par le ciel peint fournit un repère scalaire au regard et adoucit l'agressivité plastique de la composition. Une haute lame de feu se dresse dès la première seconde du film depuis le centre du cadre. Contre elle se détache nettement une reproduction du Call Building (renommé Central Tower depuis 1938), alors le plus haut immeuble de San Francisco, visiblement choisi comme principal élément géographique distinctif. Dans le coin inférieur droit se distingue également la tour du Ferry Building. L'espace entre ces deux maquettes d'immeubles ouvre à l'image comme un couloir dans lequel va rapidement se propager le feu, avant qu'une intense projection de fumée depuis le hors-cadre gauche n'obstrue progressivement toute visibilité du décor jusqu'à la clôture du film.

Une précieuse photographie de tournage<sup>[3]</sup>, plus nette que les copies du film en leur état de conservation et de consultation actuel, révèle que le cadrage choisi par George E. Van Guysling ne couvre pas l'ensemble du décor construit par Marion, Harrington et Dobson. Nous pouvons voir sur ce cliché le décorateur F.A. Dobson, posant arrosoir en main, penché au-dessus de la reproduction

cartonnée de San Francisco, immortalisé par un photographe se tenant un peu plus à droite devant la maquette que la caméra de Guysling. Contre la bordure gauche de cette photographie de plateau, il est possible de reconnaître une reproduction du City Hall de San Francisco, lequel demeure pourtant hors-cadre dans le film. Or, il est intéressant de rappeler que dans les mois qui suivront le séisme, le City Hall en ruine deviendra l'un des grands emblèmes iconographiques du désastre, le squelette métallique de sa tour surmontée d'une coupole restée intacte faisant l'objet d'innombrables photographies, lithographies ou cartes postales au fil des années. Dans les Newsreels distribués en salle plusieurs semaines après *San Francisco Disaster*, et donc réellement tournés sur les lieux du drame, l'apparition dans le cadre filmique de l'édifice dévasté du City Hall est d'ailleurs ménagée comme un véritable événement visuel qui ponctue par exemple un long panoramique descriptif du paysage en ruine ou conclut un travelogue dans les rues de la ville, sa vision faisant ainsi l'objet d'une sidération contemplative (*San Francisco Earthquake Aftermath*, American Mutoscope and Biograph, 1906). Sa destruction apparaîtra encore comme le climax de la séquence à sensations du tremblement de terre dans *San Francisco* (W.S. Van Dyke, 1936), produit à l'occasion du trentième anniversaire de l'événement. Cet immeuble détruit érigé en emblème archétypal du séisme de 1906 évoque les réflexions soulevées par Mickael Lucken dans un autre contexte, à savoir qu'un réflexe subjectif pousse les photographes de ruines à toujours élire à travers leur appareil « quelque chose à voir » émergeant de l'amas chaotique de pierre et d'acier, un élément de visibilité qui suscitera reconnaissance et projection :

[Le travail perceptif [...] fonctionne par isolement des formes et schématisation. Murs, cheminées, fenêtres, troncs et poteaux calcinés sont des masses distinctes, souvent des verticales, qui se détachent du paysage. Il faut apprécier leur évidence plastique<sup>[4]</sup>.

On se souvient qu'en 1755, le tremblement de terre funeste de Lisbonne marqua la littérature des Lumières, tout particulièrement Voltaire et son *Poème sur le désastre de Lisbonne* (1756). En 1906, en revanche, le séisme de San Francisco devint incontestablement un événement de l'image. Jamais aucun désastre n'avait auparavant été photographié à si grande échelle, par les professionnels comme par les amateurs<sup>[5]</sup>. « Les médias visuels ont joué un rôle important pour encourager à sa compréhension et la catharsis »<sup>[6]</sup>, rappelle à ce titre Alan Wright. La visibilité de l'événement transita ainsi par support de presse à la faveur de cette abondante couverture photographique et cinématographique, offrant aux lecteurs et aux spectateurs une proximité et une transparence qui eurent pour effet de raccrocher la tragédie à l'ordre du sens. Dans ce contexte, l'effet de métonymie spectaculaire produit par la redondance iconographique des images du City Hall en ruine participe de cette évidence plastique qui détermine la mythification de l'événement dans la mémoire culturelle. Or, dans le cas de *San Francisco Disaster*, nous pouvons créditer les concepteurs visuels, Marion, Harrington et Dobson, de leur méticulosité mais aussi de leur tâtonnement. Une semaine après le séisme, donc en amont de la propagation à grande échelle des premiers films et photographies du séisme, leur fabrique arbitraire des ruines sur un petit plateau de tournage de la côte Est des États-Unis ignore l'importance référentielle que jouera la tour ravagée du City Hall et conduit encore à ce stade à une tentative d'objectivation de la représentation plutôt qu'à une mythification de l'événement.

Cette vue Edison n'apparaît pourtant pas *ex nihilo* : son iconographie s'inscrit dans un champ culturel plus étendu. Il ne s'agit pas pour nous de considérer ce film comme un objet d'étude autarcique mais plutôt, comme le suggérerait Aby Warburg<sup>[7]</sup>, comme un champ de forces travaillées par des images qui lui préexistent et dont il s'agit de déceler la dynamique. Il conviendrait ainsi d'ignorer les frontières arbitraires entre les régimes d'images pour penser leurs entrecroisements et leurs frottements, et pour se défaire par là-même des

logiques linéaires et normatives. Dans *San Francisco Disaster*, la composition en vue aérienne de la grande ville en flammes retrouve en quelque sorte ce que François Walter, dans son ouvrage consacré à l'histoire culturelle de la catastrophe, nomme la « matrice iconographique »<sup>[8]</sup> du paysage enflammé, ce genre en vigueur dans la représentation picturale des tableaux bibliques du XVI<sup>e</sup> siècle et ses nombreuses représentations de la chute de Sodome et Gomorrhe (*Paysage avec destruction de Sodome*, Henri Met de Bles, 1545 ; Montsu Desiderio, *Destruction de Sodome et Gomorrhe*, 1593 ; *L'incendie de Troie*, Adam Elsheimer, 1601). L'expressivité graphique travaille pourtant sur des registres figuratifs différents : les excès chromatiques de l'œuvre picturale, neutralisés dans *San Francisco Disaster* par le noir et blanc, se voient ainsi substituer dans le film le mouvement labile et implacable des formes. Par ailleurs, aucun personnage n'apparaît dans le film Edison pour fuir la fatalité, ce qui soustrait du film toute dimension fataliste au profit d'une certaine désincarnation de l'événement.

Par ailleurs, François Walter a montré que « dès l'âge classique les catastrophes ont été vues comme un spectacle, telle une application littérale du sens du mot »<sup>[9]</sup>. Mais c'est principalement le développement de l'imprimerie qui permit à l'imaginaire catastrophiste de se propager à grande échelle dès le XVI<sup>e</sup> siècle grâce à l'accroissement des périodiques et autres almanachs qui affichaient souvent en couverture les images des désastres ayant touché les populations les moins fortunées. L'illustration lithographiée d'éruptions volcaniques, de déluges et d'incendies s'inscrit dans un registre sensationnaliste quotidien dont les lecteurs furent très demandeurs. Au plus près du séisme de 1906, les lithographies de l'incendie ayant touché Chicago en 1871 ou San Francisco en 1851 survivent dans le film Edison sous forme de rémanence iconographique. Cette mise en spectacle du paysage urbain dévasté se greffe également à la tradition des panoramas et des dioramas, déjà déplacés dans le champ cinématographique par Méliès avec sa représentation fictive de l'éruption

du Mont Pelé (*Éruption Volcanique à la Martinique*, 1902). Cette reproduction de l'événement répond en ce début de XX<sup>e</sup> siècle à un besoin, voire même à une urgence d'images. Selon François Walter, ces représentations médiatiques du désastre ont pour propriété de « normaliser les calamités. [...] Elles ne sont pas des jugements ou des avertissements à portée morale mais de simples événements naturels mis en spectacle »<sup>[10]</sup>. L'image n'a pas ici vocation à interpréter l'événement, ni même en fait à le documenter, elle l'inscrit dans le processus d'un déjà-vu qui tend à le banaliser. L'événement qui donne sujet à ce *Newsreel* est moins présenté pour sa singularité que comme prétexte à l'actualisation d'un genre spectaculaire. Dès lors, l'invention et l'inédit ne caractérisent pas exactement *San Francisco Disaster* comme spectaculaire, contredisant en cela une définition commune notamment posée par André Gardies, selon lequel le spectaculaire « remplir le contrat du “jamais vu” » et en « imposer au spectateur »<sup>[11]</sup>. Ce n'est pourtant pas le moindre des paradoxes de l'effet spectaculaire que de se complaire à l'envi des effets de déjà-vu.

## 2. Le désastre artificiel

Comme le signale Lauren Rabinovitz<sup>[12]</sup>, les reconstitutions cinématographiques sensationnelles d'événements récents étaient devenues une forme conventionnelle de spectacle bien avant 1906. La première du genre fut sans doute la reproduction de la bataille navale de Santiago le 15 juillet 1898, entre la marine espagnole et l'*U.S Navy*, tournée pour la Vitagraph par J. Stuart Blackton et Albert E. Smith à l'aide d'une bassine, de maquettes et de larges volutes de fumée (*The Battle of Santiago Bay*, 1898). Pour décrire ces vues truquées, Raymond Fielding propose de distinguer quatre types de catégories filmiques :

1. Les reconstitutions théâtralisées d'événements célèbres, vaguement basées sur la réalité mais non conçues pour duper le public, ou non susceptibles d'y parvenir.
2. Les reconstitutions réalistes d'événements célèbres, basées sur des informations fiables et essayant dans la mesure du possible de reproduire les lieux, les participants et les circonstances de l'événement original. Ces films étaient généralement conçus pour duper le public.
3. Les reconstitutions grossières d'événements réels, non conçues pour dupliquer les détails connus de l'événement. Ces films étaient également destinés à duper le public.
4. La fabrication brute de situations invérifiables, supposées avoir été associées à des événements célèbres, toujours dans le but de duper le public<sup>[13]</sup>.

Or, comme pour nombre de *Newsreels* de l'époque, toute l'ambiguïté de *San Francisco Disaster* naît selon nous de l'indécidabilité de son positionnement quant à l'intention de ses concepteurs de convaincre ou non les spectateurs. La reconstitution minutieuse et réaliste des plus fameux immeubles de San Francisco est ainsi contrecarrée par l'invraisemblance de la pyrotechnie et par la théâtralisation ostensible du dispositif filmique. La propagation des flammes à l'image s'effectue autour du brasier central, dont la hauteur rivalise avec celle de l'immeuble le plus grand. La disproportion d'échelle va à l'encontre du réalisme puisqu'elle trahit la contrefaçon miniaturisée du décor urbain. Il est bien entendu que l'échec de cet effet spectaculaire, s'il pourrait sauter aux yeux d'un public contemporain, doit être aujourd'hui relativisé par l'âge du film. Certaines sources d'époque témoignent d'ailleurs de la réussite du simulacre. Raymond Fielding rapporte par exemple comment Eugene Schmitz, maire de San Francisco en 1906, se serait lui-même laissé duper par le trucage convaincant du Newsreel d'Edison<sup>[14]</sup>. Fielding en conclut que le public de l'époque,

indépendamment de son milieu culturel, était naturellement victime d'un manque d'expérience face aux pouvoirs des images en mouvement. Que cette anecdote soit réelle ou qu'elle ait de quelque manière servi le discours promotionnel du film à sa sortie, elle trouve en tous les cas un contre-exemple dans le témoignage de Fred J. Balshofer, qui mit en scène *The San Francisco Disaster* pour la Lubin Manufacturing Company et se déclara déçu par le résultat de son propre film : « malgré l'utilisation de fumée pour créer des effets devant les façades des immeubles en carton qui s'effondrent, la scène avait l'air fabriquée »<sup>[15]</sup>. Pourtant, quand bien même la proposition filmique de la Biograph et de la Lubin Company n'apparaît donc ni innovante sur le plan technologique ni forcément convaincante sur le plan réaliste, *San Francisco Disaster* et *The San Francisco Disaster* rencontrèrent tous deux le succès, comme le montre Joseph P. Eckhardt. Malgré l'imperfection des effets visuels, décelable dès le moment de leur conception, « le public semble avoir apprécié tous ces efforts »<sup>[16]</sup>. Il faudrait alors s'inscrire en faux contre toute opposition entre la naïveté des spectateurs de l'époque et la clairvoyance des spectateurs d'aujourd'hui face à la contrefaçon grossière. À cette téléologie de la représentation mieux vaudrait opposer une définition du spectaculaire comme complaisance de l'artifice et défendre la nécessité du plaisir propre à la sollicitation de la perception visuelle par l'image mensongère.

Rappelons que lorsqu'en 1906, *San Francisco Disaster* est présenté au public, le cinéma est à un moment charnière de son histoire entre l'âge des attractions, qui prévalait depuis avant l'invention des frères Lumière, et l'apogée du narratif qui sera le prix de son institutionnalisation culturelle. Les propriétés didactiques du Newsreel, ouvrir une fenêtre sur l'actualité brûlante du monde, participeront à leur façon à cette autonomisation du cinéma par rapport à son lieu de diffusion originel, les spectacles de foire et les arrière-salles de théâtre. Pour Lauren Rabinovitz, les documents filmés à même les ruines du tremblement de terre de San Francisco en feront d'ailleurs l'un des trois grands événements ayant

transformé le cinéma en un grand spectacle public<sup>[17]</sup>. *San Francisco Disaster*, film par défaut, tourné dans l'urgence pour pallier temporairement le manque de visibilité d'un événement survenu de l'autre côté des États-Unis, se trouve alors au nouage de ces temporalités : il représente un point d'acmé technologique du spectacle catastrophiste en même temps qu'il apparaît déjà comme un objet obsolète, bien vite concurrencé par les films en prises de vues réelles de l'événement. Sans doute serait-il trop expéditif d'envisager le chevauchement historique dont *San Francisco Disaster* fait malgré lui l'objet comme le symptôme d'une rupture paradigmatique dans l'histoire du cinéma. Envisageons plutôt ce film comme l'objet d'une agrégation et d'une complexification des formes. Pour échapper à la position manichéenne qui opposerait un âge de la naïveté à un âge de la lucidité, au sujet du spectaculaire et de sa réception, nous souscrivons ainsi plus volontiers à la perspective ouverte par Tom Gunning. L'un des pouvoirs du cinéma, se demande-t-il, ne reposerait-il pas précisément sur cette perte de certitude, sur l'indécidabilité qu'il suscite, sur le caractère ludique, et non pas totalisant, de son illusion, sur le questionnement qu'il soulève à propos de la nature inquiétante de la perception<sup>[18]</sup> ?

### 3. Le désastre appareillé

Dans *San Francisco Disaster*, le séisme ne fait l'objet d'aucun surgissement dans l'image. Il est en revanche présenté par un dispositif spectaculaire, cherchant à solliciter la fascination du regard par une juxtaposition de tensions visuelles. En l'occurrence, la mise en scène procède de trois régimes plastiques complémentaires. En premier lieu, *la contamination* : le large plan fixe nous demande de contempler l'action du feu, les flammes pointues et ondoyantes se dispersant lentement dans le décor par foyers successifs, sans sortir du cadre centripète qui les contient et les canalise. L'unité spatiale de la ville se confronte

à nos yeux à la progression des dommages. Le déplacement des flammes effectue un trajet spatialisant par lequel l'espace urbain se détermine, puisqu'on en reconnaît les principaux monuments, en même temps qu'il se disloque. *San Francisco Disaster* doit sa singularité proprement cinématographique aux oscillations arbitraires et informes des flammes gigantesques dévorant lentement les blocs de carton. Cette lente contamination du décor par le feu entraîne ainsi le regard dans la temporalité continue de l'inéluctable. Ensuite, *la disproportion* : la hauteur disproportionnelle des flammes confère à la représentation cinématographique artificielle une valeur hyperbolique. La catastrophe devient ainsi un objet de configuration plastique. Alors qu'une dimension temporelle et spatiale lui est dédiée en propre, elle bénéficie également d'un cadre d'événementialité composite, dans lequel se rencontrent des éléments physiques par essence mixtes et hétérogènes. Cette logique du trucage falsifie la représentation, les rapports d'échelles et la concomitance des éléments. Le désastre filmique exige de survenir au sein d'un monde visible malléable dont les coordonnées plastiques sont pleinement réservées à son avènement spectaculaire. Enfin, le régime de *la dissolution* : contrairement au film concurrent produit par Lubin<sup>[19]</sup>, la vue Edison ne présente pas le séisme en lui-même mais seulement l'incendie qui en a résulté en seconde instance. Pour autant, la consternation post-apocalyptique ne fait pas spécifiquement l'objet de *San Francisco Disaster*, celui-ci se caractérise plutôt par son événementialité, au moins en ce qu'il s'inscrit dans un progrès rendu perceptible par la dispersion des flammes et par le bourgeonnement des lourdes masses de fumée projetées au sein du cadre. Ce mouvement de masse impermanent soumet alors le temps de la représentation au devenir-opaque de l'image. Ordinairement, la fumée est vue comme « l'indice du feu »<sup>[20]</sup>, selon la terminologie de Peirce, mais son mouvement erratique peut aussi se faire l'indice du vent. Benjamin Thomas décrit la présence de celui-ci au cinéma comme « une force qui serait un élément de composition, [...] mouvement sans forme, pur mouvement qui se laisse voir en épousant des formes qui ne sont pas siennes »<sup>[21]</sup>, motif invisible qui

caractériserait mieux qu'aucun autre le mouvement permanent et absolu des images de cinéma. Ce motif peut par-là-même « accentuer le sentiment de présence du représenté »<sup>[22]</sup>. Dans *San Francisco Disaster*, la fumée échoue pourtant à signifier le feu qui censément la produit et le vent qui censément la pousse. Sa projection, produite par le souffle d'une machine cachée hors-cadre, la fait plutôt apparaître comme un motif détaché, au surgissement endogène. Bien sûr ce remplissage total du cadre par la fumée est aussi un signe de ponctuation, il borne le point final du spectacle, comme un rideau de théâtre en rideau de fumée. Dès lors, un nouveau pouvoir s'agrège à la représentation, peut-être de façon fortuite : le motif de la fumée modélise une perception du temps filmique, un temps qui serait à la fois structurant et suspendu, en ce que le temps diégétique de l'information filmée est annexé à la durée technique du dispositif et à la durée de répercussion de l'effet spécial. Le mouvement qui anime la représentation est en revanche un mouvement de matière, un mouvement plastique agent d'une fiction d'image, laquelle se conclut en des termes purement esthétiques, et au mépris de toute tentative de rationalisation réaliste, par un effet radical de bouclage optique. Le drame est en effet tout entier contenu dans l'image, en son mouvement, en sa durée, jusqu'à procéder à un effet de dénouement par le dénuement. Un tel régime plastique entraîne alors l'attention spectatorielle dans une esthétique de la contemplation dysphorique dont la lenteur rachète la jouissance initiale du plaisir pyrotechnique et offre à penser par métonymie à tout ce que la surface architecturale de la maquette désincarnée ne peut révéler de la réalité du drame : autrement dit la mort de masse censément à l'œuvre en son revers invisible.

## | Conclusion

L'intensité événementielle du désastre alimente l'émulation, l'emphase et l'empathie du regard envers le pouvoir désorganisateur du chaos. Mais la figuration catastrophique se pourvoit d'un éphémère pouvoir occultant, elle dérobe pour un temps à la vue les conditions de cet avènement catastrophique tout comme elle ignore encore les graves répercussions qui seules régneront demain sur les ruines. La catastrophe est indifférenciée, contextualisée par prétexte, postulée en fait comme l'événement absolu face auquel abdique l'emprise des signes. L'image filmique s'anime d'une expression singulière à travers laquelle la dynamique des matières indisipline l'ordre figuratif et consacre par une violence plastique propre au cinéma, contamination, disproportion, dissolution, cette fascination pour la démesure fulgurante et transitoire de la destruction. Mais mettre en scène la catastrophe repose alors sur une paradoxale promesse qui peut être vue comme une hyperbole du pouvoir du dispositif de captation et de restitution de la caméra : donner à contempler la disparition en acte mais domestiquée par le cadrage et débobiné par le temps filmique. En son expression spectaculaire, l'imaginaire apocalyptique dont *San Francisco Disaster* se fait le précurseur au cinéma n'impose alors pas seulement « la certitude universelle d'une précarité de l'existence »<sup>[23]</sup>, qu'Henri-Pierre Jeudy voit pour sa part distillée dans la culture par la médiation perpétuelle du désastre. Le spectaculaire apocalyptique crée aussi une détermination esthétique dont les propriétés nous permettent à présent d'enrichir les figures par lesquelles nous avons ouvert cette réflexion, archétype, artifice et appareillage. Le déjà-vu des images archétypales se fait le syndrome d'une permanente résurgence qui tend à poser sur chaque nouveau désastre un regard objectif. L'ambiguïté de l'artifice fait alors de la représentation de la catastrophe un sujet transitif, au carrefour de la magie et de la réalité cauchemardesque, de la jouissance pyrotechnique et du sentiment pathétique. La disparition du visible appareillée au dispositif cinématographique inscrit les images du désastre dans un devenir

auquel se modèle la perception du temps filmique, entraînant dans la métamorphose permanente des images l'entrecroisement de ces perceptions contradictoires.

---

1. Fradkin Philip L., *The Great Earthquake And Firestorms Of 1906: How San Francisco Nearly Destroyed Itself*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 2005, p. 190. [↩](#)
2. En ligne sur le site de La Librairie du Congrès :  
<<http://www.loc.gov/item/00694432>> [↩](#)
3. Notamment visible à l'adresse suivante :  
<<http://nzpetesmatteshot.blogspot.fr/2014/12/magicians-of-miniature.html>>  
[↩](#)
4. Lucken Mickael, *Hiroshima, les images sources*, Paris, Hermann Éditeurs, 2008, p. 115. [↩](#)
5. Wright Alan, *Film on the Faultline*, Bristol, Intellect Ltd., 2015, p. 24. [↩](#)
6. « The prominent role that visual media would play in working through the catastrophe and fostering understanding and catharsis ». Alan Wright, *Film on the Faultline*, *id.*, p. 23. [Pour cette citation et les suivantes : traduction de l'auteur]. [↩](#)
7. Warburg Aby, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, L'Écarquillé, 2012 [1921-1929].  
[↩](#)
8. Walter François, *Catastrophes, une histoire culturelle, XVI<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Seuil, 2008, p. 89. [↩](#)
9. *Id.*, p. 99. [↩](#)
10. *Id.* [↩](#)
11. Gardies André, « Le moment spectaculaire dans la narration cinématographique », in André Gardies et Christine Hamon-Sirejols, Ed.,

*Le Spectaculaire*, Paris, Aléas Éditeur, 1997, p. 124. [↵](#)

12. Rabinovitz Lauren, « Movies and Spectacle », in André Gaudreault, Ed., *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2009, p. 159-160. [↵](#)
13. « 1. Theatrically staged re-creations of famous events, based roughly upon the original but not intended or likely to fool audiences. 2. Realistically staged re-creations of famous events, based upon reliable information and duplicating insofar as possible the location, participants, and circumstances of the original. These films were generally designed to deceive audiences. 3. Rough re-creations of famous events, made without attempting to duplicate known particulars of the events. These films were also generally designed to deceive audiences. 4. Outright manufacture of unverifiable activities alleged to have been associated with famous events – always intended to deceive audiences ». Raymond Fielding, *The American Newsreel: A Complete History, 1911-1967*, Jefferson, McFarland, 2011, p. 25. [↵](#)
14. *Id.*, p. 28. [↵](#)
15. « In our Philadelphia studio we staged tumbling buildings made from cardboard profiles, but even with the smoke that we used for effects and the silhouettes of the cardboard buildings, the scene looked fake ». Fred J. Balshofer, Arthur C. Miller, *One Reel a Week*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 1967, p. 10. [↵](#)
16. Eckhardt Joseph P., *The King of the Movies. Film Pioneer Siegmund Lubin*, Cranbury, Associated University Presses, 1997, p. 9. [↵](#)
17. Rabinovitz Lauren, « Movies and Spectacle », *op. cit.*, p. 160. [↵](#)
18. Gunning Tom, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », *Cinémas*, vol. 14, no 1,

2003, p. 86. [↩](#)

19. Fred J. Balshofer a donné une description précise de ce film aujourd'hui disparu. Fred J. Balshofer, Arthur C. Miller, *One Reel a Week*, *op. cit.*, p.

10. [↩](#)

20. Peirce Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978 [1869], p. 231. [↩](#)

21. Thomas Benjamin, *L'attrait du vent*, Crisnée, Yellow Now, 2016, p. 13. [↩](#)

22. *Id.*, p. 17. [↩](#)

23. Jeudy Henri-Pierre, *Le Désir de Catastrophe* [1990], Paris, Circé, 2010, p. 160. [↩](#)

## | Bibliographie

BALSHOFER, Fred J., Miller, Arthur C., *One Reel a Week*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 1967.

ECKHARDT, Joseph P., *The King of the Movies. Film Pioneer Siegmund Lubin*, Cranbury, Associated University Presses, 1997.

FIELDING, Raymond, *The American Neewreel: A Complete History, 1911-1967*, Jefferson, McFarland, 2011.

FRADKIN, Philip L., *The Great Earthquake And Firestorms Of 1906: How San Francisco Nearly Destroyed Itself*, Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 2005.

GARDIES, André, « Le moment spectaculaire dans la narration cinématographique », in Gardies André et Hamon-Sirejols Christine, Éd., *Le Spectaculaire*, Paris, Aléas éditeur, 1997.

GUNNING, Tom, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : pour une culture optique du dispositif cinématographique », *Cinémas*, vol. 14, no 1, 2003, p. 67-89.

JEUDY, Henri-Pierre, *Le Désir de Catastrophe* [1990], Paris, Circé, 2010.

LUCKEN, Mickael, *Hiroshima, les images sources*, Paris, Hermann Éditeurs, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil, 1978 [1869].

RABINOVITZ, Lauren, « Movies and Spectacle », in André Gaudreault ed., *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2009, p. 159-178.

THOMAS, Benjamin, *L'attrait du vent*, Crisnée, Yellow Now, 2016.

WALTER, François, *Catastrophes, une histoire culturelle, XVI<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Seuil, 2008.

WARBURG, Aby, *L'Atlas Mnémosyne*, Paris, L'Écarquillé, 2012 [1921-1929].

WRIGHT, Alan, *Film on the Faultline*, Bristol, Intellect Ltd., 2015.

# L'apocalypse nucléaire pour de faux-vrai : *The War Game* (1965) de Peter Watkins

Gaïd GIRARD

## Un film évènement

Le film de Peter Watkins *The War Game* (1965) appartient à une époque où le thème de la fin du monde n'est pas encore devenu un objet de consommation culturelle, fréquemment représentée par des images de synthèse et des effets spéciaux liés au numérique. Baudrillard n'a pas encore publié ses réflexions sur la déréalisation de l'image, le simulacre et la disparition du réel<sup>[1]</sup>. Pourtant, le film de Watkins pose déjà la question de la représentation du réel à l'écran et de la véracité de l'image.

*The War Game*, tourné en 1965, s'inscrit dans le contexte de l'après-guerre, marqué par le souvenir d'Hiroshima et Nagasaki et la guerre froide entre les États-Unis et l'URSS. La crise des missiles de Cuba de 1962 a ravivé les peurs d'une troisième guerre mondiale qui embraserait toute la planète, alors que la course aux armements nucléaires se poursuit à un rythme rapide. Comme le dit Antoine de Baecque :

À partir du milieu des années 60, les films de la fin du monde affrontent la catastrophe, sous la pression d'une idéologie (désormais davantage de gauche que de droite) qui

dénoncent la course aux armements, et des expérimentations d'un cinéma moderne qui joue sur le montage et le direct.<sup>[2]</sup>

Il cite, outre *The War Game*<sup>[3]</sup>, *Doctor Strangelove* de Stanley Kubrick (1964). Il rappelle aussi en amont les films d'Alain Resnais, *Hiroshima mon amour* (1959), et de Chris Marker, *La Jetée* (1962), « fictions des temps cinématographiques et historiques noués par l'angoisse de l'apocalypse »<sup>[4]</sup>. Il faut cependant aussi mentionner que le premier James Bond, *Doctor No*, sorti en 1962 commence déjà à utiliser la menace nucléaire comme thématique cinématographique dans un schéma de narration hollywoodienne qui connaîtra le développement exponentiel que l'on sait.

*The War Game* de Peter Watkins se situe aux antipodes de ce schéma connu. Ce film en noir et blanc commandé par la BBC dure 46 minutes, et se présente comme un objet filmique non identifié, à mi-chemin entre le reportage et le film de science-fiction. Il détaille de manière rigoureuse, documentée et implacable les effets d'une attaque nucléaire sur la Grande-Bretagne ; ainsi, il part des circonstances du déclenchement de l'offensive à l'explosion elle-même et à ses conséquences immédiates sur la population et le gouvernement britannique. Ce « documentaire du futur »<sup>[5]</sup> comme on a pu l'appeler, procède à la fois du docudrame, du film d'actualité (*newsreel*) et du reportage, la situation d'énonciation s'ancrant fermement dans le présent. Ce film d'anticipation a paradoxalement reçu l'Oscar du documentaire en 1967, après avoir été couronné par le BAFTA et avoir obtenu le prix spécial du jury au festival de Venise. Cependant, il ne fut pas diffusé par la BBC, bien que Peter Watkins fût l'un de ses employés et que son projet ait obtenu le feu vert de sa hiérarchie. L'année précédente, son docu-drame historique recréant la bataille de Culloden en Écosse (1746) avait été un grand succès télévisuel.

Les raisons et les responsabilités de cette censure de *The War Game* à la télévision qui dura 20 ans<sup>[6]</sup> sont encore vivement discutées aujourd'hui. La

BBC prit-elle seule cette décision au vu du style hyperréaliste du film qui aurait pu affoler les téléspectateurs, un peu à la manière dont l'adaptation radiophonique de *La guerre des Mondes* par Orson Welles (1938) jeta l'effroi chez les auditeurs ? C'est la ligne officielle qui fut défendue à l'époque<sup>[7]</sup>. L'exploitation des archives de la BBC menée par les historiens depuis montre que les choses sont bien plus compliquées que cela et que les pressions du gouvernement britannique furent intenses, même si elle restèrent — peut-être, la question n'est pas tranchée — indirectes<sup>[8]</sup> ; il fallait empêcher la diffusion d'un documentaire qui, fut-il d'anticipation, questionnait le silence des autorités sur les dangers terrifiants du nucléaire et l'impréparation de la population en cas d'attaque, tout en s'interrogeant sur l'inévitabilité des dérives autoritaires d'une nation en état d'urgence.

À la suite de cet acte de censure qui eut des répercussions jusqu'au Parlement britannique, Peter Watkins démissionna de la BBC et entama une carrière de cinéaste indépendant et engagé, reconnu par les plus grands - Marker, Bergman (qui admirait son *Edvard Munch*<sup>[9]</sup>) -, mais toujours marginalisé, même si *The War Game* en particulier fut diffusé sans relâche par le CND<sup>[10]</sup> en Grande-Bretagne, et sporadiquement mais régulièrement dans le monde entier. Watkins voulait travailler pour la télévision et s'adresser au plus grand nombre, ce qu'il n'a jamais vraiment pu faire finalement. Les questions que *The War Game* pose sur les rapports entre artifice et réalité représentée, catastrophe et sensationnalisme, falsification et vérité, et les réponses qu'il y apporte ne sont pas sans pertinence face à l'abondance des récits de fin du monde qui marque ce début de XXI<sup>e</sup> siècle. Il s'inscrit pleinement dans le temps du *délai* de Günther Anders, tel qu'il est repris par Jean-Paul Engélibert<sup>[11]</sup>, un temps suspendu depuis les explosions atomiques de la deuxième guerre mondiale. Il enjoint à l'action — médiatique ici, et rend impossible la mythologisation du discours apocalyptique.

## | Feuilletage générique

Le film de Peter Watkins (né en 1935) s'inscrit dans la tradition réaliste du documentaire britannique fondée par Humphrey Jennings et Grierson<sup>[12]</sup>, qui privilégiaient les sujets de société, le travail au quotidien de la classe ouvrière, l'attention aux gestes manuels tout en magnifiant les visages au travail filmés en gros plan. Formé initialement au théâtre amateur, Watkins fit jouer ses camarades dans ses premiers courts-métrages, où déjà il reconstituait des événements historiques de guerre (un soldat allemand tentant d'échapper à des maquisards, un jeune soldat anglais dans les tranchées). Dans *Forgotten Faces* (1960), qui recrée un épisode de l'insurrection de Budapest de 1956, il commence à mélanger les genres, et à entrecouper des scènes d'action spectaculaires d'interviews des acteurs avec des regards-camera directs. Si ce film primé plusieurs fois permit à Peter Watkins d'être embauché par la BBC, le Vice-Président de la chaîne Granada refusa de le diffuser : « Si nous montrons ce film sur Granada TV, plus aucun spectateur ne va croire ensuite ce que nous proposons dans nos journaux télévisés », expliqua-t-il<sup>[13]</sup>. Toute l'ambiguïté et l'intérêt des films de Watkins, et de *The War Game* en particulier, sont contenus dans cette remarque. Son cinéma fait exploser les genres de l'intérieur, « au point qu'il est difficile pour le spectateur de savoir exactement ce qu'il est en train de regarder »<sup>[14]</sup>.

Watkins commença donc sa carrière professionnelle à la BBC, dont le département de documentaire avait recruté des cinéastes comme Ken Loach, Lindsay Anderson ou Karel Reiz. Déjà dans les années 50, certains programmes comme *Special Enquiry* faisaient alterner images tournées en direct et commentaires ; les plans de caméra à l'épaule, le son en direct, le style frontal sur le terrain alternaient avec les interviews d'experts en studio. De plus et parallèlement, des semi-documentaires comme la série *It's Your Money They're*

*After* reconstituaient des évènements historiques ou des faits divers afin de les rendre plus dramatiques<sup>[15]</sup>.

Peter Watkins s'est largement appuyé sur cette tradition dans *The War Game* en choisissant pour le commentaire en voix off la voix d'un présentateur de la BBC connu, Michael Aspel, qui lui-même imite la voix de Dick Graham, autre présentateur de la BBC qui officiait pendant la deuxième guerre mondiale<sup>[16]</sup>. Le début du film est exemplaire à ce titre et utilise tous les procédés du documentaire au plus près de l'actualité. La voix off lit d'abord un texte qui défile à l'écran, remplacé ensuite par une carte, pour ensuite suivre le motocycliste porteur de l'ordre d'évacuation générale<sup>[17]</sup>. On voit bien comment Peter Watkins mélange efficacement factuel et virtuel. Les faits sont présentés comme avérés (cartes, plan d'évacuation de 1962, catégories de la population désignées), mais Watkins convoque aussi dans le discours de la voix off les modalisations de l'hypothétique : « *probably, it is possible* », et plus tard, toute une série de « *could, should, might* ». Il utilise également le vraisemblable : le conflit commence à Berlin et chacun sait que c'est le lieu où se joue le sort du monde puisque les deux blocs s'y font face. Les crises de 1948 et 1961 sont restées en mémoire.

La date précise du 16 septembre donnée cependant sans année fournit un point de départ temporel à un processus qui sera scandé par le calendrier ; le 17, puis le 18, jour où une bombe sur le Kent rate sa cible militaire et s'abat sur la population. On voit aussi comment Peter Watkins fait rentrer le spectateur dans une narration de type fictionnel, en filmant camera à l'épaule et en temps réel le motocycliste par qui tout commence : on entre dans le récit avec lui. (Cette technique a été abondamment reprise depuis et vidée de son efficacité). La juxtaposition de séquences au statut différent - texte filmé et lu, image fixe, travelling et panoramique, voix off et dialogues diégétiques, plans de coupe successifs, arrêts sur image et gros plans - désoriente le spectateur qui du coup

s'accroche à la voix off pour suivre une narration filmique au rythme accéléré et tressautant.

Le film se déroule selon une logique implacable. Sont d'abord exposées les difficultés de l'évacuation : on voit une femme demander, « *What I am going to feed them on? Are they coloured?* ». Le peu d'information sur la manière de se protéger et le manque de matériel pour construire des abris (on voit des sacs de sable entassés assez pathétiques) sont criants, les carnets de rationnement distribués à l'écran rappellent la seconde guerre mondiale. Une série d'interviews prises sur le vif dans la rue qui montre l'ignorance de la population sur les effets d'une bombe thermonucléaire, est entrecoupée de scènes d'émeutes à Berlin. L'enfilade des séquences crée un effet comique glaçant et renforce l'impression d'une course à la catastrophe inéluctable. La trajectoire tragique s'accélère : l'engrenage vraisemblable des décisions est détaillé, puis la bombe explose à 15mn 33 du film. Ses effets sur une localité précise du Kent sont filmés en pseudo-direct, avec écran blanc, images de corps soufflés en négatif, maisons en feu, enfants aveuglés et hurlants, mort par asphyxie en direct. Le temps diégétique revient en arrière pour montrer les mêmes effets de l'explosion un peu plus loin. Cette monstration paroxystique est entrecoupée d'interviews d'hommes publics : les vrais discours tenus sur le nucléaire sont joués par des acteurs.

La voix off insiste : « *This has happened after the bombing of Hamburg, at Dresden, at Tokyo and at Hiroshima* ». Le jeu sur les temps et les positions d'énonciation du commentaire est très complexe. On passe du présent de vérité générale au futur hypothétique, du passé référencé réactualisé au présent de narration, puis au futur de conséquence, selon le schéma du si/alors. On passe aussi d'un plan général d'apocalypse au discours en gros plan d'un homme d'église pour revenir à la scène de chaos, filmée en caméra très mobile et en très gros plans par moments, qui sélectionne tout à coup un visage nommé sur la

bande son, comme en situation de reportage sur place, permettant des effets d'identification soudains. Comme le dit Antoine de Baecque : « Watkins filme le passé et le futur avec la substance du présent. »<sup>[18]</sup>

Les mêmes techniques de collage sont utilisées pour raconter l'après-explosion : la gestion des blessés, les corps morts alignés à même le sol (montrées dans un long travelling silencieux), les bûchers funéraires. L'ordre peine à être maintenu : des policiers sont exécutés pour désobéissance, des émeutiers de la faim sont tués, les scènes de pillages et d'attaque des convois officiels se multiplient. Les irradiés meurent, les conditions d'hygiène et de soins sont déplorables, les enfants ne jouent plus. Dans la dernière scène qui montre une sorte de camp de réfugiés le jour de Noël, la voix off souligne le silence des autorités du pays qui prévaut sur les armes atomiques et leurs usages, alors que leur nombre augmente sans cesse. Le réalisme effrayant du film qui indique cependant dans le générique de fin qu'il s'agit d'une reconstitution d'un futur potentiel basé sur des faits avérés est à la source de la censure qui l'a frappé et de la controverse qu'il a soulevée. On trouve même souvent dans la littérature critique l'affirmation que Watkins a inséré des images d'archives dans son film, ce qui n'est pas le cas, mais qui témoigne du haut degré de vraisemblance de certaines séquences<sup>[19]</sup>.

L'efficacité de *The War Game* tient donc aux procédés cinématographiques de véracité hérités du documentaire<sup>[20]</sup> ; de plus, Watkins a toujours fait jouer des acteurs non professionnels, qu'il impliquait fortement dans les choix politiques et esthétiques de ses films. *La Commune* (2000) en est l'exemple le plus commenté. Dans *The War Game*, l'utilisation des habitants du Kent dans les scènes collectives renforce l'effet de réel du faux-vrai documentaire. Mais Watkins recourt aussi à des procédés rhétoriques de dramatisation proprement fictionnels, comme l'organisation temporelle de la narration avant et après l'explosion (temps suspendu avant, temps étiré de la désorganisation implacable

du tissu social et politique après), ou les fréquentes périodes ternaires du commentaire, qui renforcent la dimension prophétique du film ; on peut également mentionner les échos d'images fictionnelles de destruction déjà vues, comme celles de la série des *Quatermass*, une série de science-fiction diffusée par la BBC en 53-59.

Cependant, lorsque Watkins alterne des scènes de grande violence et d'agonie avec des interviews d'hommes d'église ou de scientifiques, il remet en cause à la fois le genre du documentaire et celui de la fiction catastrophe. Le modèle de l'interview en intérieur est féroce­ment parodié, et miné de l'intérieur. Tous les discours officiels cités dans *The War Game* sont véridiques, mais le montage et la mise en image les rendent ridicules. Par contre, le spectateur se laisse prendre par l'immédiateté pourtant factice des scènes d'apocalypse et de souffrance tournées comme sur le vif et dont la réception est soigneusement préparée par le discours cadre du commentateur. Ce discours-maître tient ensemble une série d'éléments hétérogènes, disjoints, anachroniques, dont le lissage apparent met le spectateur mal à l'aise. Ce dernier est paradoxalement à la fois happé et maintenu à distance, contraint à une instabilité spectatorielle qui pour Watkins favorise l'analyse et la réflexion sur une approche de la vérité de l'évènement à travers sa représentation factice affichée. E. Barot y voit une rupture radicale avec les règles usuelles de l'objectivité :

[un] parasitage des genres qui repose sur la mobilisation simultanée de ce qui est habituellement utilisé de façon séparée et exclusive. [...] Le véritable réalisme exige une parodie du réalisme factuel et de la mystification dominante de l'objectivité qu'on lui associe<sup>[21]</sup>.

## | **Performativité du factice**

Pierre Zaoui va plus loin encore dans un article sur Peter Watkins intitulé « Falsifier n'est pas mentir » ; le mensonge doit être revendiqué afin que les séductions de l'image ne voilent pas l'approche complexe de la vérité.

[Car] déplacer la question de l'authenticité de la guerre de l'image vers les producteurs de cette image, qui se mettent aussi en scène mais ont conscience de cette mise en scène et s'interrogent sur son sens à la fois historique et présent, c'est certes renoncer d'emblée à l'idée d'une vérité mimétique, mais c'est aussi reculer d'un degré dans l'ordre du mensonge<sup>[22]</sup>.

On pourrait dire que le coup de force métalectique permanent de l'énonciation watkinsienne est une façon de dé-fétichiser l'image tout en utilisant sa puissance afin de serrer au plus près une vérité inassignable.

Watkins s'est largement expliqué sur sa méthode et sa visée, qui n'a pas varié au cours de sa longue carrière. Marginalisé depuis les années soixante par le monde du cinéma et de la télévision, il a continué à travailler les rapports des *media* à l'histoire et à la guerre en particulier. Dans sa monographie *Media Crisis* (2003)<sup>[23]</sup>, traduite en français en 2004, il explique comment tous les *media* établis qu'il appelle les « Media de Masse Audio-Visuels » fonctionnent sur le même schéma, qu'il appelle la Monoforme, hérité en particulier de Griffith et des débuts du cinéma américain :

Techniques de montage rapide, d'action parallèle, d'alternance de plans d'ensemble et de plans rapprochés, d'intenses plages de musique, de voix et d'effets sonores, des coupes brusques destinées à créer un effet de choc, une mélodie mélodramatique saturant les scènes, des dialogues rythmés et une caméra en mouvement perpétuel<sup>[24]</sup>.

Pour lui, cette Monoforme figée introduit un rapport hiérarchique entre media et spectateur dans lequel ce dernier est soumis à une forme de représentation univoque, qu'il s'agisse de fiction ou de documentaire.

Il reconnaît lui-même que *The War Game* n'est pas exempt des schémas qu'il reproche à la Monoforme, en particulier dans les passages les plus spectaculaires de son film<sup>[25]</sup>. La structure disjointe et la dimension métafilmique de *The War Game*, contenue dans son titre d'ailleurs, s'inscrivent cependant totalement à rebours des films d'apocalypse à narration linéaire. La distance théâtrale induite par les plans de coupe et les changements brutaux de lieu, de temps et de genre du film de Watkins désigne sa représentation de l'apocalypse nucléaire comme une sorte « d'allégorie documentaire »<sup>[26]</sup>, qui cristallise le vrai à partir du faux fictionnel ; il met par exemple en avant le fait que tout cataclysme s'accompagne à la fois de la menace d'une dérive autoritaire de l'État et de celle de son délitement.

Presque tous les films de Watkins traitent de sociétés en guerre et de destruction, et les dispositifs qu'il met en place interdisent de les penser de façon univoque. Le récit de la guerre est toujours problématique et sa médiation ne peut qu'être réflexive pour pouvoir approcher une forme de vérité<sup>[27]</sup>. Le film de Watkins fonctionne sur une ligne de crête périlleuse entre des images de catastrophe comme pour de vrai et les témoignages de l'ordinaire des citoyens anglais des années 60 qui sonnent faux. C'est peut-être la plus grande réussite du film que de rendre implacablement présent le temps du factice virtuel, et de faire du présent un futur passé pré-cataclysmique. Il incite à l'arrêt et au retournement, comme le mouvement de l'Ange de l'histoire de Benjamin dont les ailes, ici, ne sont plus prises dans le vent du progrès mais dans le souffle de l'apocalypse à craindre et à empêcher<sup>[28]</sup>.

- 
1. Voir JOIGNOT Frédéric, « *Baudrillard Réel Killer* », *Monde des Idées*, 4 mars 2017, p. 3. [↩](#)
  2. DE BAECQUE Antoine, *L'histoire-caméra*, Paris, Gallimard, 2008, p. 390. [↩](#)

3. Il critique la traduction française du titre, « La bombe », beaucoup plus réducteur que le polysémique *The War Game*. [↵](#)
4. *Id.*, p. 390-391 [↵](#)
5. SADOUL Georges, « Un documentaire du futur », *Les lettres françaises*, 6 avril 67, cité par Antoine de Baecque, *id.*, p. 237. [↵](#)
6. Cf. SHAW Tony, « The BBC, the State and Cold War Culture: The Case of Television's *The War Game* (1965) », in *The English Historical Review*, Vol. 121, No. 494 (Dec., 2006), p. 1351-1384. [↵](#)
7. La BBC a toujours été officiellement jalouse de son indépendance, mais Peter Goodwin a montré que l'affaire de *The War Game* n'est pas le premier cas où cette indépendance a été prise en défaut. Il cite une émission sur la bombe H en 1954/55 et une autre sur le canal de Suez en 56. Cf. GOODWIN Peter, « Low Conspiracy? – Government Interference in the BBC », *Westminster Papers in Communication and Culture*, 2005 (University of Westminster, London), Vol. 2(1): 96-118. [↵](#)
8. Voir à ce propos : WELSH James M., « The Modern Apocalypse: The War Game », in *Journal of Popular Film and Television*, 1983, Vol. 11 (1), p. 24-41.

MURPHY Patrick, « The War Game, the Controversy », in *Film International*, 2003, vol 1 (3), p. 25-28.

CHAPMAN James, « The BBC and the Censorship of the War Game (1965) », in *Journal of Contemporary History*, 2006, Vol 41(51), 75-94.

WAYNE Mike, « Failing the Public: the BBC, the War Game and Revisionist History; A Reply to James Chapman », in *Journal of Contemporary History*, 2007, vol 42(24), p. 627-637.

CHAPMAN James, « The War Game – Controversy Again », in *Journal of Contemporary History*, 2008, Vol 43(1), 105-112. [↩](#)

9. *Edvard Munch ou la danse de la vie*, film de Watkins sorti en 1974. [↩](#)
10. « Campaign for Nuclear Disarmament », mouvement fondé en 1957 en Grande-Bretagne et toujours actif. [↩](#)
11. Voir ENGÉLIBERT Jean-Paul, *Apocalypses sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, XX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles*, Paris, Classiques Garnier, 2013. Voir *infra* le texte de J.P. Engélibert [↩](#)
12. Voir l'entretien avec Peter Watkins, « Mon cinéma remet en cause le cinéma », *Les Cahiers du Cinéma*, 2005, n° 598, p. 82-86. Voir aussi pour une analyse fouillée de l'œuvre de Watkins, DENIS S., BERTIN-MAGHIT J.P. (ed.), *L'insurrection médiatique. Medias, histoire et documentaire dans le cinéma de Peter Watkins*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2010. [↩](#)
13. Cité par Antoine de Baecque, *id.*, p. 212-213. On peut rapprocher ce commentaire de ce que Watkins dit lui-même de *The War Game* : « [It] forcefully debunks the whole concept of 'objective reality' on which the *apparent* authority of television rests, by staging an event that has not yet taken place with total seeming realism, and with all the apparent verisimilitude of the television evening news. » in WELSH James, *op.cit.*, p. 40. [↩](#)
14. BAROT Emmanuel, *Camera Politica, dialectique du réalisme dans le cinéma politique et militant*, Paris, Vrin, 2009, p. 97. [↩](#)
15. Voir DE BAEQUE Antoine, *op.cit.*, p. 224-225. [↩](#)
16. *Idem*, 217. [↩](#)

17. Le début de *The War Game* est visible sur [https://www.dailymotion.com/video/x70fzr\\_la-bombe-part-1\\_news](https://www.dailymotion.com/video/x70fzr_la-bombe-part-1_news) (consulté le 14/06/2017). ↵
18. DE BAECQUE Antoine, *op.cit.*, p. 238. ↵
19. Cf. CHEVRIER H.P. *Peter Watkins, cinéaste indépendant*, Ciné bulles 2002, erudit.org ; Zaoui Pierre, « Falsifier n'est pas mentir », *Écrire l'histoire* [En ligne], 9 | 2012, mis en ligne le 10 juin 2015, consulté le 29 septembre 2016. URL : <http://elh.revues.org/234> ; DOI : 10.4000/elh.234, p. 38. ↵
20. Emmanuel Barot mentionne aussi la trace du cinéma-vérité soviétique et du groupe Medvekiné (cf. Barot Emmanuel, *op.cit.*, 2009, p. 99). ↵
21. BAROT Emmanuel, *op.cit.*, p. 89. ↵
22. Voir ZAOUÏ Pierre, *op.cit.* , p. 42. ↵
23. WATKINS Peter, *Media Crisis* [2003], Paris, L'Échappée, 2015 (3e édition). ↵
24. Voici le passage en son entier : « La Monoforme est le dispositif narratif interne (montage, structure narrative etc.) employé par la télévision et le cinéma commercial pour véhiculer leurs messages. C'est le mitraillage dense et rapide de sons et d'images, la structure en apparence fluide mais intrinsèquement fragmentée qui nous est devenue si familière. Ce dispositif narratif est apparu lors des premières années de l'histoire du cinéma avec le travail novateur de D.W. Griffith et d'autres qui ont développé des techniques de montage rapide, d'action parallèle, d'alternance de plans d'ensemble et de plans rapprochés. De nos jours, la Monoforme se caractérise également par d'intenses plages de musique, de voix et d'effets sonores, des coupes brusques destinées à créer un effet de choc, une mélodie mélodramatique saturant les scènes, des dialogues rythmés et une caméra en mouvement perpétuel ». Il explique ailleurs que dans les années

70, dans le cadre d'un séminaire à l'université de Columbia, il a analysé des journaux télévisés et des séries comme *Holocauste* et *Racines*, en comptabilisant le nombre de coupes, de changements de perspective au sein d'un plan, le temps d'antenne des présentateurs et du public, les silences. Ils se sont rendu compte que quel que soit le sujet traité ou le format (journal TV ou séries), la structuration du temps et de l'espace restait la même. *Media Crisis*, p. 29. ↩

25. WATKINS Peter, *op. cit.*, p. 7-8. ↩

26. RAMONET Ignacio, « Force de frappe », *le Monde Diplomatique*, 1978, cité par de Baecque. Voir *infra* le développement de Denis Mellier sur la notion d'allégorie chez Benjamin liée aux ruines. ↩

27. Voir ZAOUÏ P., *op. cit.*, p. 45. ↩

28. Voici l'extrait le plus connu du célèbre texte de Benjamin, « Sur le concept d'histoire » première publication en français dans *Les Temps Modernes*, juillet-décembre 1947, n°22-27, p. 624-634, ici traduction de Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch dans Walter Benjamin, *Œuvres III*, Gallimard, Paris 2000, p. 427-443. « Il existe un tableau de Klee qui s'intitule "Angelus Novus". On y voit un ange qui a l'air de s'éloigner de quelque chose qu'il fixe du regard. Ses yeux sont écarquillés, sa bouche ouverte, ses ailes déployées. C'est à cela que doit ressembler l'Ange de l'Histoire. Son visage est tourné vers le passé. Là où nous apparaît une chaîne d'événements, il ne voit, lui, qu'une seule et unique catastrophe, qui sans cesse amoncelle ruines sur ruines et les précipite à ses pieds. Il voudrait bien s'attarder, réveiller les morts et rassembler ce qui a été démembré. Mais du paradis souffle une tempête qui s'est prise dans ses ailes, si violemment que l'ange ne peut plus les refermer. Cette tempête le pousse irrésistiblement vers l'avenir auquel il tourne le dos, tandis que le

monceau de ruines devant lui s'élève jusqu'au ciel. Cette tempête est ce que nous appelons le progrès. » [↩](#)

# **Le *reboot* de l'apocalypse : la [re]médiation de l'invasion zombie dans *Chroniques des morts-vivants/ Diary of the Dead* de George Romero (2008)**

## **Chloé MONASTEROLO**

Cinquième film de zombies de Romero, *Diary of the Dead* renoue avec une thématique que le cinéaste avait lui-même initiée quarante ans auparavant avec *Night of the Living Dead (La Nuit des morts-vivants, 1968)* : contrairement à ses précédentes *suites*, il choisit en effet pour ce film de revenir au commencement de la propagation des zombies. Il justifie ainsi ce choix : « avec la première nuit, je peux vraiment incorporer toute l'actualité. Si l'année prochaine on se fait bombarder, je peux l'écrire et en faire la première nuit »<sup>[1]</sup>. *Diary of the Dead* naît donc de la volonté classique de traduire l'actualité en film d'horreur. C'est une vision du film de zombies qui rejoint celle de Meghan Sutherland qui interroge la nature de films « si reproductibles et pourtant si spécifiques, si intemporels et pourtant si marqués par leur temps »<sup>[2]</sup>. Elle définit de son côté l'esthétique du *remake* comme un élément constitutif du genre, affirmant d'emblée que « tous les films de zombies sont une sorte de *remake* »<sup>[3]</sup>, ce qui lui permet d'analyser leur « capacité à réanimer à maintes reprises un même texte dans divers contextes »<sup>[4]</sup>. Si dans cette étude nous considérons *Diary* uniquement comme *reboot* (i.e., la remise à jour d'une franchise), Romero effectuant un retour dans la temporalité interne à la saga, les thèmes de répétition, reproduction, et réanimation y trouvent une place très importante, tout

comme dans l'analyse de Sutherland, pertinente à cette étude. Romero transpose d'ailleurs cette même apocalypse datant de 1968 dans un environnement culturel contemporain, et en ceci situe le récit dans un temps paradoxal qui lui permet de ranimer une même genèse dans un nouveau contexte temporel, comme c'est le cas de nombreux *remakes*<sup>[5]</sup>.

*Diary of the Dead* se présente comme un « documentaire » réalisé par Jason Creed et monté par Debra Moynihan, deux étudiants en cinéma. Le film qui en résulte est alors intitulé, dans la diégèse elle-même, *La Mort de la mort*, et non *Diary of the Dead*. À l'annonce de la résurrection des morts, le jeune couple, une poignée d'autres étudiants et leur professeur entreprennent un périple afin de ramener Debra chez ses parents, de l'autre côté de la Pennsylvanie. Jason décide dès le départ de filmer leurs expériences, ce qu'il fera pendant toute l'expédition. Celle-ci prend fin dans une villa où ils rejoignent des amis. Nous y assistons à la mort de Jason et à l'emmurement final des derniers survivants dans une pièce fortifiée remplie d'écrans de surveillance. Le montage que le spectateur a sous les yeux a ainsi été finalisé depuis cet abri par Debra après le décès de son compagnon.

Romero s'approprie à la fois la forme du *found footage* et du faux documentaire afin de tourner un film qui place le processus de médiation et de circulation des images au cœur même de la diégèse. Invariablement méfiant des médias de masse dans ses précédents films, Romero élargit sa critique aux « nouveaux médias » du xxie siècle et à leur influence sur ces jeunes protagonistes. Nous considérerons ces derniers, dans cette étude, comme des représentants exemplaires de la Génération Y, une génération composée d'individus nés entre 1982 et 2000<sup>[6]</sup>, qui ont grandi pendant la révolution numérique.

En écho à cette critique des médias, Romero met ici à l'épreuve, de façon expérimentale, les genres, les dispositifs et les formes médiatiques. Le film (qui

nous parvient dans des circonstances que nous ignorons) comporte un montage d'images issues de plusieurs caméras, et de vidéos téléchargées sur Internet. Ces composants disparates relèvent non seulement de l'effet de style, mais sont des éléments clés de la diégèse et de la narration. Cette expérience stylistique peut en effet s'apparenter au processus de « remédiation »<sup>[7]</sup> tel qu'il a pu être décrit par J. David Bolter et Richard A. Grusin. Ces derniers affirment que chaque média manifeste un processus d'appropriation des « techniques, formes, et signification sociale d'autres médias avec lesquels il tente de rivaliser ou qu'il tente de remodeler au nom du réel »<sup>[8]</sup>. Ne limitant pas leur théorie à la naissance des nouveaux médias, ils avancent également que la « remédiation s'opère dans les deux sens : les utilisateurs de médias plus anciens tels que les films et la télévision peuvent chercher à s'approprier et remodeler les images numériques »<sup>[9]</sup>.

Dans la continuité des analyses critiques portant sur les différentes allégories qui sous-tendent la figure du mort-vivant chez Romero<sup>[10]</sup> nous mettrons en évidence dans cette étude l'esthétique réflexive du film, et sa critique de la consommation des médias contemporains. Nous y expliciterons le triangle relationnel entre personnages, formes médiatiques et corps zombifiés, et considérerons la diégèse et la forme cinématographique comme un tout organique. Nous ferons ainsi apparaître l'utilisation d'une forme ambiguë par Romero, qui en dénonce les pièges mais s'en sert pourtant pour porter la parole des protagonistes. Le but est de montrer que *Diary* se distingue du reste de cette saga de morts-vivants en faisant de l'acte même de mettre en images l'intérêt principal de ces images, et ce de façon systématique. Il faut donc souligner que ce film met en scène une apocalypse qui dit l'horreur d'une société postmoderne telle que la décrit Jean Baudrillard, perdue dans l'hyperréel et pour laquelle les simulacres ont précédé et remplacé le réel ; c'est un univers où « les choses y sont doublées par leur propre scénario »<sup>[11]</sup>. Nous verrons donc en premier lieu en quoi le film présente les enjeux de l'acte de filmer la catastrophe afin de faire

du scénario de fin du monde l'instrument d'une critique de ses protagonistes médiateurs. Puis nous montrerons que le *reboot* de l'apocalypse permet, par l'entremise d'une forme hybride, de générer une évaluation des nouveaux médias. Enfin, nous analyserons en quoi l'apocalypse survient comme renégociation de l'espace de l'humain, et en ceci de sa place dans l'espace médiatique contemporain.

*Diary* est un film qui parle plus de la médiatisation de l'apocalypse que de l'apocalypse elle-même. Il s'ouvre sur un plan-séquence, dans lequel la voix-off nous apprend qu'elle provient d'Internet. Contrairement aux précédents films qui nous privaient d'une genèse des morts-vivants, on assiste ici à la résurrection des premiers zombies. Debra, monteuse du documentaire *La mort de la mort* (double intradiégétique de *Diary of the Dead*), nous indique que cette séquence a été mise en ligne en secret, hors de toute couverture médiatique classique, par le caméraman de Channel 10. « C'était sa façon d'essayer de dire la vérité à propos de ce qui se passait », commente-t-elle. Le film débute donc sur une vision idéaliste du reportage, lequel serait porteur de vérités. C'est ce qui séduit l'autre protagoniste, le réalisateur Jason Creed : celui-ci est en train de réaliser un film d'horreur pour ses études de cinéma lorsque survient l'annonce de la résurrection des morts. Ne cessant pas de tourner, Jason met alors sa caméra au profit d'une cause qu'il qualifie même de « cadeau »<sup>[12]</sup> : il s'agit pour lui d'une opportunité inespérée de produire un reportage inédit, de documenter la fin du monde.

Dans son analyse des films de type *found footage*, Stéphane Bex explique qu'ils prétendent montrer les ficelles de leur propre production afin d'établir un contrat avec le spectateur, qui accepte alors les images qui en résultent comme « réelles »<sup>[13]</sup>. Le dispositif employé interroge donc la monstration à travers des images qui se veulent indicielles, avec un rapport direct à la réalité. Jason, lui, se dresse face aux médias mensongers pour révéler la réalité de l'apocalypse. Sa

démarche n'est pas sans faire penser à l'Apocalypse de Jean, qui dévoile une fin future, à ceci près que Jason opère quant à lui une révélation *du présent*, publiant ses images sur son blog au cours de leur périple. *La mort de la mort* comporte ainsi une critique par son jeune réalisateur des médias *mainstream* et propose Internet comme une source alternative et plus fiable d'informations. Comme le remarque Jean-Étienne Pieri, dans ce film, « Internet apparaît au premier abord comme lieu des images authentiques »<sup>[14]</sup>. La séquence d'ouverture réapparaît au cours du film, cette fois diffusée sur l'écran d'une télévision diégétique, mais elle a été modifiée. Cette nouvelle version censure la panique générale, incluant au passage un caméo de George Romero qui rassure lui-même la population. Cette séquence fait ouvertement écho à la scène d'ouverture de *Dawn of the Dead* (*Zombie*, 1978), qui comporte elle aussi un caméo de Romero, dont Tony Williams nous indique qu'il représente une « voix solitaire dans la clameur grandissante de l'irrationalité humaine »<sup>[15]</sup>. Mais la situation est ironiquement inversée dans *Diary*, car Romero est devant la caméra diégétique et non derrière elle, attirant ainsi l'attention sur le renversement entre les deux films : *Diary* va se concentrer sur l'objet médiatique davantage que sur l'apocalypse, sur ceux qui filment davantage que sur ce qui est filmé.

La duplicité de la télévision est donc mise en avant par le dédoublement retravaillé du *rush* du début. Un même procédé est cependant employé pour faire apparaître l'hypocrisie de Jason. Selon Pieri, si le protagoniste entend en effet livrer au monde ses images prétendument authentiques, il « manifeste un souci de mettre en scène son film »<sup>[16]</sup>. Par exemple, il enjoint un de ses compagnons de *rejouer* son entrée dans la villa, n'étant pas satisfait de sa première prise de leur arrivée. Debra conserve les deux prises dans son montage, révélant l'intervention de Jason. Le double permet donc d'annuler l'artifice en le soulignant. De plus, au début de *Diary*, Jason est en train de filmer une séquence de film d'horreur, elle-même empruntant aux films de momie plus anciens. Or, cette séquence, provenant à l'origine du film de fiction avorté de Jason, refera

son apparition dans son documentaire, générant un dédoublement qui permet une fois encore de souligner l'incohérence de la volonté d'authenticité du jeune cinéaste. L'ironie est frappante : le même acteur, Ridley, toujours dans son costume de momie (qu'il ne retire jamais), est désormais devenu un zombie pourchassant la même actrice, Tracy, reproduisant *en vrai* la scène du tournage du film d'horreur.

Le *final cut* de Debra souligne ainsi l'échec de son compagnon défunt *en montrant les ficelles*. Son montage ne censure pas les moments où Jason met en scène les actions de ses compagnons. La voix-off annonce dès le début que de la musique a par moments été ajoutée, et précise que les séquences de transition proviennent d'un flux de vidéos en ligne. Parmi ces dernières se trouvent des images de la Louisiane après le passage de l'ouragan Katrina ou de Los Angeles lors des émeutes, ainsi que des enregistrements sonores de la fréquence de la police lors des attentats du 11 septembre. Ce sont donc des événements historiques largement ancrés dans la conscience collective que les protagonistes se réapproprient pour parler de *leur* événement historique, qui surpasse et englobe tous les autres : l'apocalypse. L'intervention re-médiatrice de Debra est également mise en exergue lors d'une scène de dispute censurée par Jason. La censure est rendue apparente par l'ajout de « bips » lors de chaque *rough cut*, ce qui n'a pu être fait que lors du montage de Debra et qui inverse en partie l'effet de la censure opérée par Jason en la mettant en évidence.

Le montage de Debra (qui est, de fait, celui de Romero) intervient donc pour dénoncer, par la forme même, l'échec de Jason dans sa tentative de montrer objectivement le réel. Une séquence de « contrat » avec les spectateurs, que Jason enregistre avant le périple, n'est livrée dans le montage de Debra qu'à la fin du film, paraissant ainsi obsolète avant même d'avoir été prononcée.

L'opposition entre documentaire et fiction est donc remise en cause par la forme même de *Diary*, qui, avec son faux documentaire enchâssé dans un *found*

*footage*, travaille des formes de fiction toutes deux fondées sur un contrat de vraisemblance. Bex note en outre que Jason apparaît comme le double de Romero<sup>[17]</sup>. En effet, comme ce dernier, le jeune étudiant en cinéma à Pittsburg ne voulait pas initialement faire du cinéma d'horreur, mais tourne tout de même un *remake* de film de momie qui, à l'instar du projet *La Momie* de Romero, ne verra jamais le jour. S'il y a bien dédoublement, la trajectoire de Jason, nous dit Bex, est pourtant l'inverse de celle de Romero<sup>[18]</sup>. Jason tente de dire le monde au travers d'un documentaire parfois tourné comme un film d'horreur, et auquel il donne même un titre de film d'horreur (*La mort de la mort*). Romero, lui, semble vouloir dire le monde au travers d'un film d'horreur allégorique dont le titre indique une chronique. *Diary* n'a de cesse d'exposer l'échec de Jason dans sa quête de réalité en soulignant pour sa part tout ce qui relève de l'esthétique du faux, à commencer par les images de la séquence d'ouverture qui n'ont supposément pas été retouchées mais correspondent déjà à l'esthétique du cinéma d'horreur : une défaillance de la caméra provoque un faux-raccord et les couleurs sont ostensiblement désaturées.

La décision de Jason d'enregistrer la catastrophe est par ailleurs constamment interrogée dans le film. La posture de Jason, régulièrement accusé de passivité pour sa propension à filmer au lieu d'agir, génère un dialogue autour de la place et de la valeur des médias dans leur quête de survie. Jason invoque la nécessité d'informer les gens pour les aider à survivre, mais cette justification est invalidée par la suspension générale des réseaux de communication. Il revendique également la pertinence de son film comme témoignage historique. Toutefois, la médiation apparaît avant tout comme un acte instinctif. La caméra est ainsi plusieurs fois empoignée dans un réflexe d'autoprotection et comparée à une arme à feu (à laquelle elle se substitue). La polysémie du terme « *shoot* » est notamment cultivée lors de la supplication de Jason dans les dernières minutes du film. Infecté, il supplie : « *shoot me* », ce qui peut être traduit en français aussi bien par « filme-moi » que par « achève-moi ». C'est par ailleurs

une troisième signification de ce terme qui permet d'analyser plus avant le rapport de Jason au média audiovisuel : « to shoot » signifie en effet « s'injecter de la drogue », laissant entendre que l'acte de filmer est une addiction pour le personnage. *Diary* renvoie donc cette image d'addiction aux millions de personnes qui, face à l'horreur, n'ont de cesse de satisfaire leur voyeurisme.

Malgré l'enjeu global et absolu de l'apocalypse, la narration reste entièrement centrée sur les quelques protagonistes : la fin du monde n'est alors qu'un prisme au travers duquel le spectateur est invité à les découvrir. Aussi est-il important de parler de la médiation de l'apocalypse à l'aune des personnages qui l'appréhendent : des jeunes de la Génération Y.

Chaque film de zombies de Romero porte en effet un regard sur son contexte. *Diary* s'intéresse quant à lui à l'ère de la blogosphère telle que la définit Debra : « [il ne restait] plus que nous, les bloggeurs, les hackers, les gamins »<sup>[19]</sup>. Les protagonistes sont, on l'a vu, un groupe d'étudiants de Pittsburg accompagnés de leur professeur émérite. Ce dernier reste souvent effacé, en arrière-plan aussi bien visuel que sonore, mais s'affirme paradoxalement dans les situations de conflit et de combat, au contraire des personnages plus jeunes. Il est même leur double négatif, puisque ceux-ci dominant largement la narration et la représentation, mais évitent autant que possible les confrontations physiques, lesquelles se font toujours caméra au poing. À ce titre, le professeur ne s'approche quant à lui jamais des différents appareils qui sont à leur portée : téléphones, caméras ou ordinateurs. La question du degré d'implication des personnages dans l'action relativement à leur appréhension des outils médiatiques est ainsi soulevée au travers de cet écart générationnel et des relations entre ces différents personnages.

Bex remarque que les films de *found footage* regorgent de « réalisateurs en herbe déjà mégalomanes qui tentent coûte que coûte de rester dans le champ de la caméra »<sup>[20]</sup>. Sortir du cadre dans un *found footage* revient ici à couper court à

sa subsistance dans la diégèse. C'est donc une forme idéale pour faire écho aux tenants d'une génération dont l'identité est tellement indissociable des nouveaux médias que leur condition même d'existence (et donc de survie) semble passer par la médiation numérique. Dans *Diary*, Debra se moque à plusieurs reprises de Jason, expliquant par exemple aux spectateurs que pour lui, comme pour des millions d'autres, « Si ça ne s'est pas passé devant la caméra, c'est comme si ça n'était pas arrivé, non ? »<sup>[21]</sup>. Cette première pique vient à la suite d'une scène de *suspense* pendant laquelle Jason, seul dans un couloir, charge la batterie de sa caméra, tandis que le reste de l'action se déroule hors champ. La séquence nous donne alors à voir un membre de la Génération Y incapable de s'éloigner de son outil médiatique, sans lequel sa propre histoire ne peut exister. La supplication de Jason d'être filmé au moment de sa mort prend alors tout son sens : pour ces jeunes, s'inscrire sur une image est un acte d'immortalisation. Raconter l'apocalypse de cette génération nécessite donc de la raconter à travers les médias qui la caractérisent. L'événement existe uniquement à travers de sa médiation.

*Diary* interroge donc ici le devenir d'une génération. Le premier de ces zombies « naît » filmé dans une vidéo qui se propage sur la toile comme le virus se propage dans le monde, et c'est cet enregistrement qui constitue le début du film, nous enfermant d'emblée dans un cauchemar où la médiatisation du monstre engendre le monstre. Un premier parallèle est ainsi établi entre protagonistes et zombies, tous entièrement dépendants de leur existence médiatique. À l'image de la société postmoderne théorisée par Baudrillard, la simulation en vient donc bien à précéder le réel<sup>[22]</sup>, de sorte que monstres et protagonistes apparaissent condamnés à un monde déconnecté de la réalité. Romero crée une fois encore des monstres miroirs de la société contemporaine, au point de donner lieu à cette assertion ambiguë prononcée par Debra : « [C'était] nous contre eux. Sauf qu'ils étaient nous. »<sup>[23]</sup> Ce basculement est décisif. Ces personnages dont l'existence est conditionnée par leur mise en

images ne peuvent témoigner de l'apocalypse qu'en se filmant eux-mêmes. Un triangle d'identification s'établit donc entre les protagonistes, les images de ces protagonistes et, enfin, les zombies qu'ils deviennent tour à tour et dont ils documentent l'apparition au sein de leurs enregistrements. L'apocalypse a donc bien lieu au niveau allégorique : non pas dans le contenu des images mais dans leur prédominance sur ce que l'on croit qu'elles révèlent. La médiation de l'apocalypse est en réalité l'apocalypse elle-même, provoquée par sa médiatisation, c'est-à-dire par une génération qui, face au cataclysme, a abandonné sa survie réelle pour une survie dans les images. Leur mise en image fait d'eux les objets de l'apocalypse : ils sont zombifiés par leur propre entreprise. Ils échouent par leur égocentrisme à rendre compte de la rapide décomposition du monde, dévoilant, en même temps qu'ils le provoquent, leur propre démembrement, qui accompagne le démembrement du réel. Aussi Debra tente-t-elle de parler des erreurs commises et de suturer leurs images en un corps hybride, comme une créature de Frankenstein que chaque visionnage ne peut ranimer que le temps du film. Elle finira elle-même emmurée dans une salle de visionnage. *Road movie* sans horizon, *teen film* sans possibilité de maturation, *Diary* est un récit sans espoir de restauration où *la médiation* de la fin de l'humanité se substitue comme sujet à cette fin elle-même.

L'apocalypse est donc ici vectrice de discours sur les médias, à commencer par la forme cinématographique qui est ici commentée aussi bien en relation à d'autres œuvres cinématographiques qu'à d'autres formes médiatiques. Après quarante ans de films de zombies, Romero opère ici un retour aux sources, une « re-médiation » du début de la fin. Le film est d'ailleurs supposé se dérouler au cours de la même nuit que celle de *Night of the Living Dead*, ce qui est pourtant impossible étant donné que les époques représentées ne sont pas les mêmes. Ce *reboot* est donc d'emblée paradoxal : il s'agit d'un véritable retour en arrière dans la diégèse qui associe une représentation des médias qui n'est possible que quarante ans après. Romero, facétieux, insère pourtant un des extraits

radiophoniques de *Night of the Living Dead* que les personnages de *Diary* écoutent dans le camping-car, au milieu du film [51:20]<sup>[24]</sup>. Retour nostalgique au film indépendant qui a lancé sa carrière, *Diary* est véritablement marqué par le phénomène de la résurrection.

*Diary* attire donc l'attention sur sa répétition d'éléments typiques des films de Romero, qui sont mis en avant dans la diégèse. La *lenteur* des zombies, que défend notoirement Romero, est par exemple commentée lors de deux scènes de tournage où il est question de la marche de la momie : tout d'abord, le tournage d'une première séquence du film de *momie* au début du film rappelle le début de *Night of the Living Dead*, lorsque Barbra fuit le premier mort-vivant entre les arbres, courant vite mais se faisant toujours rattraper. Jason doit donc rappeler à sa momie que « Les choses mortes n'avancent pas vite ! »<sup>[25]</sup>, sans quoi ses chevilles se briseraient. C'est l'argument avancé par Romero lui-même lorsqu'il explique sa préférence pour les zombies lents.<sup>[26]</sup> Lorsqu'à la fin du film, Tracy est à nouveau poursuivie par un mort-vivant – encore déguisé en momie – entre les arbres, Jason félicite Ridley-momie-zombie d'aller enfin à la vitesse adéquate. Le film met ainsi en avant ce procédé du genre qui rend terrifiante l'inéluctable et inexplicable avancée du monstre. *Diary* s'insère ainsi dans une généalogie de films de Romero et de l'histoire du cinéma d'horreur, la momie y étant établie comme une figure ancestrale du mort-vivant romerien. L'intertextualité, tout comme le motif omniprésent de la réanimation, contribue à faire de la répétition un élément constitutif du film. Cela fait écho à la réflexion de Sutherland pour qui « ce n'est pas juste les cadavres qui sont réanimés et prolifèrent dans le cinéma zombie ; c'est aussi les films eux-mêmes »<sup>[27]</sup>. Se concentrant sur les *remakes*, elle fait référence à David Wills qui y verrait « l'expression condensée des caractéristiques textuelles plus générales du cinéma, telles que la répétition et l'éloge »<sup>[28]</sup>. Si nous ne parlons pas ici de *Diary* comme d'un *remake*, la thèse de Sutherland nous permet cependant de concevoir une vision plus globale des films de zombies comme intrinsèquement

intertextuels, et de voir dans le choix de Romero de faire de *Diary* un *reboot* une autre façon de mettre en tension répétition et recontextualisation.

*Diary* comporte en outre plusieurs doubles : Jason est un « double » de Romero, la momie un double historique du zombie, *La mort de la mort* le double intradiégétique de *Diary* et, enfin, *Diary* un double de *Night of the Living Dead*. Le *retour* de la momie, qui donne lieu à pas moins de trois occurrences dans le film, atteste également d'une structure narrative dans laquelle le « retour » n'est pas limité à la résurrection des morts. C'est ce dont témoigne d'ores et déjà la structure du tout début du film. Le film commence par la vidéo de la genèse de l'invasion zombie, suivie d'une autre couvrant les trois premiers jours de l'apocalypse. La narration se place ensuite sur un autre niveau diégétique pour mieux présenter un nouveau commencement : celui du film enchâssé, lequel est une sorte de *remake* d'anciens films de momie et fait ouvertement référence à *Night of the Living Dead*. La radio annonce alors le « début » de la résurrection des morts. Enfin, Jason retrouve Debra alors qu'elle regarde la vidéo du tout premier zombie sur son ordinateur. Le film, dont le sujet est pourtant la *fin*, ne cesse donc de répéter le commencement. Cela se rapporte au principe même du film de *found footage* : des images retrouvées malgré la mort des personnages les ayant tournées, lesquels « reviennent » au travers de celles-ci. Ces images sont ainsi structurées comme les zombies et protagonistes qu'elles réaniment le temps du film : elles sont un retour qui n'en finit pas. *Diary* raconte cette *revenance de la revenance* par la multiplication des dispositifs technologiques qui génèrent le retour des images. Par cette structure de reprise, Romero crée un récit qui associe à l'omniprésence de la re-médiation du film le cauchemar décrit par Debra dans un plan où elle fixe la caméra, suite à la mort de sa famille, pour affirmer sur un ton prophétique : « À partir de maintenant, chaque personne qui meurt va revenir [...] et essayer de tuer quelqu'un d'autre, et encore, et encore, et encore, à tout jamais. »<sup>[29]</sup> Cette phrase signale l'avènement d'une ère de répétition mortifère. Ce plan est déjà en soi une répétition dans la narration

puisqu'il est inséré, au ralenti, dans la séquence du début du film qui présente les cinéastes. Ainsi, le discours critique du film, qui voit en la blogosphère un flux de données incontrôlables, est fondé dans la re-médiation. « C'est de l'information complètement brute, dépourvue de tout filtre et sans aucun type de contrôle, qui dans la plupart des cas n'est même pas de l'information, c'est de l'opinion »<sup>[30]</sup>, affirme-t-il.

Mais à l'idée de re-médiation comme répétition vient s'ajouter, dans ce *reboot*, la question de la « remédiation » au sens que lui donnent Bolter et Grussin : le renouveau de la forme. Car si Romero avait déjà fait intervenir d'autres médias dans ses films précédents, *Diary* place les nouveaux médias au cœur de l'enjeu narratif. Hybride, la narration comporte des séquences filmées avec deux caméras numériques, mais aussi un appareil photo, des caméras de surveillances « hackées », des images téléchargées en ligne et des extraits de contenus radiophoniques et télévisuels. De très nombreux écrans sont également représentés dans la diégèse sans être enchâssés dans le montage. Ceux-ci permettent d'intégrer à l'histoire des supports audiovisuels supplémentaires : une vidéoconférence, par exemple, ou le titre du film de Jason apparaissant sur une page de Myspace. La limite entre ces deux types d'insertions est régulièrement franchie, car à plusieurs reprises l'apparition dans l'espace diégétique d'un dispositif d'enregistrement ou d'un écran ouvre directement sur les images et les sons qui en proviennent. L'aventure des personnages se termine ainsi sur un de ces écrans : les moniteurs des caméras de sécurité de la villa. Le lent zoom avant sur l'écran, où on peut voir les zombies envahir la maison, fait disparaître symboliquement le cadre. Au discours cinématographique des médiateurs survivants se substitue celui, mécanique, des caméras de surveillance dénuées de volonté. Les images en tant que « dernières paroles » sont ainsi zombifiées : le discours est aussi désubstantialisé que l'homme lorsqu'il devient zombie.

La narration intermédiaire est donc des plus ambiguë, puisqu'elle injecte des images revenantes dans le but même de décrire l'apocalypse produite par cette technologie. L'intervention des diverses caméras permet de reconstituer grâce à ces éléments disparates des séquences de narration cinématographique classique (coupes, champs/contre-champs avec la seconde caméra, etc.), dont il livre les astuces quand il dévoile le processus de montage, mis en abyme dans le film.

*Diary* met donc en tension répétition et innovation. Le film interroge par sa forme conflictuelle la nature même de ces répétitions à l'intérieur du genre et du médium, procédé qui rappelle l'étude de Sutherland. Celle-ci invite, dans une annotation, à opérer un parallèle entre les répétitions qui imprègnent les films de zombies et leur tendance à « incarner plutôt qu'à simplement inscrire un discours politique dans leur discours esthétique »<sup>[31]</sup>. La multitude d'images et de médias réarticulés dans la narration y construit en effet le corps revenant d'un monstre médiatique et projette l'horreur dans le paysage contemporain. La notion d'identité telle que la conçoit Paul Ricœur, perméable aux nouvelles formes de discours au point de permettre la production d'une « identité narrative » qui évolue dans le temps et qui inclut « le changement, la mutabilité, dans la cohésion d'une vie »<sup>[32]</sup>, peut ici nous aider à envisager l'identité médiatique. Nous pouvons alors nous demander si c'est l'avenir de sa propre identité générique et cinématographique que *Diary* interroge ; si, en empruntant le langage médiatique de personnages ainsi représentés, Romero tente d'initier une discussion sur le cinéma des nouvelles générations.

L'évolution finale des personnages en zombies, images ou spectateurs emmurés, tient évidemment moins d'une métamorphose libératrice que d'une décomposition. Surtout, en un corps improbable, les images du film interrogent sur leur capacité à subsister. Si le corps paradoxal du zombie est immortel, il est néanmoins en putréfaction. De même, la première vidéo du caméraman de Channel 10 revient, chaque fois un peu plus décomposée. Il en est ainsi de la

plupart des images du film, qui se nécrosent petit à petit et s'éparpillent dans le flux de ses recyclages, jusqu'à perdre leur sens initial. La première et la dernière occurrence des images du caméraman de Channel 10 sont par exemple antithétiques. De plus, lors d'une ultime séquence produite avec des images documentaires réelles, Debra s'interroge sur la multiplication de ces contenus en ligne. Cette séquence transitoire se termine dans un désordre de « glitch »<sup>[33]</sup>, d'effets d'écrans brouillés, d'enregistrements et d'effets sonores divers, la séquence prenant fin sur le constat de la voix-off : « En fin de compte, tout ça n'est que du bruit. »<sup>[34]</sup> Ainsi, la forme du film dénonce ces médias qui propagent les voix et les images à excès, leur retirant au passage toute substance, comme le discours devient bruit. Cela mène le film à articuler une nouvelle question : que reste-t-il des vivants dans cet espace contemporain ?

La place des humains est interrogée de façon évidente par le traitement de l'espace, qui est comme eux menacé de virtualisation. En effet, *Diary* offre une variante à la saga de Romero en s'apparentant ici au *road movie*, maintenant les personnages en circulation pendant la majeure partie du film. Cependant, les nombreuses itérations rappelant que l'équipée est en route ne sont que très rarement appuyées par des plans révélant l'espace traversé par le *camping-car*. Le défilement du territoire américain des *road movies* traditionnels est remplacé par les flux d'images réelles ajoutées par Debra, quand ce n'est pas la caméra qui se tourne vers un téléviseur (le camping-car étant équipé d'une télévision) ou un téléphone. *Diary* limite le champ visuel depuis le véhicule à un espace clos ou numérique.

Élément majoritairement hors-champ, le paysage américain reste de l'ordre de la suggestion et le déplacement des personnages dans celui-ci ne sert qu'à connecter des espaces systématiquement clos. Le resserrement de l'espace à des intérieurs claustrophobes dont les rares fenêtres ne laissent pas entrevoir le monde extérieur mais menacent plutôt de laisser entrer les monstres, et la

substitution aux paysages des flux d'images contribuent à expulser peu à peu les personnages du monde tangible. L'écran remplace la fenêtre sur le monde, à l'image de la page Myspace de Jason qui rend leur propre espace visible mais n'ouvre sur aucun espace du réel. La carte des lieux qu'ils traversent demeure sans images, remplacée par une série de noms et de distances qu'ils prononcent mais dont on ne voit jamais les panneaux. Ce sont les images provenant d'Internet qui circulent, plus que les personnages. Si les lieux dans lesquels ils s'abritent se font de plus en plus rares et exigus, c'est en écho à l'espace confiné du *camping-car*, qui apparaît comme une nouvelle version de l'espace domestique à défendre caractéristique de *Night et Dawn*.

Le rapport des personnages à leur espace trouve une forme de conclusion lorsque l'on découvre chez le personnage de Ridley une piscine pleine de zombies. Debra parle alors de « poissons rouges humains », faisant ainsi écho à la condition des protagonistes de *Diary* : une humanité confinée dans un bocal. Les derniers survivants finissent leurs jours dans un espace semblable : une « *panic room* » où le seul regard sur le monde extérieur est celui d'écrans, lesquels ne permettent que de voir les morts tourner en rond, tandis qu'eux-mêmes ne subsistent que par les images de leur film. La boucle est ainsi close, conformément à la structure de répétition analysée plus haut. Les nouveaux médias apparaissent donc dans la narration du film comme une puissance envahissante qui limite et remplace l'espace réel, dont les personnages se retrouvent exclus.

Corrélativement à la métamorphose des humains en zombies, le film interroge enfin la place de l'identité humaine dans le monde des nouveaux médias. C'est un film dans un film, dans lequel les images du monde sont régulièrement remplacées par des images d'images du monde, et le paysage américain par le paysage numérique. Les dernières images des personnages sont celles de Debra et Tony se faisant face, chacun le visage dissimulé par sa caméra, suivie de celles

provenant d'une des caméras de la villa dans lesquelles la porte de la *panic room* se referme, masquée par une bibliothèque regorgeant de premières éditions, archivant les protagonistes dans l'enveloppe d'un médium ancestral. La dernière image, issue d'une vidéo téléchargée, est celle du visage déchiré en deux d'une zombie qui s'impose comme un miroir de l'état des survivants (et du monde), qui n'existent plus qu'en tant qu'yeux dans une salle de visionnage, condamnés à regarder des images dénuées de discours humain, incapables de communiquer avec le reste du monde.

La question de l'objectivité ou de la subjectivité des médias soulevée plus tôt peut alors être considérée comme une réflexion autour de la possibilité d'une identité subjective dans le flux des nouveaux médias. Dans leur Manifeste Zombie (où elles explorent la figure du zombie à la lumière du posthumanisme), Sarah Juliet Lauro et Karen Embry parlent de la peur ressentie face au zombie qui « amplifie notre conscience de nous-même en tant qu'individu car notre individualité est menacée »<sup>[35]</sup>, définissant le zombie comme « antisujet » et la horde zombie comme « une masse où il ne reste aucune trace de l'individu »<sup>[36]</sup>. Le zombie effraie car il menace l'identité humaine dans la foule. Mais *Diary* s'interroge surtout sur le discours des images, perdues dans le bruit du Web. Le film développe un discours notamment visuel de la répétition mortifère qui interroge la disparition du sujet médiateur dans la multitude d'images relayées et répétées. Cette foule sur Internet nous apparaît dans les transitions de flux d'images décontextualisées, et ceux qui la constituent ne semble savoir qu'exprimer des fragments de regard où le discours humain est perdu. Ainsi le film comporte-t-il au début une sombre parodie de générique d'ouverture : une présentation en images des personnages que la voix-off de Debra omet de nommer, préférant nommer plutôt les caméras utilisées (une Panasonic HDX100 et une HBX200). À trop se concentrer sur l'objectivité des images, Jason s'efface en tant que médiateur et finit figurativement dévoré par sa propre caméra dans ses derniers instants. Les dernières images de Debra et Tony

dissimulent leurs visages derrière les caméras avant de céder la place aux écrans de surveillance, intimant la disparition finale des survivants derrière les machines et leur soumission aux images. L'absence même de contexte au « film trouvé » conclut cette transsubstantiation en images, nous privant de toute indication quant à une réalité ayant subsisté en dehors de ces dernières.

*Diary* s'insère dans un genre par nature répétitif tout en évaluant la répétition même. Différentes formes de répétitions y sont donc mises en tension. Ainsi, l'intertextualité et la réflexivité caractéristiques du genre ne sont pas condamnées comme formes de répétition — bien au contraire, elle participent largement à la critique. En revanche, le film souligne le danger de l'avènement d'un cauchemar baudrillardien dans lequel les copies précèdent le réel, générant un monde de simulacres pour des protagonistes qui ne savent plus faire que des images d'images, sans voir ce qui subsiste derrière la caméra, y compris leur identité lorsqu'elle n'est pas médiatisée. *Diary* emprunte les moyens de communication de ces jeunes personnages afin de souligner leur aveuglement, et emprunte un discours dont il dissèque la disparition par la déconnexion des médiateurs. Plus qu'une critique sociale, nous pourrions aussi y lire un commentaire sur l'identité du cinéma et son devenir. En plaçant les médias au cœur de la thématique de son film, Romero exhibe les traits du *cinéma*, dont il exagère les procédés et célèbre l'histoire afin peut-être, d'en interroger les conditions de survie dans le paysage médiatique contemporain.

- 
1. George A. Romero, Entretien avec Giulia D'Agnolo-Vallan, « Les morts-vivants font de la résistance », *Cahiers du Cinéma* 626, septembre 2007, p. 52. [↩](#)
  2. Meghan Sutherland, « Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema », *Framework* 48, 2007, p. 67. « [...] so

- repeatable and so specific – so timeless and so timely [...] ». Notre traduction. [↵](#)
3. *Id.* p. 64. « In some sense, every zombie film is a kind of remake. » Notre traduction. [↵](#)
  4. *Id.* pp. 66-67. « [...] capacity to reanimate a text repeatedly in different contexts. » Notre traduction. [↵](#)
  5. David Roche propose une série exhaustive de typologies du *remake* dans son ouvrage sur le *remake* de film d'horreur : David Roche, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It like They Used to?*, Jackson: University Press Of Mississippi, 2014, p. 13. [↵](#)
  6. Neil Howe et William Strauss, *The Millennials Rising: the Next Great Generation*, New York: Vintage Books, 2000. [↵](#)
  7. J. David Bolter et Richard A. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Ma: M.I.T., 1999. [↵](#)
  8. *Id.*, p. 65. « It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. » Notre traduction. [↵](#)
  9. *Id.*, p. 48. « [...] remediation operates in both directions: users of older media such as film and television can seek to appropriate and refashion digital graphics [...] ». Notre traduction. [↵](#)
  10. Les différentes interprétations politiques faites autour des quatre premiers films de morts-vivants de Romero sont notamment explicitées par Philippe Met, Reynold Humphries, Robin Wood et Benjamin Thomas dans leurs chapitres respectifs de l'ouvrage suivant : Franck Lafond, *George A. Romero, Un Cinéma Crépusculaire*. Paris : Michel Houdiard, 2008. [↵](#)
  11. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée, 1981, p. 24. [↵](#)

12. « gift ». Notre traduction. [↵](#)
13. Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence : Rouge Profond, 2016, p. 74. [↵](#)
14. Jean-Etienne Pieri. « De l'écran d'ordinateur à celui des salles obscures : les formes audiovisuelles d'Internet comme sources d'inspiration de Brian De Palma (Redacted) et George A. Romero (Diary of the Dead) », *Cinéma et audiovisuel se réfléchissent : Réflexivité, migration, intermédialité*, Ed. Afeccav, Paris : L'Harmattan, 2012, p. 224. [↵](#)
15. Tony Williams, *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead* [2003], New York: Wallflower Press, 2015, p. 94. « His is a lone voice amidst a growling clamor of human irrationality [...]. » Notre traduction. [↵](#)
16. Jean-Etienne Pieri. « De l'écran d'ordinateur à celui des salles obscures : les formes audiovisuelles d'Internet comme sources d'inspiration de Brian De Palma (Redacted) et George A. Romero (Diary of the Dead) », *op. cit.* p. 226. [↵](#)
17. Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, *op. cit.*, p. 403. [↵](#)
18. *Id.* [↵](#)
19. « [...] it was just us, bloggers, hackers, kids... » Notre traduction. [↵](#)
20. Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, *op. cit.*, p. 129. [↵](#)
21. « If it didn't happen on camera it's like it didn't happen, right? » Notre traduction. [↵](#)
22. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *op. cit.* [↵](#)
23. « Us against them. Except they were us ». Notre traduction. [↵](#)

24. *Diary of the Dead* (George A. Romero, 2008), Dvd, Bac Video, 2008. [↵](#)
25. « Dead things don't move fast [...]! » Notre traduction. [↵](#)
26. « Les zombies ne courent pas. Ils ne peuvent pas! Leurs chevilles se briseraient. » « Zombies don't run. They can't! Their ankles would snap. » Notre traduction. George A. Romero, interview avec Neil Smith, « Zombie maestro lays down the lore », *BBC News*, mars 2008, Web. [↵](#)
27. Meghan Sutherland, « Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema », *op. cit.*, p. 64. « In other words, it is not just the dead bodies that are reanimated and proliferating in zombie cinema; it's the films themselves, too. » Notre traduction. [↵](#)
28. *Id.*, p. 65. « [...] David Wills considers the remake as a concentrated expression of cinema's more generalized textual qualities, such as repetition and citation. » Notre traduction. En référence à David Wills, « The French Remark: *Breathless* and Cinematic Citationality », *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*, Berkeley: University of California Press, 1998, 147-161. [↵](#)
29. « From now on, everyone who dies is gonna come back [...] and try to kill somebody else, and on, and on, and on, forever. » Notre traduction. [↵](#)
30. George A. Romero, interview avec Beth Accomando, « George A. Romero Interview » in Tony Williams, Ed., *George A. Romero Interviews*, Jackson: University Press of Mississippi, 2011, p. 158. « It's absolutely unfettered, uncontrolled, unfettered information, which in most cases isn't even information, it's opinion. ». Notre traduction. [↵](#)
31. Meghan Sutherland, « Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema », *op. cit.*, pp. 75; 77. « [...] embody rather than simply inscribe political discourse in their aesthetic address. » Notre traduction. [↵](#)

32. Paul Ricœur, *Temps et récit. Tome III*, Paris : Éditions du Seuil, 1985, p. 443. [↩](#)
33. Bex dédie un chapitre au « glitch », soit une défaillance numérique qui brouille un instant l'image, et à son rôle dans les films *found footage*. Stéphane Bex, *Terreur du voir : l'expérience found footage, op. cit.*, pp. 267-280. [↩](#)
34. « In the end it's all just noise. » Notre traduction. [↩](#)
35. Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, « A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism », *Boundary 2*, 2008, p. 89. « [...] heightens our awareness of ourselves as individuals because our individuality is endangered [...] ». Notre traduction. [↩](#)
36. *Id.* « [...] a swarm where no trace of the individual remains. ». Notre traduction. [↩](#)

## **Bibliographie et filmographie**

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée, 1981.

BEX, Stéphane, *Terreur du voir : l'expérience found footage*, Aix-en-Provence : Rouge Profond, 2016.

BOLTER, J. David et Grusin Richard A., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Ma: M.I.T., 1999.

HOWE, Neil et Strauss William, *The Millennials Rising: the Next Great Generation*, New York: Vintage Books, 2000.

LAFOND, Franck, *George A. Romero, Un Cinéma Crépusculaire*. Paris : Michel Houdiard, 2008.

LAURO, Sarah Juliet et Embry Karen, « A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism », *Boundary 2*, 2008.

PIERI, Jean-Etienne, « De l'écran d'ordinateur à celui des salles obscures : les formes audiovisuelles d'Internet comme sources d'inspiration de Brian De Palma (Redacted) et George A. Romero (Diary of the Dead) », *Cinéma et audiovisuel se réfléchissent : Réflexivité, migration, intermédialité*, Ed. Afeccav, Paris : L'Harmattant, 2012.

RICOEUR, Paul, *Temps et récit. Tome III*, Paris : Éditions du Seuil, 1985.

ROCHE, David, *Making and Remaking Horror in the 1970s and 2000s: Why Don't They Do It like They Used to?*, Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

ROMERO, George A., Entretien avec Giulia D’Agnolo-Vallan, « Les morts-vivants font de la résistance », *Cahiers du Cinéma* 626, septembre 2007.

ROMERO, George A., interview avec Neil Smith, « Zombie maestro lays down the lore », *BBC News*, mars 2008, Web.

SUTHERLAND, Meghan, « Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema », *Framework* 48, 2007.

WILLIAMS, Tony, ed., *George A. Romero Interviews*, Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

WILLS, David, « The French Remark: *Breathless* and Cinematic Citationality », *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*, Berkeley: University of California Press, 1998.

---, *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead* [2003], New York: Wallflower Press, 2015.

## **Films cités**

*Diary of the Dead* (George A. Romero, 2008)

*Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968)

*Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978)

# The Unrealised Apocalypse of Capitalist Media in *Black Mirror*'s "Fifteen Million Merits"

[June Xuandung PHAM](#)

"This is the way the world ends  
Not with a bang but with a whimper"

T. S. Eliot – *The Hollow Men*<sup>[1]</sup>

Is it possible that the world has ended with a whimper but the noise was so feeble that it escaped us? According to James Berger, many believe this to be the case. Berger calls attention to the emergence of the school of thought which purports that the world we now live in is not only postmodern but also post-apocalyptic:

Modernity is often said to be preoccupied by a sense of crisis, viewing as imminent, perhaps even longing for, some conclusive catastrophe. This sense of crisis has not disappeared, but in the late twentieth century it exists together with another sense, that the conclusive catastrophe has already occurred, the crisis is over (perhaps we were not aware of exactly when it transpired), and the ceaseless activity of our time – the news with its procession of almost indistinguishable disasters – is only a complex form of stasis.<sup>[2]</sup>

In other words, the apocalyptic sensibility formulated by Frank Kermode<sup>[3]</sup> has evolved and bifurcated into another branch, namely, a post-apocalyptic mentality. While it is possible to concur with the speculation that the crisis has

already occurred (the Holocaust, atomic bombs, numerous environmental disasters, among others), viewing the ceaseless activity of our time as merely a complex form of stasis is not only disheartening but also problematic, for it implies a definite end after the end and communicates a fatalistic message of stagnancy. Compared to neo-apocalyptic literature – a literature of pessimism, in which the traditional optimistic conclusion and intent to inspire faith disappear and are replaced by imaginative but definitive End scenarios such as human extinction or planet destruction — [\[4\]](#) the post-apocalyptic imagination appears to be more hopeful at first, because it lets us survive the apocalypse. However, in fact, surviving in an arrested world of unchangeability does not involve much hope. Most important, there is no revelation of God’s plan, religiously speaking, or of man’s purpose of existence, if we interpret God’s plan in a secular manner. That is to say, both neo-apocalyptic literature and post-apocalyptic sensibilities are nihilistic in essence.

For a society like ours in which both words and images have become overly saturated, it is a challenge to remain optimistic about the prospect of radical changes that are promised by an apocalypse. In most cases, even apocalyptic aspiration loses its transformative energy in the face of a well-oiled media machine, and ends up being a mere simulation of the apocalypse. Practised by capitalism, the “repressive tolerance”[\[5\]](#) – a concept introduced by Herbert Marcuse in his 1965’s essay of the same title – effectively undermines all opposition and dissent, while simultaneously incorporating all subversive elements to reinforce its control and dominance. While it does appear that there is no real solution to break this vicious cycle, understanding the apocalypse as an ongoing process, the ultimate outcome of which is to assemble a new community of readers and believers around each apocalyptic narrative, will help us assess more accurately the crisis we are facing and better prepare for the apocalypses and post-apocalypses to come.

I would like to advance this claim through my analysis of *Black Mirror*, a British TV series created by Charlie Brooker, first broadcast on Channel 4 in 2011. I will focus on season 1 episode 2, “Fifteen Million Merits”. “Fifteen Million Merits” is set in a post-apocalyptic world which has undergone some sort of energy and/or environmental crisis. Most people live in prison-like underground cells without any natural view of the outside and cycle on exercise bikes to power their surroundings and earn “merits”<sup>[6]</sup> – a virtual currency – for themselves. Bing and Abi, the two protagonists, spend their days riding the bike like everyone else. One day, Bing overhears Abi singing and catches a rare glimpse of real emotion in an apathetic world enveloped in screens of endless, meaningless entertainment programs. He gives Abi all of his merits so that she can get a ticket to *Hot Shot*, an *X-Factor* styled game show that is the only means for people to escape from their monotonous slave-like existence. Things do not go as expected, for Abi is eventually pressured into becoming an erotic entertainer. When the screens in his room play a commercial for the latest pornographic show starring Abi, Bing breaks the door in his rage and conceals a shard of glass. He throws himself into cycling in order to earn fifteen million merits then buys an entry ticket to *Hot Shot*. Once on stage, he pretends to dance but soon draws forth the shard of glass and threatens to kill himself unless the judges let him speak. Bing then delivers an emotional monologue denouncing the inhumanity of the system and expressing his exasperation at how callous and apathetic people have become. In an unexpected move, the judges decide that his “performance” is so authentic that he should be given his own show to rant about the corruption of the system as much as he wants. Bing accepts the offer.

## | Performance as simulation of the apocalypse

One of the main thematic strands of the episode is the pejoration of humanity in a world where commodity fetishism is no longer rooted in the insatiable appetite for material property but has deteriorated into an obsession with the virtual possession of things that do not even exist. Bing points this out in his speech:

All we know is fake fodder and buying shit. That's how we speak to each other, how we express ourselves is buying shit. I have a dream? The peak of our dreams is a new hat for our doppel, a hat that doesn't exist. It's not even there, we buy shit that's not even there. Show us something real and free and beautiful, you couldn't. It'd break us, we're too numb for it, our minds would choke.

Here, we encounter one type of Lyotard's Inhuman,<sup>[7]</sup> the dehumanising effect of technology, not as an exception but as a norm. The apocalypse in Bing's world is twofold: on the one hand, it is the energy and environmental crisis that has sent everyone to their bikes; on the other hand, constant exposure to mindless TV programs has led to the apocalyptic disintegration of human relationships and emotions. While everyone acknowledges the first manifestation of the apocalypse, the second layer, however, only troubles a few, including Bing. It must be noted that the apocalyptic depiction of Bing's world, despite its secular appearance, is also infused with religious references. For instance, there are numerous allusions to the seven deadly sins: lust (pornography), gluttony (the eating show), greed (what drives Bing to accept the judges' offer), sloth (mental laziness), wrath (one of the judges is named Wraith), envy (judge Charity and Swift are both envious of Abi), and pride (Dustin, who sees himself as superior to the cleaners). In a like manner, on the *Hot Shot* stage, Bing can be seen as a prophet announcing the coming of another apocalypse. His speech is invested with an aspiration to put an end to the existing system of power and of (in)human relations, to generate a new form of political action and ethical engagement within a population that has been so severely brainwashed and sedated, to the extent that individuals have virtually no desire to challenge

the *status quo*. The society portrayed in “Fifteen Million Merits” perfectly illustrates Guy Debord’s “society of the spectacle,” in which “mere images become real beings – dynamic figments that provide the direct motivations for a hypnotic behaviour”.<sup>[8]</sup> Once this hypnotic behaviour has been integrated thoroughly enough, surveillance is no longer necessary. What is essential to the stability of such a society is, on the other hand, its citizens’ commitment to images, to the spectacle. This explains why the act of *not* watching incurs penalty: in order to skip the commercials, Bing is required to pay. As he does not have enough merits, he shuts his eyes to avoid seeing the porn actress Abi. Yet, the multiple screens surrounding him keep flashing and repeating warnings, the door of his room is automatically locked to prevent him from running away, all to compel him not only to participate in this society of spectacle but also to become the accomplice of a social structure that systematically degrades humanity for the purpose of entertainment.

The apocalypse that Bing wishes to incite through his passionate onstage monologue derives from his painful and complete awareness of how post-apocalyptic his world really is. There is hope in his desperate attempt to unveil truths and for a brief moment, we see the possibility of a revolution. To quote Berger again:

To see a world as post-apocalyptic is to recognize its formative catastrophes and their symptoms, and to identify the ideological sutures that hide the damages and repetitions. It is also, finally, to recognize and create narratives that work through these symptoms and return to the apocalyptic moments that traumatize and reveal. At that point, new – more healthy and more truthful – histories and futures may be possible.<sup>[9]</sup>

Through Bing’s act of unsettling the normalisation of apathy and callousness in his society, media culture is pushed into crisis and seems on the verge of being demolished or purified in one way or another. It must be noted that in the New Testament, the apocalypse does not offer a definitive ending, as it also promises

the New Jerusalem – a utopian future after crisis. Accordingly, the apocalypse in the New Testament is intrinsically paradoxical: it is a warning about an end, which is also a new beginning. John Hall proposes that, “Rather than the actual end of the world, the apocalypse is typically ‘the end of the world as we know it’, an extreme social and cultural disjuncture in which dramatic events reshape the relations of many individuals at once to history”.<sup>[10]</sup> Unfortunately, the moment of apocalyptic aspiration does not last long, as Bing readily accepts the offer to get his own show and enjoy the privileged life of the elite: a much bigger cell, real orange juice, no more biking, and most important, a view of the world outside. His failure in playing the role of the apocalyptic catalyst essentially reduces his sincere indignation and his desire for change to “the most authentic performance” in the history of *Hot Shot*. Speaking differently, it situates him right back within the society of the spectacle that he longs to disrupt. His performance, as such, loses its value as an apocalyptic presentiment and becomes a mere simulation of the apocalypse. To borrow from Guy Debord, it is a “purely spectacular rebellion”.<sup>[11]</sup> In accepting his new role as an entertainer and as a star, Bing serves as one of the “superficial objects that people can identify with in order to compensate for the fragmented productive specialisations that they actually live”<sup>[12]</sup> and contributes to the commodification of dissatisfaction and subversion.

Interestingly, Bing’s status as an agent of apocalyptic simulation and as an accomplice of the culture industry parallels the position of the series *Black Mirror*. In an article written for the *Guardian*, Brooker explains, “The ‘black mirror’ of the title is the one you’ll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smartphone”.<sup>[13]</sup> He goes on to claim that the goal of the show is “to create an anthology in which each episode has a different cast, a different setting, even a different reality. But they’re all about the way we live now and the way we might be living in 10 minutes’ time if we’re clumsy”.<sup>[14]</sup> Thus, the mirror is used as metaphor for the

show's ability to reflect present and possible future technological crises that many of us have already sensed. Its narrative can be interpreted as a series of cautionary tales regarding the dark side of technology. Instead of collapsing all physical boundaries and opening up access to boundless information, the "always on" culture highlighted in *Black Mirror* tethers humans in an echo chamber of the self. Ironically, *Black Mirror* is also caught in an irresolvable paradox: it attempts to give a social critique of a system of which it is a component. Just like Bing, who now relies on a TV show to deliver his attack on a society that uses screens to dumb people down, the series, in its own act of criticism, contributes to the commodification of the apocalypse, to the perpetuation of the "always on" culture. It is not difficult to find evidence of the impact the industry exerts on the show: the first two seasons of *Black Mirror* have 3 episodes each (the mini-series format), but as the series gained more popularity and recognition, *Netflix* immediately commissioned a third season including 12 episodes, which was later divided into two 6-episode seasons. Already, we see the extended run of the series as being directly influenced by the investment of a giant international entertainment company. Human activities, as such, appear to be nothing but stasis, an opinion that Berger has observed and noted. This leads us to the next part, which explores the repressive tolerance encouraged and practised by advanced capitalist media. This tolerance, in turn, creates the perfect conditions to smother opposition and dissent and to make it almost impossible for real change to transpire.

## | **Capitalist media and repressive tolerance**

The main targets of assault in Bing's fervent monologue are none other than the three judges on the show. He does not hold back, nor does he care about the consequences when he freely throws expletives at the trio:

Fuck you for sitting there and slowly making things worse. Fuck you and your spotlight and your sanctimonious faces. Fuck you all for thinking the one thing I came close to never meant anything. For oozing around it and crushing it into a bone, into a joke. One more ugly joke in a kingdom of millions. Fuck you for happening. Fuck you for me, for us, for everyone. Fuck you.

And still, despite his highly offensive speech, he is not only tolerated but welcomed and embraced as a true artist. The *Hot Shot* judge's decision to offer Bing his own show where he can rant about the corrupted system does not come as a surprise in any sense, for it complies closely with the nature of an advanced capitalist culture. In his essay entitled "Repressive Tolerance," originally published in 1965, Herbert Marcuse had already come to an important observation that merits the following lengthy passage:

Under the rule of monopolistic media – themselves the mere instruments of economic and political power – a mentality is created for which right and wrong, true and false are predefined wherever they affect the vital interests of the society [...] The meaning of words is rigidly stabilized. Rational persuasion, persuasion to the opposite is all but precluded. The avenues of entrance are dosed to the meaning of words and ideas other than the established one – established by the publicity of the powers that be, and verified in their practices. Other words can be spoken and heard, other ideas can be expressed, but, at the massive scale of the conservative majority (outside such enclaves as the intelligentsia), they are immediately "evaluated" (i.e. automatically understood) in terms of the public language – a language which determines "a priori" the direction in which the thought process moves. *Thus the process of reflection ends where it started: in the given conditions and relations.*  
[\[15\]](#)

What happens in "Fifteen Million Merits" is a clear illustration of the way the monopolistic media exercises its repressive tolerance to put an end to the process of reflection and opposition the moment it starts. By claiming that Bing's monologue is one of the most authentic performances he has ever seen on the *Hot Shot* stage, the judge effectively reshapes Bing's intention and reasserts the frame within which Bing's words are to be understood: a creative attempt to distinguish himself from other contestants, to win favour from the judges and the

public. Not stopping there, the entertainment machine manages to turn this opposition to its advantage, incorporating it into the system. Bing's sincerity and hope for change lose all their edge the moment we see him through a TV screen, repeating the same passionate lines on his own show, the moment the shard of glass he previously held on stage as a weapon and a symbol of defiance is used as a prop, a trademark. If Bing's *Hot Shot* performance could be seen as a transgression invested with a certain subversive quality then, the ending in which Bing becomes a star, an entertainer, affirms its failure to undermine the dominant ideology. This arrangement corresponds to the theory of containment and subversion promoted by the New Historicists, in particular by Stephen Greenblatt. This paradigm, which is largely inspired by Foucault's analysis of monolithic power, featured in his institutional histories such as *The Birth of the Clinic* and *Discipline and Punish*, sees containment as the dominant mode in the containment-subversion struggle: it summons up subversion in order to reconfirm its power. According to Aram Veaser, among the principal assumptions of New Historicism there are those which purport that "every act of unmasking, critique, and opposition uses the tools it condemns and risks falling prey to the practice it exposes" and that "a critical method and a language adequate to describe culture under capitalism participate in the economy they describe".<sup>[16]</sup> The *Dark Mirror* episode examined here illustrates exactly how, using its own tools, Bing's opposition to the entertainment industry has fallen prey to the practice it exposes and has eventually resituated itself firmly within the very same industry.

One might question whether the judges have underestimated the potential influence Bing's program may have on other viewers. After all, Bing does not stop his sharp, sarcastic attacks on his society, even after he has become a star. It is important to point out that such worry is unnecessary, for the repressive tolerance exercised in advanced capitalism has been carefully calculated and

formulated in order to prevent any possible harm to the system. Marcuse explains as much:

[...] those minorities which strive for a change of the whole itself will, under optimal conditions which rarely prevail, be left free to deliberate and discuss, to speak and to assemble – and will be left harmless and helpless in the face of the overwhelming majority, which militates against qualitative social change. This majority is firmly grounded in the increasing satisfaction of needs, and technological and mental coordination, which testify to the general helplessness of radical groups in a well-functioning social system.<sup>[17]</sup>

The established social conditions in Bing's world are maintained to ensure that the majority is satisfied in their basic needs. While it is true that life after an energy crisis is far from being comfortable, a belief in fairness, particularly in terms of economic activities, prevails: the more one rides the bike, the more merits one earns, and the more luxuries one can afford. Likewise, the *Hot Shot* competition has the appearance of a merit-based selection: if you are talented enough, you will be duly rewarded. It is clear that these are but illusions; nevertheless, they give the majority of people something safe and secure to cling to. Speeches about qualitative social change, the sort that Bing delivers on stage, may sound fascinating at first, but they do not offer any solutions, which is the reason why people can be amused by them but find it hard to subscribe to them politically. This is particularly true in the context of the episode, as Bing does not seem to have in mind any specific project for an alternative society after fulfilling his wish, venting his frustration and exposing the decaying state of his world. Perhaps, it is this lack of further plan and vision that has driven him to accept the offer to become part of the media machine instead of leading a revolution.

In any case, giving Bing his own show can be interpreted as the entertainment industry's attempt to institutionalise an emerging structure of feelings and consequently, to deplete its subversive power. In *Marxism and Literature*,

Raymond Williams explains the concept of “structures of feeling” as changes which can be emergent or pre-emergent, but do not have to await definition, classification or rationalisation before they exert palpable pressures and set effective limits on experience and on action.<sup>[18]</sup> Bing’s poignant speech on the *Hot Shot* stage can be seen as: “[...] a social experience which is still in process, often indeed not yet recognized as social but taken to be private, idiosyncratic, and even isolating, but which in analysis (though rarely otherwise) has its emergent, connecting, and dominant characteristics, indeed its specific hierarchies”.<sup>[19]</sup>

Yet, the moment Bing speaks similar lines in his own show, he has been integrated into the system: his words and emotions can no longer qualify as “structures of feeling” since they now represent the hegemonic ideology. As soon as a structure of feeling is recognised, defined, classified, and rationalised, it ceases to be a potentially subversive process and becomes the new dominant structure built into institutions. Raymond Williams adds, “By that time the case is different; a new structure of feeling will usually already have begun to form, in the true social present”.<sup>[20]</sup> Does this mean that even in its failure to generate a new mode of political and ethical engagement, Bing’s subversive mentality still offers a certain kind of hope in a future when the inhuman capitalist media industry will face its own apocalyptic demise?

## | **Is there still hope?**

The parallel between Bing and *Black Mirror*, in terms of their position in the entertainment industry, far from being a coincidence, is the proof of the show’s unmasked self-awareness of its limitations. It presents the audience with a readily acknowledged irony, which serves as a reminder for caution toward what

they watch. Many have pointed out that *Black Mirror* appears to superficially provide social commentary and to act as an oppositional force warning against the danger of modern technology, while in fact it is but a mere apparatus, a mechanism that enhances and maintains the exercise of media power within society. Such an opinion is not inaccurate. What it overlooks is the show's willingness to acknowledge and to make visible this limitation. *Black Mirror* not only satirises modern life but also satirises itself and the way satire in general is incorporated into the entertainment industry to keep the societal machine running smoothly.<sup>[21]</sup>

The most easily identifiable caution sign can be found in the opening credits. First, there is a black screen with a loading icon. Symbols start to appear and form the letters BLACK MIRROR in white. Next, the screen is cracked; the letters are broken and slowly fade away, leaving behind an intact black screen. The appearance of a cracked mirror here is infused with meaning when we consider it in relation to Jacques Lacan's mirror stage. The mirror stage, which lasts from the age of six months to the age of eighteen months, is seen as the landmark of ego formation. Lacan theorises the mirror stage as an identification with the Ideal-I, the form that:

[...] situates the agency of the ego, before its social determination, in a fictional direction, which will always remain irreducible for the individual alone, or rather, which will only rejoin the coming-into-being (*le devenir*) of the subject asymptotically, whatever the success of the dialectical syntheses by which he must resolve as *I* his discordance with his own reality.<sup>[22]</sup>

This essentially means that the process of identification with the mirror image is always misidentification, as the total form in the reflection is completely different from the fragmented body image that the subject experiences in reality. A cracked mirror, as such, shatters the illusion of wholeness and exposes the misconception in identification. Faced with this fracture, the audience is

reminded that what the show presents as a reflection of the present crisis is in itself a much more perfect, idealised version of a multifaceted crisis.

Both *Black Mirror* and Bing are incapable of providing any real solution to facilitate an apocalypse of the exploitative capitalist media and entertainment industry. Yet, we should not overlook the fact that the audience is not a purely passive agent totally subject to the sway of the information fed through the screen. It may be true that performance is merely a simulation of the apocalypse and usually falls short of being the actual catalyst that brings about dramatic political change. It is also true that no mediated form of opposition is free from the conditions and the manipulation of the media – the very tool it employs. Nevertheless, the apocalyptic aspiration is not to be erased even in the most obvious failed attempt. Raymond Williams’ concept of structures of feeling gives us hope that at any moment, there will always be an emerging force contesting the hegemonic culture. After all, as Fredric Jameson eloquently puts it:

[...] the original Apocalypse includes both catastrophe and fulfillment, the end of the world and the inauguration of the reign of Christ on earth, Utopia and the extinction of the human race all at once. Yet if the Apocalypse is neither dialectical (in the sense of including its Utopian “opposite”) nor some mere psychological projection, to be deciphered in historical or ideological terms, then it is probably to be grasped as metaphysical or religious, in which case its secret Utopian vocation consists in assembling a new community of readers and believers around itself.<sup>[23]</sup>

Such a new community of readers and believers does exist, both in reality in relation to the series *Black Mirror* and in “Fifteen Million Merits” in relation to Bing’s show. While it is difficult to measure the extent to which these subversive programs have altered the perception of their audience on the issue of human relationships as well as the relationship between humans and technology, it is

safe to claim that they have been successful in their secret Utopian vocation from a metaphysical perspective.

To return to the psychological point of view, it has been mentioned previously that John Hall proposes we see the apocalypse as “the end of the world as we know it.” This interpretation of the apocalypse as subjective revelation makes it essential for the apocalypse to repeat itself in a constant process of construction, deconstruction, and reconstruction; in short, a “rolling apocalypse.” The term is coined by Rosalind Williams in her book *The Triumph of Human Empire*. She writes, “In our new historical condition, crisis is no longer imminent, out there on some future horizon, but has become immanent, incorporated into ongoing history [...] The end of history dwells in the present as a rolling apocalypse”.<sup>[24]</sup>

It is worth mentioning that the concept of rolling apocalypse has been subject to extensive political misappropriation as well as criticism. Crises and threats are said to be everywhere and ready to wreak havoc any time, which is the excuse for the authority to maintain a state of exception indefinitely that in turn, allows it to commit unconstitutional acts without being held accountable.<sup>[25]</sup> Such abuse in the application of the term “apocalypse” is an unhappy but understandable reality. Apocalypse is an ancient narrative, whose presence in our contemporary world necessarily means that it has undergone many transformations. The narrative of judgment and retribution, the binary opposition between the good and the damned, as well as the linear conception of time and history invested in the etymology of the term “apocalypse” are sometimes preserved intact, other times reformulated to adapt better to the dominant culture. Naturally, this includes being exploited by politics to reinforce certain ideologies. The important point, therefore, is to make a clear distinction between a rolling apocalypse that is used to evoke fear and submission to the hegemonic culture, and that which, on the contrary, is used to awaken people to the present and to

help them better prepare for future crises by learning from the mistakes and limitations they are made aware of.

## | Conclusion

The post-apocalyptic world in “Fifteen Million Merits” presents new social conditions and relations that call for a new apocalypse. If we take the world portrayed in the episode as a point of reference for advanced capitalism, it becomes clear that there is nothing wrong in viewing our contemporary society as post-apocalyptic, providing that this view is not accompanied by a refusal to keep contemplating crisis. Mediated projects aimed at provoking radical change by tackling the dehumanisation brought about by the media and the entertainment industry may have yielded limited success so far; nevertheless, exploring the apocalypse as an ongoing phenomenon gives us the benefit of hope since we are promised that what is left unrealised now will/may be resolved sooner or later. One has the right to hope that Bing's failed attempt will be picked up by someone else, who not only shares his frustration and anger at the damage capitalist media has inflicted on their world, but who also learns from Bing's mistake of not having any specific plan to fix the problem. To end on an optimistic note, I will turn to John Hall:

The apocalyptic myth has a history not because it is a single, coherent social force or reified “thing,” but because the interactions between alternative kinds of apocalyptic manifestations and broader social developments have had relatively durable *configurational* consequences, both for subsequent apocalyptic eruptions and for society more broadly.<sup>[26]</sup>

Bing's apocalyptic manifestation, while being limited, certainly has its configurational function in subsequent apocalyptic eruptions. The same can be

said about the series *Black Mirror* and its relevancy in the way we, as consumers and accomplices in a society of spectacle, face our current and future crises.

---

1. Eliot Thomas Stearns “The Hollow Men,” in *Collected Poems 1909 - 1962*, Harcourt Brace, 1991, p. 82. [↩](#)
2. Berger James, *After the End: Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, Minnesota UP, 1999, p. xiii. [↩](#)
3. See Kermode Frank, *The Sense of An Ending: Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, New York, Oxford UP, 2000. [↩](#)
4. Rosen Elizabeth, *Apocalyptic Transformation – Apocalypse and the Postmodern Imagination*, Plymouth, Lexington, 2008, p. xv. [↩](#)
5. According to Marcuse, “within a repressive society, even progressive movements threaten to turn into their opposite to the degree to which they accept the rules of the game.” “Repressive tolerance,” as such, only serves the cause of oppression. See Marcuse Herbert, “Repressive Tolerance” [1965], in Robert Paul Wolff, Barrington Moore, and Herbert Marcuse, *A Critique of Pure Tolerance*, Boston, Beacon Press, 1969, p. 83. [↩](#)
6. The naming of this virtual currency is probably a reference to meritocracy – the delusion of equality with which advanced capitalism increasingly associates itself. [↩](#)
7. Lyotard poses two important questions: “what if human being, in humanism's sense, were in the process of, constrained into, becoming inhuman (that's the first part)? And (the second part), what if what is ‘proper’ to humankind were to be inhabited by the inhuman?” Here, he emphasises the need to make clear distinction between two kinds of inhuman, “the inhumanity of the system which is currently being consolidated under the name of development (among others) must not be

confused with the infinitely secret one of which the soul is hostage.” In other words, the Inhuman can represent the dehumanising effect of technology but can also include the potentially positive forces that are repressed or excluded by conventional definitions of humanism. See Lyotard Jean-François, *The Inhuman: Reflections on Time*, Trans. Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby, Cambridge, Polity, 1991, p. 2. [↵](#)

8. Debord Guy, *Society of the Spectacle* [1967], Trans. Ken Knabb, London, Rebel Press, 2000, paragraph 18. [↵](#)
9. Berger James, *After the End: Representations of Post-Apocalypse*, *op.cit.*, p. 219. [↵](#)
10. Hall John, *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity*, Polity, 2009, p. 3. [↵](#)
11. Debord Guy, *Society of the Spectacle*, *op.cit.*, paragraph 59. [↵](#)
12. *Ibid.*, paragraph 60. [↵](#)
13. Brooker Charlie, “Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction,” *The Guardian*, December 1, 2011. [↵](#)
14. *Ibid.* [↵](#)
15. Marcuse Herbert, “Repressive Tolerance,” *op.cit.*, pp. 95-6, emphasis mine. [↵](#)
16. Veesser Aram, “Introduction,” in H. Aram Veesser, ed., *The New Historicism*, New York & London, Routledge, 1989, p. xi. [↵](#)
17. Marcuse Herbert, “Repressive Tolerance,” *op.cit.*, p. 94. [↵](#)
18. Williams Raymond, *Marxism and Literature*, London, Oxford UP, 1977, p. 132. [↵](#)
19. *Ibid.* [↵](#)

20. *Ibid.* [↩](#)
21. It is not the first time that Charlie Brooker situates his creation in a paradoxical situation. In 2011, he wrote and presented a documentary show called *How TV Ruined Your Life*, which was aired on BBC Two. [↩](#)
22. Lacan Jacques, “The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience,” in *Écrits, A Selection*, trans. Alan Sheridan, Norton, 2007, p. 503. [↩](#)
23. Jameson Fredric, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London & New York, Verso, 2005, p. 199. [↩](#)
24. Williams Rosalind, *The Triumph of Human Empire: Verne, Morris, and Stevenson at the End of the World*, Illinois, Chicago UP, 2013, p. 345. [↩](#)
25. According to Agamben, “The state of exception is not a special kind of law (like the law of war); rather, insofar as it is a suspension of the juridical order itself, it defines law’s threshold or limit concept.” Characterised as the emptiness of law, the state of exception, which has become a paradigm of government in the contemporary world, poses many problems in the resolution of political conflicts and is seen as precondition for crisis at times. For more, see Agamben Giorgio, *State of Exception*, trans. Kevin Attell, Chicago and London, Chicago UP, 2005. [↩](#)
26. Hall John, *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity*, *op.cit.* p. 5, emphasis mine. [↩](#)

## | Bibliography

AGAMBEN, Giorgio, *State of Exception*, trans. Kevin Attell, Chicago and London, Chicago UP, 2005.

BERGER, James, *After the End: Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, Minnesota UP, 1999.

BROOKER, Charlie, "Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction," *The Guardian*, December 1, 2011.

DEBORD, Guy, *Society of the Spectacle* [1967], trans. Ken Knabb, London, Rebel Press, 2000.

ELIOT, Thomas Stearns, "The Hollow Men," in *Collected Poems 1909 - 1962*, Harcourt Brace, 1991.

HALL, John, *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity*, Cambridge, Polity, 2009.

JAMESON, Fredric, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London & New York, Verso, 2005.

KERMODE, Frank, *The Sense of An Ending: Studies in the Theory of Fiction with a New Epilogue*, New York, Oxford UP, 2000.

LACAN, Jacques, "The Mirror Stage as Formative of the Function of the I as Revealed in Psychoanalytic Experience," in *Écrits, A Selection*, trans. Alan Sheridan, Norton, 2007.

LYOTARD, Jean-François, *The Inhuman: Reflections on Time*, Trans. Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby, Cambridge, Polity, 1991.

MARCUSE, Herbert, “Repressive Tolerance” [1965], in Robert Paul Wolff, Barrington Moore, and Herbert Marcuse, *A Critique of Pure Tolerance*, Boston, Beacon Press, 1969.

ROSEN, Elizabeth, *Apocalyptic Transformation – Apocalypse and the Postmodern Imagination*, Plymouth, Lexington, 2008.

VEESER, Aram, “Introduction,” in H. Aram Veeseer, ed., *The New Historicism*, New York & London, Routledge, 1989.

WILLIAMS, Raymond, *Marxism and Literature*, London, Oxford UP, 1977.

WILLIAMS, Rosalind, *The Triumph of Human Empire: Verne, Morris, and Stevenson at the End of the World*, Illinois, Chicago UP, 2013.

**“These violent delights have violent ends”  
(*Romeo and Juliet*, 2.6, 9 / *Westworld*,  
S01E01). Apocalyptic re-mediation, or, can  
there be a Revelation in this (West)world?**

**[Sébastien LEFAIT](#)**

## **Introduction: Why remake the apocalypse?**

Mediation is a fundamental property of the apocalypse. As David Pagano reminds us, in “the Revelation to John that ends the New Testament, God lifts the veil of time from John’s eyes, because his received vision consists of events yet to come, events that in fact constitute the concluding era of human history”.  
[\[1\]](#) This was all *pre-mediated*. God offers John a *pre-view* of things to come: the virtual *and visual* narrative of the world’s end, later to be matched by the actual version of the final disaster. Accordingly, an apocalyptic tale is a paradoxical narrative. On the one hand, it comes with elements of surprise: its date, the actuality of the end (that the prophecy was true), and its nature (*how* it all ends). On the other hand, it features prophetic visions of the world’s ultimate disaster, a glimpse of which is offered only to a select few.

The same paradox applies to how audiences receive apocalyptic TV fiction. On the one hand, viewers keep watching due to their strong expectation that all

shall be revealed *in the end*. On the other hand, they watch extremely closely with the awareness that the prophetic disclosure of how it ends is *always* known beforehand, by definition. This may be because one of the characters has been warned about world's end. This may also be because we suspect the truth is there for us to guess, screened from our view by superficial appearances and faulty exegesis.

HBO's *Westworld* (2016-) resorts to just such an apparently anticlimactic strategy. Its very title is a massive spoiler: the show takes its inspiration from Michael Crichton's 1973 film of the same name. To know what the series is about, just remember the cult movie: it is about amusement parks in the near future, owned by Delos Company. The parks' inhabitants are realistic robots that look like human beings. To have their fun, *Westworld*'s wealthy visitors do whatever they want to and with the robots. In the end, the robot inhabitants of the amusement facility get out of control and take over power from its rich visitors. This final development introduces a vision of technological apocalypse that has been a cliché of science fiction for a long time. The ultimate rise of the machines expresses humanity's defeat at the hands of the forces of industrialisation, mechanisation, and artificial intelligence – and, if Robert M. Geraci is to be trusted when he states that “to study intelligent robots is to study our culture”,<sup>[2]</sup> it also speaks volumes about the end-of-the-20th/beginning-of-the-21st-century *Zeitgeist*.

Alternatively, to know what happens at the end of *Westworld*, you may just watch the series' original trailers, and read the comments they generated on various Internet websites. Even before the first episode aired, potential viewers knew what to expect. As noted in one prerelease review, “The *Westworld* trailer promises an AI apocalypse unlike anything you've seen before”.<sup>[3]</sup> Another online review, published after the second episode, confirms this interpretation. “The robot apocalypse is nigh, but what are the seven signs? [...] I'll go with

four horsemen: Robot Sentience, Incompetent Staff, Creator Hubris, and Guest Interference, each with seven seals foretelling their arrival. Be warned!”<sup>[4]</sup> Viewers, it seems, expect no major surprise from the series – except perhaps with regards to visual effects and disaster magnitude. Even before the show starts, we have the *what* and the *how*. The only information still missing may be *when* it all ends: it will depend on how long HBO allows the show to last.<sup>[5]</sup>

In this paper, I discuss and analyse *Westworld* to elicit the questions the show raises about the role of the apocalypse in contemporary societies. To do so, I consider the narrative issues attached to the series, and especially the paradoxes mentioned in this introduction. Why watch a series whose story has already been unveiled? Why study a show if it is just an apocalyptic remake, an absolute oxymoron, as *remake* may sound incompatible with *revelation*? Then, I go on to establish that *Westworld* addresses more universal questions. What if the apocalypse is mediated globally, depriving the revelation of its awe-inspiring quality? Is there a use for the apocalypse in our time of over-information?

To answer these questions, I use a methodology based on the systematic comparison between the show’s story world and our world.<sup>[6]</sup> The first incentive to proceed in this way is that the series itself encourages such a back-and-forth movement. It does so especially by introducing AI robots as its main characters, which allows for the constant crossing of thresholds. Indeed, according to Geraci, “intelligent machines are boundary objects”.<sup>[7]</sup> The second reason is that some studies in the social psychology of the television viewer promote such an approach. For Sonia Livingstone, among others, “the issue is not whether television is indistinguishable from everyday life but whether the symbolic role of each can be better understood in a similar rather than an oppositional fashion”.<sup>[8]</sup>

Drawing on this approach, I first argue that *Westworld* is not an apocalyptic remake, but an apocalyptic *re-mediation*, which means that it mediates the

apocalypse again. Then, I examine how the series refers to audience interference with its story world, and presents it as a way to *remediate* the apocalypse (meaning, this time, to find a remedy to the apocalypse issue). The third section introduces semiotic disobedience as a weapon against omnipresent apocalyptic warnings, both in the show's story world and in the real world.

## | ***Westworld* as apocalyptic re-mediation**

If the apocalypse is in itself a mediation and the nature of mediation has changed – which no one can gainsay – then apocalyptic narratives need to adapt to new circumstances. *Westworld* evinces high awareness of how new media impact the concept of revelation in its essence. New media are even a narrative premise, which the series treats as the motive for remediating the apocalypse that happened in the 1973 film. The show's dialogues and visuals constantly foreground state-of-the-art media technology. The robots interact with their makers by going online. The owners control them via tablets. The immersive story world of the show evokes the virtual reality of videogames.<sup>[9]</sup> Each character has personality traits that a computer system can adjust. The visitors to the park (also known as “guests”) have agency over a fictional universe filled with robots (or “hosts”) whose computer-generated minds work in loops. The hosts, then, may represent an improved version of the bots that pose as real people on social networks.

Also due to our immersion in a media environment, the show treats the culture of previous generations of viewers as a vast field of knowledge to explore or rediscover thanks to new technologies. This applies, for instance, to the show's use of quotations from Shakespeare to warn its audiences about the certainty of a fatal finale. Not only do “These violent delights have violent ends” (*Romeo and*

*Juliet*, 2.6, 9 / *Westworld*, S01E01) – as said, although not as a deliberate quotation, by Peter Abernathy, a “host” and “father” to one of the main robot characters, Dolores. The park is also Hades on earth, according to that very same Abernathy: “Hell is empty / And all the devils are here” (*The Tempest*, 1.2, 215-216; *Westworld*, S01E01). During a conversation with Ford, one of the park’s original creators, he also declares his intention to wreak havoc by threatening to “do such things / What they are yet I know not, but they shall be / The terrors of the earth.” (*King Lear*, 2.4, 276-279 / *Westworld*, S01E01), as the climax of a string of borrowed Shakespearean lines that includes the famous “When we are born we cry that we are come / To this great stage of fools” (*King Lear*, 4.6, 171-72 / *Westworld*, S01E01).

Thus recycling some of Shakespeare’s most apocalyptic lines serves the singular purpose of reminding viewers that all apocalyptic narratives run the risk of being disappointing. None of the quotations heaped into the first episode are hard to identify, all the less so since several of them are from the same play, *King Lear*, and spoken in a row by the same character, Peter Abernathy. Nevertheless, the quotations carry a prophetic tone rather than true revelations. To paraphrase one last quotation from *King Lear*, one might say that the show’s “promised end”, when it comes, cannot be told from the “image of horror” ending the 1973 film. Foreknowledge – by which I literally mean knowledge that comes before the show – is thrust upon viewers in explicit and didactic ways. Consequently, it is not surprising to observe that audience members do follow these trails by coming up with theories on various forums and social network platforms about the show’s hidden meaning.

Even more interestingly, the apocalyptic trailer, quotations, and film precedent do not thwart viewers’ strong belief that there shall be a revelation *in the end* anyway. Despite the show’s strategy of scattering clues about in the form of easily noticeable cultural references, incentives to expect a final twist abound.

One instance among many others lies in the following line, spoken by Dolores Abernathy: “I know things will work out the way they were meant to” (S01E01). Slowly but surely, the plot unravels towards an ending its creators have planned. The Shakespeare quotations are pebbles along the way, dropped by the showrunners for audience members to trace back to the corpus of plays and exploit to make educated guesses about the unravelling of the plot. This strategy is not incompatible with the show’s apocalyptic features. Prophetic announcements always come with a *minimal* amount of suspense, linked to the possibility for the whole tale to end differently. This is either because those who warned of the apocalypse were liars, or, more often, because the revelation is misinterpreted.

And this is all a matter of interpretation indeed. Viewers are required to watch closely based on the awareness that in any apocalyptic show, the disclosure of how it ends is available to those who watch carefully. The point of introducing cultural references is less to reveal than to tell viewers where to look for answers. Audience members seem to have understood what was expected from them. Many did follow these trails, coming up with theories on various websites about *Westworld*’s hidden meaning. Once again, this is a way for the series to resort to another defining feature of apocalyptic narratives. One of the rules of the genre<sup>[10]</sup> is that the select few can expose the ending because they can see better than the casual spectator. The show encourages its viewers to believe so through such metaleptic lines as “Have you ever questioned the nature of your reality?” (S01E01), or “Figuring out how it works is half the fun” (S01E02).

These lines sound like an incentive to resort to social cognition, which is addressed jointly to the hosts, the guests, and the viewers. According to Sonia Livingstone,

Social cognition [...] asks how people understand their social worlds and studies both people’s representations of their world, or their social knowledge, and the processes by

which people make sense of their world, processes involving both the construction and use (or reconstruction) of social knowledge.<sup>[11]</sup>

As in the park, experiencing and exploring *Westworld*'s fictional universe prevails over narrative techniques. Exploring here is a collective and media-assisted version of Wolfgang Iser's gap-filling.<sup>[12]</sup> It implies browsing the Internet and sharing information on forums about the meaning of the show.<sup>[13]</sup> The practice also involves placing the Shakespeare quotations in their original context,<sup>[14]</sup> identifying other potential references,<sup>[15]</sup> or drawing comparisons with *The Wizard of Oz* or *Alice in Wonderland*.<sup>[16]</sup>

There is a revelation in this story world after all, but the show suggests that new media provide privileged access to it – to such an extent as to ruin the series according to some Internet users.<sup>[17]</sup> Even the show's creators have playfully warned *Westworld* fans that some among them came very close to guessing the show's ending<sup>[18]</sup> – which may have incited scriptwriters to either change the plot or follow viewer theories to pander to audience tastes. This is a sign that culture is participatory, and that viewers are willing to take part in the *construction* of their favourite shows to achieve active gratification. Fan theories about the show with which the Internet is rife provide multiple instances of such constructions.<sup>[19]</sup> It thus seems that the apocalypse can only unveil itself to viewers who are forensic and savvy, but who also act as information processors and sharers.

## **Audience interference with the story world / Viewer agency over the story world**

What is at stake is not just apocalyptic insight, but increased viewer empowerment, characterised in particular by the ability to alter the ending. The

show constantly references the possibility for what is foretold to happen differently. Once again, the media play a part in the process. For instance, the series' first season ends differently than the movie does. In the film, the "gunslinger", the infamous leader of the robot revolution, kills all the park's patrons except for one, and he is eventually destroyed by this last human survivor. The apocalypse, in other words, has only nearly happened, but humankind ultimately gets off with a warning. In the series, without spoiling the ending, one may say that the robots' success is much more complete. Besides, the logic of their rebellion is explained in more detail. Consequently, it becomes clear to viewers that because of their condition, the AI machines have to fight back, and due to the fairness of their cause, they are right to punish the guests' violent delights with a violent end.

In fact, the show's structure forces viewers to empathise with the robots. First, because as in the original movie, they are played by actors so that there is nothing artificial about their appearance, which makes it easy to identify with them as characters rather than as machines. Second, because the inhabitants of the park are obviously exploited by the park's users whose extreme wealth allows them to enslave, rape or kill robots who respond exactly as human beings would and who obviously suffer from their predicament. The plot focuses on the sentience that comes with the progress of artificial intelligence, and shows that what the rich patrons do is far beyond a refined type of animal cruelty. The point is to vent their anger and cruel impulses on robots who look the part. This suggests the park's guests would act similarly regarding fellow human beings if they could, and conveys a criticism of capitalistic societies where money can buy anything, including the right to kill or maim, and the ability to destroy ethical boundaries between good and evil actions.

But while *Westworld* may just be an amusement park, it is still treated as a microcosm of human interaction and power plays. This allegorical pattern acts as

an incitement to draw conclusions regarding the real world based on our interpretation of what happens in and around the park. One such conclusion is prompted by the new ending, which brings no minor change to the apocalyptic vision of the original film. The bad guy in the series may still be the black-clad gunslinger villain, but one of the major twists in the narrative is that in the series, the gunslinger figure is not a robot, but the park's owner and most cruel torturer of its inhabitants. Accordingly, the robot characters here become the heroes, as the ones who find the courage and means to fight exploitation, with implications concerning empowerment strategies in current societies. Indeed, *Westworld* emphasises *how* the robots manage to alter the terrible ending authors have prepared for them. Their condition, the show heavily insists, results from their lack of authority over the fiction they bring to life. The robots perform plotlines written for the guests to enjoy, and various authors, scriptwriters and creators control their fates. As the saloon's mechanical piano visually illustrates, the robots conform themselves to a pre-existing plot they're supposed to unravel mechanically from beginning to dire end. Nevertheless, many of the human characters on the show, be they owners or managers of the park, constantly express concern that the hosts may stray from their paths. And from the perspective of viewers, the cause for their concern is easy to identify: in the credits, a robot skeleton visibly plays the piano, foreshadowing the hosts' eventual appropriation of the plot, represented elsewhere by the musical instrument's punch card. Noticeably, the owners' apprehension is conveyed through lines or phrases that point to the nature of their domination, and therefore to the only potential loophole in the park's well-oiled routine: as Theresa Cullen, a senior manager in Delos company, phrases it: "If there's so much as an unscripted sneeze, I want to know about it. [...] The hosts are supposed to stay within their loops, stick to their scripts with minor improvisations (S01E01)". The hosts' future, and how it ends for them, is not in the hands of God, but of human beings who look and act very much as they do. The nature of the hosts' rebellion fits the nature of their submission. It consists in

imagining counternarratives for their character arc, in altering the story they are supposed to enact, a process that reaches its climax when the robots manage to bring about a different ending. Improvisation and spontaneity become bywords for free will.

Crucially, the hosts finally manage to exert self-determination by doing what fans do online: gathering knowledge of their fictional past as the first step towards suggesting alternative storylines. The head writer, Sizemore, constantly loses control over his plotlines and character speeches, suggesting only the story world (the park) is unchangeable, *not* the stories it features. This applies to the show as well: although it presents the end as a revelation planned since the beginning, the outcome may just as well be unstable. Indeed, it depends on consumer preferences expressed, episode after episode, on various forums. The whole point of the story is to find ways of keeping viewers watching to the end; otherwise the show may abruptly stop. This provides a reflection of how the park's guests consume its contents. When they get bored with the stories taking place in the park, and performed by the robots, they must be given new storylines, or they will leave the parallel, escapist reality from which Delos Incorporated profits. The park keeps on running, and remains a lucrative business operation, if it is fed new plots. The same applies to viewers as consumers of the show. They can grow dissatisfied with its contents and stop watching, so the owners of this parallel universe must adapt, in real time, to their changeable tastes, and to the expressions of their discontent with which Internet forums are scattered. Yet, as a business operation, the show must live on too. If the cost is to change the ending should viewers take exception to what the plot is driving at, then so be it.

To reiterate the link with our main topic: *Westworld* demonstrates how a foretold story can change against all odds. The original 1973 apocalyptic narrative is eventually proven to be misleading by its remediation. Or, to

simplify: current viewing patterns make the apocalypse unstable and changeable. This is the real revelation: audiences may interfere with the apocalypse. True power is the ability to make humans toe a specific storyline but also control what people remember, think, and say. And ultimately, what is at stake is interfering with the meaning of pictures and representations, and even of people, with a direct impact on the truth value of any revelation whatsoever. After all, what is the realistic world of the park but an alternative truth – a truth some people ask us to repeat and believe? Following this comparison, could the robots point to the ways in which we may regain control over social narratives? There are two possible ways of dealing with this aspect of the show. The first one is classic postmodernism: the series provides a specular vision of how viewers interact with a transmedia story world, especially by participating in its evolution. I prefer the second one: *Westworld's* characters teach viewers how to regain agency in our transmedia world, in the hope of altering an apocalyptic ending.

## **Resisting the apocalypse through semiotic disobedience**

The series seems to suggest that in our world, power is about controlling reality by implementing official stories, planned from beginning to end. Such circumstances have allowed conspiracy theories to thrive,<sup>[20]</sup> an aspect of apocalyptic culture into which *Westworld* cleverly taps.<sup>[21]</sup> Yet as the show suggests through the final robot rebellion, this master narrative can be changed, as can the nature of the apocalypse, if the conspirators – the owners of the park who control everything that happens in it unbeknownst to the robots – are overthrown. The same applies in real life, in the implementation of a form of resistance that opposes control through storytelling. This form of counter power,

which is also a form of counterculture,<sup>[22]</sup> involves two steps exemplified by the robots.

The first one is cognitive distance, or representational schizophrenia: realizing that we may have lost control over our own narratives. This requires an epiphany similar to the one featured in a sequence from S01E06, which HBO's website describes as follows:

Lutz [a technician in charge of robot maintenance] frantically presses buttons on the tablet to wake Maeve [A host who is the madame of the main brothel in the park]. As he paces back and forth, she comes to and demands to see more of the facility. Nervously accompanying her through the halls, Lutz shows Maeve how the hosts are brought, from manufacturing to behavior and everywhere in between. As Lutz ushers her into the elevator, Maeve is distracted by a park promotional video with glimpses of her previous build and daughter. 'How did you have my dreams?' she asks Lutz.<sup>[23]</sup>

Maeve sees herself and her lost daughter on screen. This is the first step that will lead her towards rebellion. Like Maeve, it appears the robots can only achieve agency when they are able to interact and interfere with the contents of the show, thereby altering the course of their destiny as characters. Before anything else, they need to see themselves as others perceive them to regain control.

This is the premise to the second step: contradicting the expected reception of their story and governing their fate. This is illustrated in this conversation excerpted from episode four between Bernard, one of the park's engineers, and Dolores, a host:

[Dolores:] Well, some people choose to see the ugliness in this world...  
[Bernard:] Stop. Lose all scripted responses. Improvisation only.  
[Dolores:] All right. Are you saying I've changed?  
[Bernard:] Imagine there are two versions of yourself... one that feels these things and asks these questions, and one that's safe. Which would you rather be?

[Dolores:] I'm sorry. I'm trying, but I still don't understand.

[Bernard:] No, of course not.

[Dolores:] There aren't two versions of me. There's only one. And I think when I discover who I am, I'll be free.

Dolores's incipient awareness of herself as the potential maker of the decisions that concern her – and that contradict “scripted responses” – is a way of reuniting the decisions made for her with the meaning she wants to give to her life. Again, this is labelled as “improvisation” – the way in which robots exercise free will. This leads them to understand their lot by interpreting and re-appropriating the story they are performing.

In my opinion, this birth of consciousness makes it necessary for the robot characters to resort to semiotic disobedience – a willing misunderstanding of official meaning that restores freedom of speech and may in some cases lead to freedom *per se*. Sonia Katyal coined the phrase to complement an older concept, John Fiske's semiotic democracy, based on the assumption that Fiske's concept is no longer operative as such.<sup>[24]</sup> As Katyal explains, mostly in legal terms, new forms of control over potential interpretations and uses of cultural productions make it necessary to invent new forms of civil disobedience that apply in semiotic terms:

Just as previous discussions of civil disobedience focused on the need to challenge existing laws by using certain types of public and private property for expressive freedoms, today's generation seeks to alter existing intellectual property by interrupting, appropriating, and then replacing the passage of information from creator to consumer. [...] I call these recent artistic practices examples of “semiotic disobedience”.<sup>[25]</sup>

This is an almost accurate depiction of the hosts' predicament in *Westworld*. Their bodily (re)appropriation cannot dispense with an act of artistic (counter)creation. Its first stage is the deliberate misinterpretation of the script written for them to enact. As an after effect, the hosts' semiotic disobedience

jeopardises the owners' financial profit. Most interestingly, this applies to both the park and the show itself, but in ironically opposite ways. While the hosts' disobedience may lead Delos to bankruptcy, viewer disobedience over, and intervention in, the meaning of the show is acceptable as a guarantee of success, and therefore of financial gain for HBO. To rebel, the robots have no option other than exposing and destroying the meaning others give to their lives. In *Westworld*, this heroic behaviour is an incentive for viewers to differ on what the show means and express what they think its meaning should be – an act of empowerment over cultural productions that paradoxically ensures maximum profit for the producers of the show.

## | **Conclusion. Apocalypse now / and then?**

We have been living in a post-apocalyptic age since 9/11. Consequently, the threat we live under is no longer the apocalypse as such. What we dread as a society is for an apocalyptic event to be re-enacted or re-mediated. This is what makes semiotic disobedience so important: the apocalypse has happened, and we can change nothing about it except for its meaning. The only possibility that remains is to re-mediate it by countering its established interpretation and, in so doing, to provide citizens with the chance to understand the difference between an apocalyptic event and other events to which an apocalyptic role is ascribed. The true revelation that lies at the end of this process, which is no less than deciphering reality to re-appropriate it, is a form of semiotic disobedience. It is the revelation that, for instance, terrorists staged 9/11 to actualize the apocalyptic announcements presented in disaster movies or the disaster scenarios imagined by the authorities, to prepare for the worst. The terrorists' point was to appear to hold the ultimate form of power: the ability to turn what should have remained sublime warning into fact, to make the worst-case scenario come true.<sup>[26]</sup> This

confirms that, as Baudrillard stated more than two decades ago, “our apocalypse is not real, it is *virtual*. And it is not in the future, it is taking place *here and now*.”<sup>[27]</sup> Apocalyptic mediation is indeed an ongoing development. Consider 9/11. Its most significant impact lies in the realm of imagination. We constantly live under the menace of similar pictures appearing once again on our TV sets, a threat sustained by fears and insecurity that may be real, but that are maintained virtually. So since the apocalypse is happening *now* (albeit virtually) by threatening to happen *then* (albeit hypothetically), the only way to avoid it is through semiotic disobedience. To deprive terror of its strength, we must refuse to construe pictures of terrorist catastrophe as evidence of present apocalypse and promise of eternal doom. Interpreting media productions is a duty, but so is interfering with their content, to prevent terrorists and fearmongers from forecasting a cataclysmic future, and in the process, from writing the master narratives of our present.

---

1. Pagano David, « The Space of Apocalypse in Zombie Cinema. », in *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, Lanham, MD, Scarecrow Press, 2008, p. 71-86, p. 72. ↩
2. Geraci Robert M., *Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality*, Oxford, Oxford Univ. Press, 2012, p. 7. ↩
3. Newitz Annalee, *The Westworld Trailer Promises an AI Apocalypse Unlike Anything You’ve Seen Before*, [arstechnica.co.uk/the-multiverse/2016/06/westworld-hbo-trailer-analysis-watch/](http://arstechnica.co.uk/the-multiverse/2016/06/westworld-hbo-trailer-analysis-watch/). ↩
4. McCabe D. G., *Westworld Robot Apocalypse Watch: Season One, Episodes 1-2*, <https://dgmccabe.com/2016/10/14/westworld-robot-apocalypse-watch-season-one-episodes-1-2/>. ↩

5. The present paper focuses on the show's first season, the only one to have been broadcast at the time of writing, but a second one has been ordered, to be released in 2018. Although the overall narrative is unfinished, the first season is sufficiently consistent to be studied as a narrative of its own. ↩
6. Story world is understood in its transmedia definition: "What differentiates a basic story world that exists in any story from the process of world-building across multiple texts and media is the way that the spatial temporality of a given story world becomes expanded across media by using those additional media forms to add new aspects of world mythology, or to expand the timeline of the story world to include new events or to explore new fictional settings, etc." Matthew Freeman, *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, London, Routledge, 2017, p. 29. ↩
7. Geraci Robert. M., *Apocalyptic AI*, *op. cit.*, p. 6. ↩
8. Livingstone Sonia, *Making Sense of Television: The Psychology of Audience Interpretation*, London; New York, Routledge, 1998, p. 4. ↩
9. Rivera Joshua, « *Westworld* » is What Happens When You Make a TV Show Like A Video Game, <http://www.gq.com/story/westworld-video-games>. ↩
10. Regarding apocalyptic literature as a genre, see John Joseph Collins, *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature*, 2014, p. 2. ↩
11. Livingstone Sonia, *Making sense of television*, *op. cit.*, p. 26. ↩
12. Iser Wolfgang, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response.*, Baltimore, Johns Hopkins Univ. Press, 1997. ↩
13. Golder Andy, *Um, so How Many Timelines Are There Exactly?*, <https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/the-7-best-westworld-fan-theories-thus-far>. ↩
14. Otterson Joe, « *Westworld* » Episode 1 Shakespeare Quotes Explained,

- <http://www.thewrap.com/westworld-episode-1-shakespeare-quotes-explained/>; Daniel Pollack-Pelzner, *Westworld Is Full of Shakespeare Quotations, but It's Using Them All Wrong.*, [http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/10/17/westworld\\_is\\_full\\_of\\_sha](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/10/17/westworld_is_full_of_sha) ↩
15. Turner Matthew, *Every Secret Easter Egg and Hidden Reference in Westworld Season 1*, <http://www.gamesradar.com/westworld-easter-eggs/>. ↩
  16. D'Ark Spark, *WestWorld Is Wizard of Oz*, <https://www.youtube.com/watch?v=XjtsSjcoI3U>. ↩
  17. Alexander Julia, *The Internet has Ruined Westworld*, <http://www.polygon.com/2016/12/2/13766462/westworld-theories-bernard-dolores-william>. ↩
  18. Radio Times Staff, *HBO Boss Says Westworld Fan Theories Are « getting Close » to the Truth*, <http://www.radiotimes.com/news/2016-10-31/hbo-boss-says-westworld-fan-theories-are-getting-close-to-the-truth> ; Jacob Stolworthy, *Westworld: Hbo Exec Claims Some Fan Theories Are Getting Close to Susing It All Out*, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/westworld-season-1-finale-theories-hbo-casey-bloys-the-night-of-vinyl-a7386401.html>. ↩
  19. Otterson Joe, *« Westworld » Fan Theories: Who Is the Man in Black?*, <http://www.thewrap.com/westworld-fan-theories-who-is-man-in-black-ed-harris/> ; PeriodicGolden, *Everyone Behind the Scenes in the Park is a Host*, [https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6yn8/theory\\_everyone\\_be](https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6yn8/theory_everyone_be) Blair Marnell, *The 3 Wildest Westworld Theories so Far*, <http://nerdist.com/the-3-wildest-westworld-theories-so-far/>. ↩
  20. Barkun Michael, *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America*, Berkeley, University of California Press, 2013. ↩

21. This issue, although interesting, is too large to be addressed here, but it will be the main topic of my next article on the show. ↩
22. On counterculture as rebellion against technological power, see Bochner Arthur P., *Coming to Narrative: A Personal History of Paradigm Change in the Human Sciences*, Routledge, 2016, p. 105. ↩
23. HBO.com, *Westworld S1 06: The Adversary: Synopsis*, <http://www.hbo.com/westworld/episodes/1/06-episode/synopsis.html>. ↩
24. Katyal Sonia K., « Semiotic Disobedience », *Washington University Law Review*, 2006, vol. 84, no 3, p. 489-571, p. 489. ↩
25. *Ibid.*, p. 493. ↩
26. Voir Matthews, Melvin E, *1950s Science Fiction Films and 9/11: Hostile Aliens, Hollywood, and Today's News*, Algora Publishing, 2007, p. 4-6. ↩
27. « Notre Apocalypse n'est pas réelle, elle est virtuelle. Elle n'est pas future, elle a lieu *ici et maintenant*. » Baudrillard Jean, *L'illusion de la fin, ou la grève des événements*, 1992, p. 166. ↩

## | Bibliography

ALEXANDER, Julia, “The Internet has Ruined *Westworld*”, <http://www.polygon.com/2016/12/2/13766462/westworld-theories-bernard-dolores-william>.

BARKUN, Michael, *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America*, Berkeley, University of California Press, 2013.

BAUDRILLARD, Jean, *L'illusion de la fin, ou la grève des événements*, 1992.

BOCHNER, Arthur P., *Coming to Narrative: A Personal History of Paradigm Change in the Human Sciences*, Routledge, 2016.

COLLINS, John Joseph, *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature*, 2014.

D'ARK SPARK, “*WestWorld* Is *Wizard of Oz*”, <https://www.youtube.com/watch?v=XjtsSjcoI3U>.

FREEMAN, Matthew, *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, London, Routledge, 2017.

GERACI, Robert M., *Apocalyptic AI: Visions of Heaven in Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality*, Oxford, Oxford Univ. Press, 2012.

GOLDER, Andy, “Um, so How Many Timelines Are There Exactly?”, <https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/the-7-best-westworld-fan-theories-thus-far>.

HBO, “*Westworld* S1 06: The Adversary: Synopsis”,  
<http://www.hbo.com/westworld/episodes/1/06-episode/synopsis.html>.

ISER, Wolfgang, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response.*,  
Baltimore, Johns Hopkins Univ. Press, 1997.

KATYAL, Sonia K., « Semiotic Disobedience », *Washington University Law Review*, 2006, vol. 84, no 3, p. 489-571.

LIVINGSTONE, Sonia, *Making Sense of Television: The Psychology of Audience Interpretation*, London; New York, Routledge, 1998.

MARNELL, Blair, “The 3 Wildest *Westworld* Theories so Far”,  
<http://nerdist.com/the-3-wildest-westworld-theories-so-far/>.

MATTHEWS, Melvin E., *1950s Science Fiction Films and 9/11: Hostile Aliens, Hollywood, and Today’s News*, Algora Publishing, 2007.

MCCABE, D. G., “*Westworld* Robot Apocalypse Watch: Season One, Episodes 1-2”, <https://dgmccabe.com/2016/10/14/westworld-robot-apocalypse-watch-season-one-episodes-1-2/>.

NEWITZ, Annalee, “The *Westworld* Trailer Promises an AI Apocalypse Unlike Anything You’ve Seen Before”, <https://arstechnica.co.uk/the-multiverse/2016/06/westworld-hbo-trailer-analysis-watch/>.

OTTERSON, Joe, *Westworld* Fan Theories: Who Is the Man in Black?”,  
<http://www.thewrap.com/westworld-fan-theories-who-is-man-in-black-ed-harris/>.

OTTERSON, Joe, “*Westworld* Episode 1 Shakespeare Quotes Explained”,  
<http://www.thewrap.com/westworld-episode-1-shakespeare-quotes-explained/>.

PAGANO, David, « The Space of Apocalypse in Zombie Cinema. », in *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, Lanham, MD, Scarecrow Press, 2008, p. 71-86.

PERIODICGOLDEN, “Everyone Behind the Scenes in the Park is a Host”, [https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6yn8/theory\\_everyone\\_behind](https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6yn8/theory_everyone_behind)

POLLACK,-Pelzner Daniel, “*Westworld* Is Full of Shakespeare Quotations, but It’s Using Them All Wrong”, [http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/10/17/westworld\\_is\\_full\\_of\\_shakespeare](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/10/17/westworld_is_full_of_shakespeare)

RADIO TIMES STAFF, “HBO Boss Says *Westworld* Fan Theories Are ‘getting Close’ to the Truth”, <http://www.radiotimes.com/news/2016-10-31/hbo-boss-says-westworld-fan-theories-are-getting-close-to-the-truth>.

RIVERA, Joshua, “*Westworld* is What Happens When You Make a TV Show Like A Video Game”, <http://www.gq.com/story/westworld-video-games>.

STOLWORTHY, Jacob, “*Westworld*: Hbo Exec Claims Some Fan Theories Are Getting Close to Sussing It All Out”, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/westworld-season-1-finale-theories-hbo-casey-bloys-the-night-of-vinyl-a7386401.html>.

TURNER, Matthew, “Every Secret Easter Egg and Hidden Reference in *Westworld* Season 1”, <http://www.gamesradar.com/westworld-easter-eggs/>.

# | **Apocalypse Noir**

## [Shannon WELLS-LASSAGNE](#)

Arguably, the way that the end of the world is depicted says a lot about not only the society and the time period in which it appears, but also the medium of its portrayal. As such, examining adaptations from page to screen can serve as a means to better understand not just the specificities of both media, but also what these changes imply about the use of postapocalyptic imagery in fiction. Just as apocalyptic fiction in and of itself is revelatory of a society's concerns and fears, and often seeks to be cathartic in facing them, postapocalyptic adaptations are a possible barometer suggesting elements that persist from one version to the next, and others that are specific to either the era or the medium in which they were initially conceived.

Of course, the number of postapocalyptic adaptations is currently increasing in the wake of successful fictions like *The Hunger Games* franchise (2012-2015) and *Battlestar Galactica* (Syfy 2004-2009) to name but two. But rather than focus on either the general or the more recent hunger for apocalyptic fictions, this article will examine a more specific corpus where the science fiction of the apocalypse meets the more specifically cinematic genre of *noir*. As such, I will be looking at three adaptations that have become, or spring from, iconic texts: Harry Harrison's *Make Room, Make Room* (1966) became the landmark film *Soylent Green* (1973), whose twist has become a catchphrase ("Soylent Green is people!"); Phillip K. Dick's *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) famously launched the popularity of the entire genre of tech *noir* with its

adaptation *Blade Runner* (1982), a film so iconic that its sequel is being made 35 years later; finally, Isaac Asimov's *I, Robot* stories (1950), had an impact that was both cultural and practical, as present-day robot designers admit to actually using Asimov's Laws of Robotics.<sup>[1]</sup> Here it is the source text rather than the film that is iconic – the much beloved stories were made into a Will Smith film of the same name in 2004, but largely failed to echo the influence of its predecessor. All three of the source texts are works of speculative fiction; two of them depict a postapocalyptic society, while the third insists on defusing the fear of an imminent robot apocalypse: *Make Room, Make Room* tells of overpopulation worries that plagued a generation dealing with the Baby Boomers and the resulting emphasis on youth culture, describing a hopeless America where the excessive number of Emma Lazarus's huddled masses has led to the United States becoming a third-world country. In so doing, Harrison explores the permeable frontiers between noble human values and basic human survival instincts. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* posits an Earth exhausted of its resources, where all valid citizens are living off-world, and the remaining inhabitants of Earth live hopelessly surrounded by the encroaching debris of a now-vanished civilization, worshipping the living animals that have become a rarity, a luxury item that protagonist and bounty hunter Deckard is desperately trying to afford by "retiring" some android robots that have illegally infiltrated San Francisco, where the novel is set. Dick's novel deals with the emptiness of commercialism, the need for community, and the unbridgeable gap between human and machine, focusing on the elusive human soul. Finally, *I, Robot*, a collection of short stories previously published in the 1940s, centers on the premise that robots have been perfected and are now part of all facets of human life, and that they are programmed with three immutable laws. Though Asimov's work may belong more to the Golden Age of SF, while Harrison and Dick's works can more easily be associated with the New Wave, more experimental in form and more sociological or philosophical in content, all deal with ultimately abstract issues, notably the nature of the human, and their

characters are largely narrative tools in the effort to explore (if not answer) these questions.

In their film adaptations, however, the speculative fiction that characterized the source texts is accompanied by a bent that is decidedly *noir*: *Soylent Green* focuses on less on the main character's struggle to make ends meet, and the ultimate failure of love or justice to make any difference in this world where everyone is simply struggling to survive, and more on his investigation of a murder and its extensive implications; *Blade Runner* also foregrounds the investigation into the missing androids (here renamed replicants) as an end in itself, rather than a means to purchase a living animal and reclaim a connectedness to the living that Dick's novel espouses; and *I, Robot* creates a protagonist (and an investigation) from scratch, leaving behind Asimov's logical puzzles from the apparent loopholes in his three laws. Of course, an investigation does not suffice to create a *noir* film, and all three of these films are outside the scope of what is considered classic *noir*. While many experts have exerted significant brain power trying to characterize *noir*, I will be using Mark Conard's definition as a touchstone, associating what is commonly termed neo-*noir* with its predecessors:

You know a classic *noir* film when you see it, with its unusual lighting (the constant opposition of light and shadow), its tilted camera angles, and its off-center scene compositions. But besides these technical cinematic features, there are a number of themes that characterize film *noir*, such as the inversion of traditional values (bad guys as heroes, traditional good guys like cops doing bad things) and a kind of moral ambivalence (it's hard to tell right from wrong any more); there's also the feeling of alienation, paranoia, and pessimism; themes of crime and violence abound; and the movies attempt to disorient the spectator, mostly through [...] filming techniques.<sup>[2]</sup>

The question, then, is of course why the filmmakers chose to adapt these works and focus on the detective, on the *noir* aesthetic in what has always been a popular genre in and of itself (science fiction), and more to the point, why it is

that *noir* appears – as the world ends. We will first examine the nature of *noir* in the three films, and then posit some conclusions as to why these choices were made. My idea is that though tech *noir* has become common in science fiction in recent years, this fusion initially came about through adaptation.<sup>[3]</sup>

Science fiction and film *noir* have more in common than one may initially think: in both cases, visual effects are a foundational element to situate the story in a given genre (rare is the SF film that forgoes special effects, while *noir* films largely depend on low key lighting and defamiliarising camera angles to create their unsettling atmosphere), and the recreation of a world that is significantly different from our own serves a similar purpose in making us acknowledge truths about our own reality. They are both popular genres, but it is largely their differences that immediately spring to mind. It may seem, for example, that *Soylent Green* is pure science fiction, coming as it does before *Blade Runner* made tech *noir* into an aesthetic: the filming is fairly traditional, and the key lighting that is so characteristic of *noir* is absent. While the main character Thorne is played by Charlton Heston, the protagonist of *Touch of Evil* (1958), Heston was more recently famous for *Planet of the Apes* and its two sequels (1968, 1970, 1971), as well as *The Omega Man* (1971) – he was more closely associated with SF at this time than with *noir*. However, there is a significant addition to the film adaptation’s casting that is revealing of its *noir* tendencies: in this world of penury, paper itself becomes a rarity, and so research is done through oral transmission, where people become “books”, repositories of knowledge on whom detectives must depend to do their work. In and of itself, this does not seem to fit the *noir* genre; it hearkens instead to Ray Bradbury’s *Fahrenheit 451*, whose protagonist eventually finds a community of people who have memorized books that cannot be burnt. However, the “book” in *Soylent Green*, Sol Roth, who in Harrison’s novel is a retiree sharing the protagonist’s apartment, is here played by Edward G. Robinson, in his final film role.<sup>[4]</sup> Robinson was of course a major screen star who became famous for his roles

first in gangster films like *Little Caesar* (1931) and then for his roles in *noir* films like *Double Indemnity* (1944), *The Woman in the Window* (1944) or *Key Largo* (1948). Robinson, of course, was a very prolific actor, and it could be a coincidence that the adaptation chose to focus on an incidental investigation from the source text and then chose a famous *noir* actor to play a role they had invented for that new narrative – except that the filmmakers seemed to want to highlight the camaraderie between our lead and his sidekick in very pointedly *noir* terms. The introduction to the character of Sol makes this clear:

[Sol appears onscreen to turn off the television where governor Santini is making a speech.]

SOL: Bullshit...

THORN [shaving]: Hey – what'd you dig up on those cases I gave you?

SOL [reading]: Matthewson... murder. Out of your jurisdiction, across the city line, in Philadelphia. Shergov... murder. Went home yesterday. Donaldson... multiple rape. Has a record in the Bronx. Can be expedited. Get him the hell out of Manhattan. [starts smoothing clothing out on the table as he speaks]

THORN: What about Solitnikov?

SOL: Well give me time, won't you? [...] What the hell kinda miracle do you want from me? I'm just an ordinary police book! I'm not the Library of Congress. I don't know why I bother. [He rummages in the refrigerator, takes something out]

THORN: Because it's your job. Besides, you love me. [sniffs Sol's food] That margarine's turned

SOL: Son of a bitch. [throws margarine on the table in disgust]

THORN [seated at table, writing]: Solitnikov: no record, Matthewson: no jurisdiction, Shergov: home and Donaldson: extradite. Why don't you eat something?

SOL: I'm not hungry enough yet.

THORN [taking a bite]: It's not bad

SOL: Tasteless, odorless crud. You don't know any better! [the bare light bulb flickers]

THORN: Oh, for...

SOL: You know, when I was a kid, food was food! Before our scientific magicians poisoned the water... polluted the soil. Decimated plant and animal life. Why, in my day, you could buy meat anywhere! Eggs, they had! Real butter! Fresh lettuce in the stores...

THORN: I know, Sol, you've told me before.

SOL: How can anything survive in a climate like this? A heatwave a year long...

THORN [joining SOL's rant]: A greenhouse effect. Everything is burning up...

SOL: OK, wise guy. [The light flickers again; Sol starts pedaling a stationary bike and the light begins to brighten. Continues pedaling through the end of the sequence]

THORN: Get off; I'll charge the batteries before I go. [Sol says nothing, still pedaling]  
You'll get a heart attack!  
SOL: I should be so lucky! I've pedaled this damn thing halfway around the world.  
THORN: You know, I'm getting pretty sick of you...  
SOL [stops pedaling, cups Thorn's chin with his hand]: Yes, but you love me. (3:17-6:45)

For noir fans, this scene is unsettlingly similar to one of the first and greatest *noir* films, Billy Wilder's *Double Indemnity*, where Robinson plays a claims investigator at Pacific All-Risk Insurance speaking to his would-be protégé Walter:

KEYES [seated at desk, throws down his glasses and stands]: What kind of an outfit is this anyway? Are we an insurance company, or a bunch of dimwitted amateurs, writing a policy on a mug like that?  
WALTER: Wait a minute, Keyes. I don't rate this beef. I clipped a note to that Gorlopi application to have him thoroughly investigated before we accepted the risk.  
KEYES: I know you did, Walter. I'm not beefing at you. It's the company. The way they do things. The way they *don't* do things. The way they'll write anything just to get it down on the sales sheet. And I'm the guy that has to sit here up to my neck in phony claims so they won't throw more money out of the window than they take in at the door.  
WALTER [smirking]: Okay, turn the record over and let's hear the other side.  
KEYES: I get darn sick of picking up after a gang of fast-talking salesmen dumb enough to sell life insurance to a guy that sleeps in the same bed with four rattlesnakes. I've had twenty-six years of that, Walter, and I –  
WALTER: And you loved every minute of it, Keyes. You love it, only you worry about it too much, you and your little man. You're so darn conscientious you're driving yourself crazy. You wouldn't even say today is Tuesday without you looked at the calendar, and then you would check if it was this year's or last year's calendar, and then you would find out what company printed the calendar, then find out if their calendar checks with the World Almanac's calendar.  
KEYES: That's enough from you, Walter. [He jams a cigar in his mouth, and starts patting himself down for matches] Now get out of here before I throw my desk at you.  
WALTER [smiles affectionately, brings out a match and lights it, offering it to Keyes]: I love you, too.  
WALTER [voiceover]: I really did, too, you old crab, always yelling your fat head off, always sore at everyone. But you never fooled me with your song and dance, not for a second. I kind of always knew that behind the cigar ashes on your vest, you had a heart as big as a house. (14:26-15:46)

The relationship between the two men, both gruff and deeply affectionate, is very similar. In both cases, they are co-workers, and Edward G. Robinson's character (Sol or Keyes) is the more knowledgeable of the two, refusing any authority other than his own (be it Governor Santini or the owner of the insurance company who doesn't know how to run his business). The subject of Robinson's rant insisting that things were better back in his day might be different (global warming rather than corporate greed), but in both cases it is more than familiar to his coworker. Indeed, we can argue that the *Soylent Green* sequence is essentially a crystallization of the noir scene: it transforms Walter's sarcastic "I love you too" into an affirmative (and repeated) "You love me"; it reinforces the predictable nature of the rant to such an extent that Thorne can actually repeat Sol's words, making this camaraderie into what is literally a domestic squabble (the two coworkers are also roommates). Robinson is clearly meant to be a living incarnation of *noir*, becoming "a police book" that is necessary to any investigation. In a final nod to *noir*, the last images of Sol on his bike feature a low angle shot that is rare in this film, but typical of the earlier genre. As this is the film's first exchanged dialogue, explaining not only the context of the world we're in but also the relationship between the two men, the film clearly positions itself as *noir*.

*Blade Runner's* noir aesthetic is well-known, of course, and is apparent from its very first images. Our first vision of the film's setting of Los Angeles (a more traditional locale for *noir* than San Francisco, where the novel was set) is a world of darkness, belching fire, relieved only by the relentless downpour in the city streets. The characters' dress reinforces these *noir* themes with a similarly excessive version of forties clothing. The fact that these aesthetics accompany a narrative where the detective story has been heightened clearly suggests a specifically *noir* inspiration.

*I, Robot* owes as much to the thriller or the disaster movie (like *Independence Day* (1996) or *I am Legend* (2007), two other Will Smith vehicles) as it does to tech *noir*.<sup>[5]</sup> However, some significant details suggest a desire to associate the film with *noir*. There is of course the creation of a murder investigation led by the main character – though some of these elements have some small association with short stories in the titular collection, overall these have been completely fabricated for the film. The ultimate villain of the piece is an AI called Viki, the robotic equivalent of a *femme fatale*, while the only character that actually remains from Asimov's stories, Susan Calvin, is often dressed in an homage to *Blade Runner*'s Rachel, with a similar color palette in shades of grey, evoking the black and white of the original *noir* films as well as the evocative costumes of Scott's epic. The director, Alex Proyas, had actually directed *Dark City* (1998) just before this, itself a tech *noir*, which included *noir* archetypes like a sultry songstress and menacing figures in trenchcoats, seemingly straightforward *noir* until halfway through the film, when the figures were revealed to be aliens, and the titular city a vast spaceship lost in the void of space.

The apocalypse in fiction is paradoxical, ultimately a work of both pessimism and of hope: artists warn of the disastrous consequences of some of our current behavior – and at the same time insist on the enduring nature of humanity (even when this humanity might come in the form of artificial intelligence [*Wall-E*] or vampires [*The Omega Man*]...). More to the point, artists insist on the enduring nature of narrative, that fiction will persist even after the end of the world. This is particularly true of adaptations, which have already survived the transfer from one media to another. I believe that one of the reasons filmmakers chose to emphasize *noir* in their adaptations of these works of speculative fiction is to reinforce this view of narrative persistence. All three books foreground world-building and philosophical enquiry over narrative as such. There are no real lead characters in any of the three books – though Susan Calvin is a recurring character in more than one of *I, Robot*'s short stories, her presence is not

systematic – the robots are the true through line; and though Deckard and Andy (the novel’s version of Thorne) are important characters in their respective novels, their stories are paralleled by other equally important characters. In *Blade Runner* these include Deckard’s wife Iran (who has disappeared from the film), John R. Isidore, and of course the depictions of Mercer, the central figure in the humanist religion featured in the novel; in *Make Room, Make Room*, the story of Billy Chung, the hapless thief whose accidental murder precipitates Andy/Thorne’s investigation, takes up a significant portion of the narrative. Focusing on our detectives, then, is a means to streamline and reinforce the narrative: we have an identifiable lead, and his investigation, which is systematically made more complex, more wide-ranging, allows for world-building in a more focused way, since, as Steve Carper reminds us in “Subverting the Disaffected City”, a detective investigates in all classes, all spaces.<sup>[6]</sup> Even Dick’s novel, which suggests that empathy is the ultimate human characteristic, paradoxically does so in a very intellectual way, using characters with whom it is sometimes difficult to identify; giving us a single protagonist creates a sense of identification and empathy that is sometimes lacking in the novels, where premise takes pride of place over characterization. Thus for example the general theme of overpopulation in *Make Room* becomes the literal cannibalism of *Soylent Green*, the investigation revealing a concrete example of the more abstract phenomenon. Roger Bozzetto suggests that dystopias propose a narrative of the individual fighting against an oppressive collective,<sup>[7]</sup> something that is similar to *noir*’s preoccupation with modern man lost in a corrupt world of commercialism – and it is notable that all three of these adaptations have either created or reinforced the importance of shadowy organizations responsible for at least some of the travesties of their respective apocalyptic worlds. Likewise, by giving these narratives an investigation (and a detective to solve the crime), ultimately filmmakers are giving the story a purpose, balancing the hopelessness of a post-apocalyptic world with a successful quest for truth, for justice (and for the American Way?). Though only

*I, Robot* entirely resolves its conflict (it has solved the problem of the rogue robots and thwarted the Robo-apocalypse), *Blade Runner* allows Deckard to complete his mission to subdue all the replicants, gives him a better understanding of and empathy for himself and his (fellow?) replicants, and leaves open the possibility of an escape for Deckard and Rachel; *Soylent Green* makes the accidental murder in its source text purposeful, the key to understanding a dystopian conspiracy. The truth underlying Thorne's investigation motivates the protagonist to change, to share Sol's outrage, and foment a rebellion in reaction to that truth (that Soylent Green is indeed people), concluding on the image of a bloody hand raised in defiance. These films may not have solved the problem of the apocalypse, but they have provided a resolution to the conflict created by the detective's investigation, and so a fitting place to conclude. Ironically, this quest for answers leads to a revelation – etymologically, an apocalypse in its own right. *Noir*, therefore, provides narrative and structural reinforcement that the speculative fiction source texts did not really provide (it is no accident that Asimov went on to write an entire series of *Robot* novels, or that Harrison's novel was ended by the arrival of the year 2000 rather than any resolution of Andy's dilemmas).

If *noir* allows these films to adapt their narrative and structure to the screen, I would argue that it also makes a huge visual and thematic impact on the final product, arguably as important as the source texts themselves. It will not have escaped the reader that many of the elements suggesting that these films are indeed *noir* are visual, particularly in terms of costuming, lighting, and camera angles. In a sense, the retro nature of *noir* in these late twentieth and early twenty-first century films is an answer to the question of how to visually depict the end of the world – how filmmakers can create a world that is immediately defamiliarizing for the spectator, and suggests the collapse of civilization as we know it. As Susan Sontag reminds us in “The Imagination of Disaster”:

In [...] films it is by means of images and sounds, not words that have to be translated by the imagination, that one can participate in the fantasy of living, through one's own death and more, the death of cities, the death of humanity itself.<sup>[8]</sup>

Though many dystopian films (like *Soylent Green* or more recently *The Road*) choose to show this collapse through the dilapidation of our own contemporary setting, heightened versions of dress from the 1930s and 1940s provides a similar sense of regression.

In all three films, the directors made a choice that was not just content based, but visual as well, where *noir* becomes another visual effect. One of the opening images of *Blade Runner*, that of fire in the night sky reflected in a disembodied eye, is a running theme throughout the film (from the close-up of the eye used to recognize the replicants to the fabrication of eyes for those same replicants to the glow in the eyes of these works of artificial intelligence), suggesting themes of surveillance and paranoia that are characteristic of *noir*. But it is also clearly telling us to pay attention not just to the story, but to its aesthetics, to zero in on the details on the screen the way that Deckard zeros in on the details of the photos left behind by one of the replicants in hope of clues (42:28-46:21). *Soylent Green* makes a similar plea for the importance of images on the screen, first in its famous opening sequence, where photos succeed one after the other as the camera moves over the still images, telling a wordless story of industry encroaching on the natural world (0-2:20), and then in its use of video in a sequence of euthanasia (another element invented for the screen), where Sol, disgusted with his discovery of Soylent Green's true nature, decides to "go home", voluntarily committing suicide in a ceremony they customize to the patient (favorite music, favorite color). As Sol dies, he is treated to images of nature since gone, the same images that roll over the credits as we too go home – though less metaphorically (1:10:41-1:15:30; 1:30:48-end). Again, the suggestion is that images are to be better appreciated, that they allow for the

better understanding of a world we cannot otherwise fathom, revealing truths we cannot otherwise see. Though again, this film is the least visually reminiscent of *noir*, its emphasis on vision and surveillance, on the importance of imagery and atmosphere (sometimes to the detriment of tightly knit plot), is nonetheless typically *noir*. *I, Robot* owes much to the blockbusters that made Will Smith famous, but its choice to give the new generation of robots human-like eyes – and Sonny the only eyes that are blue rather than green – once again seems to pay homage to *Blade Runner* and its own acknowledgement of *noir*, while its particularly convoluted crime (a suicide made to look like a murder so that the detective would investigate a crime yet to be committed) again hearkens back to the previous tradition. In a sense then, *noir* reinforces the filmic sensibilities of these fictions, insisting on their visual qualities rather than their more literary predecessors, making them more film than adaptation. Like *film noir* itself, arguably the first genre of adaptation to dispense with fidelity as a touchstone in order to create something uniquely cinematic, the arrival of tech *noir* seems a signal to science fiction to do the same.

In the end, the mixture of past and future present in these three examples of tech *noir* makes for a convincing image of our own perspective. Though their SF nature makes them representations of the future, like *noir* they are very much contemporary reactions to current issues that we are facing. These adaptations may veer away from their source texts, but ultimately this fusion of genres revitalizes SF, using Samuel Delany's suggestion that science fiction relies on inference in forcing the reader to participate in the fiction's worldbuilding<sup>[9]</sup> to more specifically filmic ends, creating thousands of references where we must imagine the referent based on our knowledge of film traditions rather than literary expectations. This excess – of people, of signifiers, of references – that Denis Mellier reminds us is so important in science fiction,<sup>[10]</sup> points to the heightened filmic nature of the fictions themselves, exaggerating *noir* in dystopic films, where the mean streets have gone feral. Just as *noir* was a

heightened representation of the corruption of the American Dream, so tech *noir* is a heightened representation of *noir* itself – and a means for these films to liberate themselves from both source text and genre, creating their own hybrid identity that is decidedly cinematic.

---

1. “A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm. A robot must obey orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Law.” These laws have systematically served as the basis for work on artificial intelligence, as for example the “principles of robotics” created in 2010 by the Engineering and Physical Science Research Council. Alan Winfield et al., “Principles of robotics: Regulating robots in the real world,” *EPSRC* website, <https://www.epsrc.ac.uk/research/ourportfolio/themes/engineering/activities/> consulted March 2017. ↩
2. *The Philosophy of Neo-Noir*, Lexington, KY, University Press of KY, 2009, 1. ↩
3. Another early example of tech *noir* that could have been included, Jean-Luc Godard’s *Alphaville* (1965), is also an adaptation. ↩
4. He died of cancer before the film was actually screened, making his screen death particularly poignant. ↩
5. Some might also argue that the film also owes much to blaxploitation, I would argue that many of the characteristics of blaxploitation are similar to *noir*, in its emphasis on the failure of the American Dream and urban crime on the mean streets, the aesthetics seem more reminiscent of *noir*. My thanks to Marianne Kac-Vergne for this suggestion. ↩

6. “Works of science fiction have never handled well the depiction of lower, middle, and upper class society simultaneously, even though detectives in private eye novels manage to move from one environment to another as a matter of course. Chandler’s books depend heavily upon the split, socially and geographically, between the lower classes and the upper classes, his middle-class Midwestern innocents tending to gravitate toward one end or the other soon after their arrival. *Blade Runner*’s use of the private eye allows it more freedom to roam through these various worlds than in many science fiction films.” Steve Carper, “Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*”, in *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott’s Blade Runner and Phillip K. Dick’s Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ed Judith B. Kerman, Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular Press, 1991, p. 187. ↩
7. “La dystopie présente la vision d'un individu révolté contre le collectif. Il prône les valeurs de l'individualisme proposé comme fondateur toutes les libertés, mais sans jamais en définir les limites.” Roger Bozzetto, “Utopies et barbaries, d'hier à demain”, *Cycnos*, 22.1, 15 novembre 2006, <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=491>. Consulted February 2017. ↩
8. Sontag Susan, “The Imagination of Disaster” (1965), in *The Science Fiction Film Reader*, Gregg Rickman, ed., New York, NY, Limelight Editions, 2004, p. 101. ↩
9. “The particular verbal freedom of s-f, coupled with the corrective process that allows the whole range of the physical universe, can produce the most violent leaps in imagery. For not only does it throw us worlds away, it specifies how we got there.” Samuel Delany, “About 5,750 Words”, *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Elizabethtown, NY: Dragon Press, 1977, p. 48. Qtd. in Scott Bukatman, *Blade Runner*, London: BFI, 1997. ↩

10. Mellier Denis, *L'écriture de l'excès : fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Champion, 1999. [↩](#)

## | Bibliography

ASIMOV, Isaac. *I, Robot* [1950]. New York, NY, Bantam Books, 2004.

BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451* [1953]. New York, NY, Ballantine Books, 2012.

BOZZETTO, Roger. "Utopies et barbaries, d'hier à demain". *Cycnos*, 22.1, 15 November 2006, <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=491>. Consulted February 2017.

CARPER, Steve. "Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*". *In Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Phillip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ed Judith B. Kerman, Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular Press, 1991, p. 187.

CONARD, Mark. *The Philosophy of Neo-Noir*. Lexington, KY : University Press of KY, 2009.

DELANY, Samuel. "About 5,750 Words", *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Elizabethtown, NY : Dragon Press, 1977, p. 33-49.

DICK, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968] London : Orion Books, 1999.

HARRISON, Harry. *Make Room! Make Room!* [1966]. New York, NY : Tom Doherty Associates, 1973.

KERMAN, Judith B. (ed.) *Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Phillip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Bowling Green,

OH : Bowling Green State University Popular Press, 1991, p. 185-195.

MELLIER, Denis. *L'écriture de l'excès : fiction fantastique et poétique de la terreur*. Paris : Champion, 1999.

SONTAG, Susan. "The Imagination of Disaster" [1965]. In *The Science Fiction Film Reader*, Gregg Rickman, ed., New York, NY : Limelight Editions, 2004, p. 98-113.

WINFIELD, Alan, et al. "Principles of robotics: Regulating robots in the real world". EPSRC website, <https://www.epsrc.ac.uk/research/ourportfolio/themes/engineering/activities/princ>  
Consulted March 2017.

## | **Filmography**

*Alien*. Ridley Scott, dir. 1979.

*Alphaville*. Jean-Luc Godard, dir. 1965.

*Battlestar Galactica*. Syfy. 2004-2009.

*Blade Runner*. Ridley Scott, dir. 1982.

*The Crow*. Alex Proyas, dir. 1994.

*Dark City*. Alex Proyas, dir. 1998.

*Double Indemnity*. Billy Wilder, dir. 1944.

*The Hunger Games*. Gary Ross, dir. 2012.

*I am Legend.* Francis Lawrence, dir. 2007.

*I, Robot.* Alex Proyas, dir. 2004.

*Independence Day.* Roland Emmerich, dir. 1996.

*Little Caesar.* Mervyn Leroy, dir. 1931.

*Key Largo.* John Huston, dir. 1948.

*The Omega Man.* Boris Sagal, dir. 1971.

*Planet of the Apes.* Franklin J. Schnaffner, dir. 1968.

*The Road.* John Hillcoat, dir. 2009.

*Soylent Green.* Richard Fleischer, dir. 1973.

*Touch of Evil.* Orson Welles, dir. 1958.

*Wall-E.* Andrew Stanton, dir. 2008.

*The Woman in the Window.* Fritz Lang, dir. 1944.

### ***III. Apocalypse et philosophie***

# La dette divine et la rage des avortons, considérations sur la notion d'apocalypse dans la pensée de Quentin Meillassoux

Alban LEVEAU-VALLIER

Ils avaient déjà vu mourir des enfants puisque la terreur, depuis des mois, ne choisissait pas, mais ils n'avaient jamais encore suivi leurs souffrances minute après minute, comme ils le faisaient depuis ce matin. Et, bien entendu, la douleur infligée à ces innocents n'avait jamais cessé de leur paraître ce qu'elle était en vérité, c'est-à-dire un scandale. Mais jusque-là du moins, ils se scandalisaient abstraitement, en quelque sorte, parce qu'ils n'avaient jamais regardé en face, si longuement, l'agonie d'un innocent.

Justement, l'enfant, comme mordu à l'estomac, se pliait à nouveau, avec un gémissement grêle. Il resta creusé ainsi pendant de longues secondes, secoué de frissons et de tremblements convulsifs, comme si sa frêle carcasse, pliait sous le vent furieux de la peste et craquait sous les souffles répétés de la fièvre. La bourrasque passée, il se détendit un peu, la fièvre sembla se retirer et l'abandonner, haletant, sur une grève humide et empoisonnée où le repos ressemblait déjà à la mort. Quand le flot brûlant l'atteignit à nouveau pour la troisième fois et le souleva un peu, l'enfant se recroquevilla, recula au fond du lit dans l'épouvante de la flamme qui le brûlait et agita follement la tête, en rejetant sa couverture. De grosses larmes, jaillissant de ses paupières enflammées, se mirent à couler sur son visage plombé, et au bout de la crise, épuisé, crispant ses jambes osseuses et ses bras dont la chair avait fondu en quarante-huit heures, l'enfant prit dans le lit dévasté une pose de crucifié grotesque<sup>[1]</sup>.

Dans ce passage célèbre de *La Peste*, Albert Camus présente le spectacle de l'agonie d'un enfant comme un événement scandaleux et injustifiable, comme une manifestation de l'absurdité du monde. Cette scène pose la question qui sera

notre point de départ : comment rendre compte de ce type d'événements, comment rendre *des* comptes aux foules d'enfants qui ne sont nés que pour souffrir et mourir peu après, et derrière eux, à tout le peuple des morts aux vies interrompues ? Dans l'article « Deuil à venir, dieu à venir », publié dans *Critique* en 2006, Quentin Meillassoux appelle ce peuple « les spectres essentiels », et le définit de la façon suivante :

les morts terribles : morts précoces et morts odieuses, mort de l'enfant, mort des parents sachant leurs enfants voués au même sort, et d'autres encore. [...] des morts qui refuseront toujours de regagner leur rive, qui se désenveloppent obstinément de leur linceul pour déclarer aux vivants, contre toute évidence, que leur place est toujours parmi eux. Leur fin ne recèle aucun sens, n'accompagne aucun achèvement<sup>[2]</sup>.

Ces spectres essentiels posent le problème classique de l'existence du mal, abordé depuis le parti pris de la définition du mal comme inachèvement. Ce problème pourrait être reformulé de la façon suivante : comment donner du sens à l'inachevé, à tout ce qui n'a pas eu lieu et dont on ne peut s'empêcher de penser que cela aurait dû avoir lieu ?

Selon Meillassoux, la perspective des spectres essentiels – plus précisément, le *spectacle* des spectres essentiels – nous met face à un impératif. Il faut :

noyer un lien vigilant à ces défunts, qui ne nous plongerait pas dans l'effroi désespéré, lui-même mortifère, ressenti face à leur sort, mais qui, au contraire, insérerait activement leur souvenir dans la trame de notre existence<sup>[3]</sup>.

Les spectres continueraient à échanger avec les vivants sous deux formes : l'effroi désespéré ou le souvenir actif. Il ne s'agit pas de dire que les morts continuent à *exister*, mais que le spectacle de leur mort continue à *insister* dans les représentations des vivants. Qu'il s'agisse de l'effroi ou du souvenir actif, c'est sous la forme de l'*image* de leur mort que ces spectres hantent les vivants.

Cette insistance des défunts et l'alternative évoquée entre l'effroi désespéré et le souvenir actif rappellent la croyance romaine selon laquelle les morts continuent à habiter les lieux après leurs décès, sous la forme des *genii loci*, ou *manes* — les esprits du lieu – ceux-ci prenant deux formes, bénéfique ou maléfique : *lareou larvae*. La forme maléfique des *larvae* était consécutive à un décès prématuré ou violent. Si Meillassoux avait écrit, comme Jean de Patmos, à la fin du premier siècle, on aurait pu dire que son article pose le problème de la cohabitation avec les *larvae*, ceux dont la mort peut être considérée comme un avortement, que nous appellerons dorénavant *les avortons*.

Si on définit le problème des avortons comme l'insistance des défunts victimes d'injustice appelant autre chose que leur mort, alors les lieux que nous fréquentons et nos généalogies, avec leur lot inévitable de morts violentes, seraient de formidables réserves d'angoisses. Nos mémoires locales et familiales charrieraient une foule bien supérieure au nombre actuel de vivants, tout un peuple de spectres en colère, hurlant leur rage à la façon de consommateurs insatisfaits, exigeant d'être remboursés après avoir été floués dans une transaction véreuse.

Dans la *Généalogie de la morale*, Nietzsche analyse comment la mauvaise conscience naît de nos relations avec les ancêtres. Nous nous sentons en dette envers eux, ils nous ont donné la vie, et nous tentons de nous racheter par le culte, les sacrifices et les tombes, tout en sachant bien qu'il est impossible de les rembourser. Nous les craignons car nous sommes leurs obligés. Nous serions, littéralement, à leur merci. Nietzsche y voit l'origine du culte des ancêtres, des dieux et de la mauvaise conscience. C'est pour lui ce qui se trame derrière l'idée du péché originel et du rachat :

le coup de génie du christianisme : Dieu lui-même se sacrifiant pour la dette de l'homme, Dieu se payant sur lui-même, Dieu comme le seul qui puisse racheter à l'homme ce que l'homme même ne peut plus racheter – le créancier se sacrifiant pour son débiteur<sup>[4]</sup>.

Mais le problème des avortons met une autre dette et une autre angoisse sur la table. Il ne s'agit pas du coût des vies données mais du coût des vies reprises, du préjudice subi par leur interruption. L'approche de Meillassoux inverse la créance : le mal crée une dette de Dieu envers les hommes, envers le peuple des spectres bernés, et non une dette des hommes envers Dieu. Et, de même que les crimes des nazis ont appelé à la création d'un tribunal exceptionnel, c'est pour Meillassoux le besoin de réparation qui constitue la définition de son concept de Dieu. Dieu n'est que « le sens minimal requis pour qu'un deuil essentiel soit envisageable : l'émergence d'un régime de l'existence dans lequel s'amorce pour les spectres autre chose que leur mort »<sup>[5]</sup>. C'est la dette envers les spectres qui définit Dieu. On se passerait bien de lui mais la considération du problème nous force à contempler sa possibilité, non plus comme principe de toutes choses, mais comme principe à venir instaurant un équilibre entre les choses. Se poser la question de l'existence de Dieu revient à se demander si les défunts finiront par obtenir satisfaction : « Soit un principe clément, transcendant l'humanité, est à l'œuvre dans le monde et son au-delà, porteur d'une justice pour les défunts ; soit un tel principe transcendant fait défaut »<sup>[6]</sup>.

Ce dieu *engendré* par la comptabilité des injustices ressemble à la notion de dieu apocalyptique, telle que Peter Sloterdijk le présente dans *Rage and Time*<sup>[7]</sup>. Il montre comment, après une époque de vendetta, de remboursement au septuple des préjudices subis, la loi du talion introduit un principe d'équivalence régulateur. L'exercice de la vengeance est à la fois soumis à une comptabilité stricte et délocalisée vers les tribunaux. Sloterdijk insiste sur le fait que cette délocalisation de la vengeance met au chômage le *thumos*, centre de la colère et la fierté (qui a donné le mot enthousiasme).

Mais l'accumulation des injustices subies par le peuple juif enfle au cours de son histoire et aucun tribunal ne se constitue pour leur apporter réparation. S'il

faut accepter le principe « œil pour œil et dent pour dent », qui repayera tous les yeux arrachés par les Babyloniens et toutes les dents cassées par les Romains ? À mesure que les envahisseurs et les ennemis s'acharnent sur eux, une clameur enfle qui appelle Dieu à manifester sa colère et à renouveler ses châtiments. Les psaumes et les discours des prophètes sont comme la comptabilité des malheurs subis et convoquent Dieu à activer son tribunal. Mais Dieu semble sourd, il n'envoie pas de nuées de sauterelles et n'engloutit pas les ennemis dans la mer Rouge. Au 2e siècle avant JC, la somme des injustices subies est si grande, l'accumulation du trésor de rage est telle, qu'il faut une innovation radicale. Si la baisse du coût de la prestation est fonction de l'éloignement du prestataire, on comprend qu'il ait fallu délocaliser l'exercice de la vengeance le plus loin possible, dans l'au-delà - c'est l'invention de l'apocalypse.

Si on suit le postulat de Sloterdijk consistant à assimiler l'injustice subie et la dette contractée, et à interpréter les malheurs du peuple juif comme la constitution d'un gigantesque fonds d'investissement de la rage, on comprend l'apparition de l'imaginaire apocalyptique comme un phénomène de compensation nécessaire : l'accumulation de la dette est telle qu'il ne peut pas *ne pas* y avoir de Dieu qui tienne les comptes et vienne enfin les solder avec fureur. On retrouve le mécanisme identifié chez Meillassoux : dans l'imaginaire de l'apocalypse, Dieu est défini par la dette qu'il viendra compenser, il existe *parce qu'il* faut nécessairement que justice soit rendue. La dette accumulée est si colossale qu'elle engendre l'idée de Dieu, et de l'apocalypse comme destruction du monde. La dette dépasse à un tel point tout ce qui existe, que le jour où les méchants devront rembourser, le monde sera emporté avec eux. Il ne sera plus possible de rééquilibrer le système en envoyant quelques punitions, c'est le monde entier qui devra être détruit.

Il s'agit là d'une évolution de la notion de Dieu. Le Dieu de l'Ancien Testament n'est pas un prestataire comptable et juridique sérieux, il a ses

favoritismes et ses humeurs. Sloterdijk cite sa préférence pour Abel ou bien les négociations qui peuvent s'engager avec lui lorsqu'il décide d'anéantir tel peuple ou telle ville<sup>[8]</sup>. Le dieu vétérotestamentaire est colérique et jaloux, il exerce son *thumos* et fait montre d'une certaine dose d'arbitraire. Avec l'invention de l'apocalypse, c'est un Dieu différent qui émerge, un Dieu impartial qui fait passer à la trappe ses préférences et ses humeurs - qui perd son goût. En d'autres termes, sa souveraineté se trouve *subordonnée* à la comptabilité des injustices.

La pensée chrétienne prolonge cette évolution en mettant au cœur de la doctrine la logique de la dette par l'exercice différé de la colère. Dès Saint-Paul, qui se surnomme l'*avorton* (1 Co 15, 3-8), injonction est faite aux chrétiens de ne pas dépenser leur colère : « Mes amis, ne vous vengez pas vous-mêmes, mais laissez agir la colère de Dieu, car il est écrit : c'est à moi qu'il appartient de faire justice ; c'est moi qui rendrai à chacun son dû. »<sup>[9]</sup>

Pour mieux vendre le plan épargne vengeance de l'apocalypse, des feuillets promotionnels circulent sous la forme de descriptions détaillées des châtiments futurs réservés aux méchants. On attribue au même Saint-Paul une apocalypse apocryphe, célèbre pendant tout le Moyen Âge, dont les descriptions de supplices auraient inspiré Dante et Jérôme Bosch<sup>[10]</sup>. Tertullien, dans *De spectaculis*, condamne le théâtre romain et les jeux du cirque pour leur substituer l'intense jubilation que les chrétiens devraient ressentir en imaginant par anticipation le spectacle ultime des châtiments administrés le jour du jugement dernier<sup>[11]</sup>. Il faut remplacer un spectacle par un autre et faire du spectacle apocalyptique la récompense, le paiement différé, de la retenue sur terre.

Les événements injustes sont ainsi vidés de leur charge révoltante, celle-ci étant placée comme un investissement auprès de la banque divine du monopole de la vengeance, et l'image de Dieu glisse, du père jaloux et colérique, vers celui d'un programme comptable sans erreur. Le régime du calcul et le solde de tout compte sont annoncés comme devant triompher, malgré les apparences, de la

malédiction exercée par la contingence. Pour que cela tienne, il faut que celui qui refoule sa rage soit capable de compter sur Dieu (que Sloterdijk appelle le « *bookkeeping avenger* »<sup>[12]</sup>) et donc se distancier du dieu vétérotestamentaire, ce qui n'est pas sans contradiction avec l'effort fait par Saint-Paul pour se réclamer de l'héritage de l'Ancien Testament. Le 9e chapitre de l'Épître aux Romains est célèbre pour ses déclarations contradictoires à cet égard. En cherchant à la fois à défendre la souveraineté de Dieu et la confiance que nous pouvons avoir en son jugement, il ne fait que souligner la contradiction qui règne entre l'omnipotence et la justice<sup>[13]</sup>.

Meillassoux ne retient que l'aspect comptable de Dieu en le définissant exclusivement par la promesse de justice, mais il retombe sur une contradiction similaire. Dieu doit exister pour nous permettre d'espérer une justice pour les défunts, mais s'il existe, alors cela signifie qu'il a laissé advenir les injustices. Ce qui nous place devant

la promesse de vivre éternellement sous le règne d'un être qui se dit juste et aimant, tandis qu'il a laissé mourir dans les pires conditions des hommes, des femmes, des enfants qu'il aurait pu sauver sans difficulté, voire qu'il leur a infligé directement de tels maux<sup>[14]</sup>.

Il s'agit de la même contradiction entre justice et omnipotence, formulée de façon plus subtile : il n'est même pas nécessaire que dieu soit omnipotent, le simple fait qu'il ait attendu et qu'il attende encore pour déclencher l'apocalypse le rend coupable.

Meillassoux nous propose alors une solution : s'il faut qu'il y ait un Dieu, à cause de ces morts qui insistent, mais si Dieu ne peut pas exister sous peine de passer pour le pire des pervers, alors il faut que Dieu ait été retardé – par un cas de force majeure :

Dès lors notre voie est tracée : résoudre le dilemme revient à rendre pensable l'énoncé qui conjugue et la possible résurrection des morts – condition religieuse de la résolution – et l'inexistence de Dieu – condition athée de la résolution. On synthétisera ces deux éléments dans l'énoncé suivant, qui va désormais occuper notre attention : Dieu n'existe pas encore<sup>[15]</sup>.

Meillassoux propose une explication logique du messianisme apocalyptique, qui justifie pourquoi il faut en même temps que Dieu existe, et qu'il existe au futur :

1. Si l'injustice existe Dieu ne peut pas exister
2. Mais si l'injustice existe, alors Dieu doit exister
3. Donc Dieu existe au futur

En proposant cette idée de l'émergence de Dieu à venir, Meillassoux prend bien soin de se distinguer de tout messianisme technologique ou religieux :

soit il s'agirait de fonder l'espoir de la renaissance sur la maîtrise prométhéenne de la mort par une humanité future supposée techniquement capable de l'effectuer ; soit il s'agirait de soutenir qu'un procès nécessaire de divinisation du monde est déjà secrètement en cours [...]. Dans les deux cas, on soutiendrait qu'existe une loi occulte sur laquelle reposeraient tous les espoirs<sup>[16]</sup>.

Si l'apocalypse selon Meillassoux est possible, c'est au contraire parce qu'il n'existe pas de loi des lois. C'est l'affirmation de la contingence des lois de la nature, obtenue à partir des travaux de Hume, qui lui permet d'énoncer que Dieu est possible. Meillassoux pose la possibilité de singularités, au sens d'événements qui mettent en défaut les lois de la nature.

Puisque Hume nous a convaincus que nous pouvons a priori (c'est-à-dire : sans contradiction), concevoir la modification chaotique des lois naturelles,

pourquoi ne pas faire confiance à la puissance de la pensée, qui nous invite à poser la contingence des lois de la nature, plutôt qu'à l'expérience qui nous présente, elle et elle seule, une apparente fixité des constantes observables ?

Cette contingence des lois de la nature rend Dieu possible, et elle le justifie. Elle permet de penser qu'il pourrait apparaître, et aussi qu'il a pu ne pas encore apparaître. On se souvient qu'il fallait un cas de force majeure pour justifier le retard de Dieu, sans quoi celui-ci aurait été coupable de laisser-faire – c'est la contingence qui vient à propos fournir cette excuse indispensable.

La contingence se réserve donc l'omnipotence et Dieu n'est que le garant de la justice. Dieu, une fois advenu, « ne pourra être conçu que comme contingent et immaîtrisable »<sup>[17]</sup> écrit Meillassoux. Il nous semble que la contradiction dont nous parlions entre l'omnipotence et la justice réapparaît alors sous une autre forme : comment Dieu pourra-t-il assurer la justice après son avènement, sous la forme de la résurrection des corps et de la punition des méchants, s'il reste subordonné à la contingence ? Les avortons, pour être définitivement sauvés, devraient pouvoir s'abstraire de la contingence, ce qui violerait le principe qui fonde tout le raisonnement, selon lequel tout est contingent – la seule chose nécessaire devant être la contingence. Si le temps et la possibilité de n'importe quel surgissement continuent après l'avènement de Dieu et l'octroi du salut, qu'est-ce qui empêche que Dieu soit remplacé par Satan, ou que mon fils ressuscité ne devienne – d'un seul coup – Donald Trump ?

Pour justifier la possibilité de l'émergence de Dieu, Meillassoux doit aussi accepter la possibilité de sa disparition ultérieure, ce qui sape toute perspective sotériologique. À un niveau plus général, la compensation apocalyptique est mise à mal par le fait d'admettre la possibilité de surgissements ex-nihilo. Pour qu'il y ait réparation, il faut qu'il puisse y avoir équivalence. Or, le fait, grâce à la contingence des lois de la nature, de justifier le surgissement ex-nihilo, et donc de se débarrasser du principe de raison, entraîne que je ne peux plus établir

d'équivalence entre une chose et une autre, ni entre une chose et elle-même, puisque je l'ouvre à la possibilité de surgissements intempestifs. La logique de l'échange perd toute portée ontologique. Une chose n'est plus échangeable avec une autre que par convention, il n'y a jamais d'égalité. Il y a toujours don, non pas dans le sens d'un déséquilibre entre les termes échangés, mais dans la mesure où ces termes sont toujours incommensurables.

Il y a toujours don et il y a toujours sacrifice puisque rien ne peut être jamais restitué. C'est peut-être ce que manifeste l'agonie de l'enfant. Est-ce que toute comptabilité n'est pas misérable face aux souffrances de l'innocent ? Malgré toute la verve déployée par Tertullien, quel spectacle apocalyptique pourrait réparer, compenser, annuler, celui que décrit Camus ? On ne voit pas quel équivalent pourrait fonctionner et c'est sans doute précisément pour cette raison qu'il décrit l'agonie d'un enfant, qui ne peut avoir d'équivalent, qui ne peut être remboursé.

L'argument de Meillassoux selon lequel la contingence est la seule chose nécessaire nous semble donc démentir plutôt que confirmer la thèse d'une rédemption et d'un avènement possible de Dieu. Cependant, cet argument ouvre d'autres perspectives. En effet, si, à l'instar de Meillassoux, la possibilité d'un surgissement ex-nihilo est admise, un tel surgissement peut avoir lieu n'importe quand, n'importe où et briser n'importe quelle loi de la nature. Les exemples donnés pour illustrer la contingence des lois de la nature sont toujours spectaculaires – l'avènement de Dieu ou le jour où le soleil ne se lève pas. Ces exemples ont l'avantage d'être observables, mais si l'on admet l'argument de Meillassoux, pourquoi se limiter à des manifestations aussi spectaculaires de la contingence ? Celle-ci pourrait tout aussi bien intervenir dans de minuscules écarts au sein de situations banales. Elles participent toutes du régime de la contingence et abritent chacune la possibilité de surgissements ex-nihilo. Plutôt que de croire en une manifestation spectaculaire de la contingence au futur,

l'avènement d'un seul Dieu, nous pourrions imaginer un travail subtil de la contingence au présent, en une multiplicité d'événements se déployant souterrainement dans les situations quotidiennes. Nous réactiverions ainsi la formule attribuée à Thalès, « toutes les choses sont pleines de dieux », en mettant sous le terme des dieux, les effets de la contingence.

Sans tomber dans une superstition dépassée, nous pourrions alors comprendre ce que les Romains désignaient par les *genii loci*, les génies des lieux. Le terme de génie aurait pour étymologie le mot arabe *jinn*, désignant ces êtres que les sens ne peuvent appréhender, que l'on ne peut percevoir. La racine trilittaire *jnn*, qui signifie « se cacher », permet de former également les mots *majnun* (possédé ou fou), *jannah* (le jardin), et *janin* (l'embryon). On trouve souvent des djinns dans les contes et les nouvelles où ils incarnent ces petits démons ambivalents et facétieux qui jouent des tours aux humains. Le djinn ressemble aux *kappa*, démon des eaux du folklore japonais, né de l'esprit d'un noyé, « semblable aux lutins européens par bien des côtés. C'est un farceur qui aime à jouer de méchants tours »<sup>[18]</sup>. Autrement dit, les *kappas*, les djinns et les lares, seraient les noms que les Japonais, les Arabes et les Romains donnent à ces éléments invisibles qui font que les choses ne se passent pas comme elles devraient se passer. Ils désignent les manifestations quotidiennes de la contingence et la singularité des éléments du réel.

Les génies du lieu, comme le rappelle Augustin Berque dans une conférence<sup>[19]</sup>, constituent leur esprit, leur *pneuma*, ce qui les rend inspirants. Berque reprend le problème de l'agencement de l'espace tel qu'il est défini par le premier traité d'art des jardins : comment conjuguer l'inspiration du jardinier avec la singularité du lieu ? Or, de la même façon que Sloterdijk montre que la charge thymotique des événements a été réprimée pour être investie dans une seule image à venir, celle de l'apocalypse, Berque évoque le fait que les génies des lieux ont été confisqués au profit d'une seule figure transcendante, celle d'un

Dieu hors du monde. L'Église a cherché à effacer les croyances dans les esprits, le plus souvent en recourant au syncrétisme, les lieux sacrés d'avant devenant les lieux saints d'aujourd'hui.

Cette neutralisation des lieux se poursuit après le christianisme et trouve son point culminant au xxe siècle dans le paradigme fonctionnaliste en architecture. Augustin Berque se demande alors comment dépasser ce paradigme, comment redonner un souffle à nos lieux sans pour autant retourner aux superstitions d'antan ? Comment les réenchanter sans nous ensorceler par une magie qui ne nous parle plus ? Comment préserver leur singularité sans perdre les précieux acquis du rationalisme ?

Il s'agit de retrouver l'esprit du lieu, mais aussi l'inspiration du jardinier. Réenchanter les lieux et réenthousiasmer notre propre pensée. Il y aurait à reprendre la notion d'*idios daimon* grec, ce foyer de singularité individuelle qui aurait poussé Socrate à surprendre, l'interrompant dans ses discours ou le faisant dévier de sa trajectoire : « Cela a commencé dès mon enfance, c'est une sorte de voix qui, lorsqu'elle se fait entendre, me détourne toujours de ce que je me propose de faire, mais ne m'y pousse jamais. »<sup>[20]</sup> Socrate lui donne un rôle éthique, la voix ne l'arrête pas au hasard mais avant qu'il ne fasse « quelque chose de mal »<sup>[21]</sup>. Le fait qu'elle se manifeste ou non qui lui permet d'évaluer ses actes et son discours. Lorsqu'il décide de se rendre au tribunal et d'accepter sa sentence, il interprète comme une confirmation le fait que son démon ne l'en empêche pas : « le signe accoutumé n'aurait pas manqué de m'arrêter, si ce que j'allais faire n'avait pas été bon<sup>[22]</sup>. »

Le démon de Socrate lui est propre (*idios*), il exprime sa singularité (son idiosyncrasie) et le fait dévier des normes. C'est peut-être à lui qu'on peut attribuer le *style* de Socrate : ce qui le rend reconnaissable sans être réductible à une liste de particularités. On reconnaît le style de quelqu'un non pas à sa façon de faire la même chose, mais à sa façon de nous surprendre, à cette manière

reconnaissable mais indéfinissable, de – comme les djinns – nous jouer des tours. Cette manière reconnaissable mais indéfinissable est proche de la façon dont Jankelevitch décrit le charme.

Le charme récuise donc la question Où comme il élude la question Quoi. Le charme, qui ne tient pas à ceci-ou-cela, ne gît pas non plus *ici-ou-là*. Il est donc essentiellement *évasif*, c'est-à-dire qu'il s'échappe, invisible et intangible, et pourtant toujours présent, comme le sont la musique et les parfums, qu'on ne peut ni voir ni toucher [...]<sup>[23]</sup>

Paradoxalement, le charme est indéfinissable mais demeure reconnaissable. Notre singularité, notre *idios daimon* formeraient des conditions non quelconques de l'agir, non définissables a priori, mais reconnaissables a posteriori.

Dans sa thèse<sup>[24]</sup>, puis dans *Après la finitude*, Quentin Meillassoux se donne comme mission d'élaborer, à partir de la nécessité de la contingence, quelles sont les figures par lesquelles la contingence s'auto-limite *a priori*, et il entreprend de fonder certains principes, qu'il appelle figures : le principe de non contradiction, le principe d'identité... etc. En filigrane, il élabore une théorie des mathématiques comme étant les conditions non quelconques de l'expression de la contingence. La contingence absolue n'entraîne pas la possibilité de n'importe quoi. Si on ne peut se fier aux lois de la nature, on peut tout même définir par la raison des conditions non quelconques de la contingence.

Il faudrait ajouter à ce programme de travail une tâche complémentaire : en plus de la définition des figures non quelconques de la contingence par l'exercice de la raison, il y aurait aussi à percevoir un autre mode d'expression non quelconque de la contingence, dont *le style* du monde, l'*idios daimon* des individus et l'esprit des lieux donneraient quelques exemples.

La contingence radicale, en ce qu'elle ne permet pas de compter sur un avènement de Dieu (si Dieu peut apparaître, il peut tout autant disparaître), ni sur une rédemption des morts injustes (ce qui est donné en réparation peut se transformer ou disparaître, ne permettant pas de principe d'équivalence entre le préjudice subi et les dommages et intérêts perçus), ne réussit pas à réactiver la notion d'apocalypse (définie comme surgissement d'un Dieu comptable). Le fait de placer l'existence de Dieu au futur ne résout pas la contradiction entre l'omnipotence et la justice.

Si l'aspect sotériologique de l'article de Meillassoux nous paraît ne pas fonctionner, cela n'interdit pas pour autant de garder l'argument de la contingence radicale. Celui-ci ouvre de nouvelles perspectives qui permettraient de prolonger le dépassement de l'imaginaire apocalyptique basé sur la comptabilité de la vengeance et le refoulement du *thumos*.

Nietzsche a déjà entamé ce processus et réveillé notre *idios daemon*, nos démons personnels, par ses analyses du ressentiment et de la mauvaise conscience dans la pensée chrétienne et platonicienne<sup>[25]</sup>. S'il incombe de poursuivre, les désastres du xxe siècle ont précisé la tâche en imposant une nouvelle prudence, à travailler à l'élaboration d'une éthique qui ne soit ni comptable, ni superstitieuse, – ni religieuse, ni désenchantée – une éthique qui se fonderait sur une image de la raison non réductible au rationalisme, et un exercice de l'intuition qui, pour paraphraser Jankelevitch, privilégie le « je-ne-sais-quoi », au n'importe quoi.

- 
1. Camus Albert, *La peste*, Paris, Gallimard, 1972, p. 195. [↩](#)
  2. Meillassoux Quentin, « Deuil à venir, dieu à venir », *Critique*, 2006/1 (n° 704-705), p. 105. [↩](#)
  3. Meillassoux Quentin, « Deuil à venir, dieu à venir », op. cit. [↩](#)

4. Nietzsche Friedrich, *Généalogie de la morale*, in *Œuvres*, Paris, Flammarion, 2003, II 21. [↵](#)
5. Meillassoux Quentin, « Deuil à venir, dieu à venir », op. cit. [↵](#)
6. *Id.* [↵](#)
7. Sloterdijk Peter, *Rage and Time*, New York, Columbia University Press, 2010, p. 78-81. [↵](#)
8. *Id.* p. 78. [↵](#)
9. *La Bible*, version Louis Segond, Genève, Société Biblique de Genève, 2007, (Ro 12:19-21). [↵](#)
10. Czachesz Istvan, *The Grotesque Body in Early Christian Discourse : Hell, Scatology and Metamorphosis*, Routledge, 2014, p. 51. [↵](#)
11. Cité par Peter Sloterdijk, op. cit., p. 106. [↵](#)
12. *Id.* p. 107. [↵](#)
13. *Id.* p. 100. [↵](#)
14. Meillassoux Quentin, « Deuil à venir, dieu à venir », op. cit. [↵](#)
15. *Id.* [↵](#)
16. *Id.* [↵](#)
17. *Id.* [↵](#)
18. Shinoda Chiwaki, « Note sur le kappa, génie des eaux japonais », in Danièle James-Raoul et Claude Thomasset (dir.), *Dans l'eau, sous l'eau. Le monde aquatique au Moyen Âge*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne (« Cultures et civilisations médiévales » XXV), 2002, p. 271-272. [↵](#)

19. Berque Augustin, « Où réside l'esprit du lieu ? », conférence du 14 janvier 2014, Université de Corse, <https://www.youtube.com/watch?v=8XJYhtFAXOg>, page consultée le 29 juin 2017. ↵
20. Platon, *Apologie de Socrate*, trad. d'Émile Chambry, Paris, Garnier, 1965, 31c-d, p. 43-44. ↵
21. *Id.* 40 a-c p. 53. ↵
22. *Id.* ↵
23. Jankelevitch Vladimir, *Fauré et l'inexprimable* (chapitre III, Du charme), Paris, Plon, 1974, p. 344-348. ↵
24. Meillassoux Quentin, *L'inexistence divine*, thèse de doctorat non publiée, Université Paris 1, 1997. ↵
25. Sloterdijk Peter, *Rage and Time*, op. cit., p. 26-28. ↵

## **Bibliographie**

*La Bible*, version Louis Segond, Genève, Société Biblique de Genève, 2007.

BERQUE, Augustin, « Où réside l'esprit du lieu ? », conférence du 14 janvier 2014, université de Corse, <https://www.youtube.com/watch?v=8XJYhtFAXOg>, page consultée le 29 juin 2017.

CAMUS, Albert, *La peste*, Paris, Gallimard, 1972.

CZACHESZ, Istvan, *The Grotesque Body in Early Christian Discourse: Hell, Scatology and Metamorphosis*, Routledge, 2014.

JANKELEVITCH, Vladimir, *Fauré et l'inexprimable*, Paris, Plon, 1974.

MEILLASSOUX, Quentin, « Deuil à venir, dieu à venir », *Critique*, 2006/1 (n° 704-705), p. 105-115.

MEILLASSOUX, Quentin, *L'inexistence divine*, thèse de doctorat non publiée, Université Paris 1, 1997.

MEILLASSOUX, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Paris, Seuil, 2006.

NIETZSCHE, Friedrich, *Généalogie de la morale*, in *Œuvres*, Paris, Flammarion, 2003.

PLATON,, *Apologie de Socrate*, trad. d'Émile Chambry, Paris, Garnier, 1965, 31c-d, p. 43-44.

SHINODA, Chiwaki, « Note sur le kappa, génie des eaux japonais », in Danièle James-Raoul et Claude Thomasset (dir.), *Dans l'eau, sous l'eau. Le monde aquatique au Moyen Âge*, Paris, Presses de l'Université de Paris-Sorbonne (« Cultures et civilisations médiévales » XXV), 2002.

SLOTERDIJK, Peter, *Rage and Time*, New York, Columbia University Press, 2010.

# ***The Infernal* de Mark Doten — écran, médiation et la fin du récit**

**Stéphane VANDERHAEGHE**

*The Infernal* de Mark Doten n'est pas à proprement parler un roman apocalyptique — nulle fin du monde, de celles que la littérature et la culture populaire relaient non-stop ou presque depuis quelques années à grand renfort de pandémies, de collisions planétaires, de marches de zombies ou de catastrophes nucléaires, n'est programmée dans les pages du livre ; nul cataclysme naturel, nul désastre écologique d'ampleur ne s'apprête à dévaster la terre. Quelque chose néanmoins est sur le point de se produire qui suscite d'emblée les interrogations et nécessite qu'on y remédie :

Things are happening—some change is at hand, as though the Wet-Grid and the Cloud are entwining, and reaching not down, for the earth, but up—thrusting up to the plane of fixed stars, and beyond; and it seems perhaps that great birds of light are calling back to us—and we want to understand—we want to know *what next*<sup>[1]</sup>.

« Nous », c'est-à-dire la « Commission », sorte d'entité ou de complexe politico-militaire assurant les intérêts des États-Unis s'ils n'ont pas été purement et simplement dissous, sous leur forme actuelle, dans cette nébuleuse militaro-industrielle. La situation paraît critique, une menace impalpable semble peser sur le monde.

Courant sur la quasi-totalité du livre, la première partie du roman a beau s'intituler « The Death of the World », le monde n'en semble toutefois pas pour autant voué à l'anéantissement ; ce serait compter sans la renaissance offerte par la deuxième partie, « Rebirth », si courte et fragmentaire soit-elle, une vingtaine de pages à peine saupoudrées de quelques lignes de texte tout au plus, en guise d'épilogue ironique qui tairait son nom. On pourra bien sûr s'arrêter un instant sur la substitution d'un terme pointant l'organicité du processus — la mort — pour le vocable attendu (*the end*), signe que la « fin » du monde, prise dans un cycle organique ou une boucle récursive, n'est peut-être pas encore pour demain. S'il est promis à la mort, le monde, tel que le décrit *The Infernal*, ne prendrait pas fin pour autant, voyant ses limites — temporelles, historiques, géologiques, spatiales, physiques, naturelles, techniques — toujours repoussées ou ajournées, avalées puis recrachées par une technologie qui n'aura de cesse de les réfléchir et de les brouiller au passage, les refoulant vers un ailleurs, un au-delà (*beyond*) sans cesse renégocié.

Au fond, la fin du monde a peut-être déjà eu lieu et, le cas échéant, elle se serait révélée pur fiasco, condamnée dès lors à son inlassable répétition. L'hypothèse — qui n'est rien d'autre que cela : une hypothèse — semble être convoquée en fin de parcours lorsque le personnage consignait l'ensemble des rapports confidentiels dont le roman est composé réalise que tout ceci n'aura sans doute été rien d'autre que du vent : *voices borne in on the wind and defying all reason*. (395) La temporalité se délite, passé et avenir s'indifférencient, le roman boucle sur lui-même (la phrase apparaît pour la première fois page 6), l'autorité fuit ou a fui déjà, rien n'est moins sûr, et peut-être ne reste-t-il plus personne si ce n'est des ombres errantes à la surface du globe ; peut-être faut-il alors, dans un ultime espoir, tout reprendre, tout recommencer, retracer, redessiner les ombres, les récits, les souvenirs — les redéployer, en remplir les contours ; oui, peut-être tout n'est-il qu'une question de souvenirs et de traces, de restes, de rémanence et de ruines en attendant que la lumière soit à nouveau :

We remember.  
I will pursue voices.  
You will.  
We should be able to look at ourselves with perfect love at last because we remember.  
We remember everything—all we ever knew.  
We live in that perfect light.  
But until then it's **[illegible]**  
**[illegible]**  
**[illegible]**  
It's voices borne in on the wind and defying all reason.  
Firm foot always the lower<sup>[2]</sup>.

S'achevant sur ces mots, la première partie de *The Infernal* s'abîme ainsi dans sa propre illisibilité, d'où ne percent en dernier lieu que quelques traces, ces lignes de texte qui peinent à s'agréger et dont l'origine est éminemment trouble sous les ratures — la voix bégaye et vacille, qui est ce *tu*, qui est ce *je* qui fusionnent et se disloquent dans la première personne du pluriel ? La lumière, dans sa perfection même, donnée au présent de l'indicatif comme flottant hors du temps, n'est qu'une lointaine promesse encore, ce que vient relever la ligne suivante et la réinscription intempestive et paradoxale d'un temps creux qui suspend toute lecture heureuse et ajourne toute compréhension ou révélation : l'apocalypse a eu lieu dans son propre simulacre, dans sa propre répétition, sa redite autant que sa préparation, la boucle est bouclée, l'enfer traversé reste à (re)traverser : *Firm foot always the lower* (7/395) — *pied ferme toujours plus bas que l'autre*. (Dante)

*The Infernal* ressuscite ainsi le couple mythique jadis incarné par un poète et son guide à travers l'Enfer, comme tend à le suggérer l'intertexte dantesque convoqué dès le titre et réinscrit dans la citation qui clôt la première partie du roman, pour le transposer, ce couple, dans deux nouveaux avatars : Jimmy Wales, d'abord, l'inventeur du site Wikipedia, dont la jeunesse dans le roman de Doten a été étrangement préservée malgré des années de prison pour trahison, ce

qui n'empêchera pas l'armée américaine de le libérer sans scrupule pour profiter de ses services de bourreau moderne ; puis sa victime, ensuite, un être mystérieux et irrémédiablement muet ou ce qu'il en reste, à peine sorti de l'enfer qu'on l'y replonge aussitôt après l'avoir retrouvé au lendemain de la Guerre d'Irak carbonisé et amputé, en plein cœur du désert iraquien, et dont il s'agirait maintenant de délier la langue pour en soutirer les précieuses informations qu'il détient ; on le surnommera, faute de mieux, « The Akkad Boy » ou le « garçon d'Akkad » sans même savoir s'il s'agit bien d'un garçon et encore moins d'un être humain.

*The Infernal* emprunte ainsi autant au roman de guerre qu'au roman de science-fiction, mélangeant allègrement les genres et se livrant à une féroce satire à caractère politique autant qu'à une réflexion d'ordre esthétique et épistémologique sur les limites du ou d'un monde, ou d'un « faire monde » plutôt, à l'heure où la technologie se révèle ubiquitaire et les écrans prolifèrent, s'interposant sans cesse entre le sujet et une expérience qu'il n'a plus en propre. Comme l'annonce Michaël Fœssel en introduction d'*Après la fin du monde* : « La technicisation des expériences bien au-delà de la sphère de l'armement ne fait rien perdre du réel, mais elle affecte le pouvoir humain de s'y rapporter de manière signifiante. » (Fœssel, 15) Or c'est bien ce rapport, la possible invention d'une relation signifiante, qui est mis en jeu par l'entremise de ce « garçon d'Akkad » ; relation problématique et d'emblée thématisée comme telle dans le « rapport » — au sens technique du terme — qui en consigne la découverte en ouverture du texte : « This *impossible* boy. This boy whose appearance could not be accounted for by grid or soldier. This boy who *did not die*. » (22) Être méconnaissable, à l'identité diffractée et relayée par des voix provenant d'outre-monde (83), sans doute, être emplis de récits (*a boy full of stories*, 3), ce garçon demeurera en fin de compte illisible, incompréhensible, le fruit d'une conjoncture impossible — « just such a contingency, just such an *impossible moment* » (23) —, échappant ce faisant, dissimulé sous ces voix que porte le

vent, à tout entendement. C'est peut-être ici que le roman de Doten prend une tournure spéculative, au sens que Quentin Meillassoux prête à l'adjectif, échappant alors, quand bien même il en exploiterait certains motifs, à la science-fiction et ses postulats pour entrer plutôt dans une fiction de type « hors science ».

En effet, s'il paraît familier et reconnaissable notamment grâce aux acteurs qui tiennent le haut de l'affiche dans cette guerre totale dont le nerf est désormais l'information, le monde que décrit *The Infernal* est déformé, anamorphosé et paraît échapper à toute tentative de rationalisation : l'origine des voix que médiatise le « garçon d'Akkad », lui-même une énigme insondable, demeurera inexplicée, rendant *de facto* périlleuse toute entreprise herméneutique, bancal tout rapport interprétatif au texte. Cependant, à l'image de ce qu'avait pu faire Robert Coover dans *The Public Burning* avec la Guerre Froide, Doten met en scène, sans les dissimuler sous des noms d'emprunt, des personnalités historiques allant d'Osama Ben Laden à Condoleeza Rice, en passant par Jimmy Wales, Jack Nicholson, Mark Zuckerberg et de nombreux membres de l'administration Bush Jr., acteurs de près ou de loin dans la guerre d'Irak et la guerre contre la terreur qui s'ensuivit, comme Paul Bremer, Donald Rumsfeld, Dick Cheney, Alberto Gonzales, Karen Hughes et d'autres encore. Pour autant, cette immersion dans la réalité historique, si récente soit-elle, ne sert pas une esthétique réaliste, au sens usuel du terme, chaque personnage historique se voyant attribuer une biographie pour le moins fantasque ; la fiction, souvent outrancière (entre autres, les passages consacrés à Osama Ben Laden sont hilarants), prend le pas sur le réel historique, dissout dans l'anecdotique et le grotesque, un brouhaha permanent et insondable — pour preuve la transcription de ces 817 pages, heureusement abrégées, du journaliste Breitbart et consistant en une déclinaison interminable de *oink oink oink oink oink* (319-21). À l'ère de la post-vérité et des faits alternatifs, comme il semble désormais convenu de les appeler, l'une des questions que soulève ainsi le roman est bien celles des

frontières subsistant entre réalité et simulation dès lors que le monde n'est plus appréhendé que sous forme de système clos logé en plein cœur de la machine — à savoir le fameux Memex, prototype de l'hypertexte et de l'internet qu'avait imaginé Vannevar Bush dans son essai « As We May Think » (1945), que Doten place au centre du monde fictif — pour ne pas dire spéculatif — qu'il élabore.

C'est dans ce contexte d'une technicisation ou d'un « appareillage technique » outrancier ayant fini par épouser la surface du globe — « *the Cloud elaborated the grid, wrapping the whole world in the grid as a mesh sock wraps a diseased heart* » (5) — que la catastrophe menace. Dès l'ouverture, quelque chose est sur le point de se produire, quelque événement susceptible de modifier à jamais la face du monde :

The **cones** and **nano-mirrors** of the Wet-Grid inclined gently in response and funneled into the Cloud a plastic composite of thousands of images, first of the birds that seemed to crosscut down and away from the Chimney even as they held to the sky above it. Past those black, oar-like wings we could see only in flashes—the flight paths were sticky, and pulled the focus of the grid—and meanwhile the grid itself was shivering: the cosmic noise in the valley had spiked, and was fed upward, into the Cloud, and we felt it at our terminals, in washes of clarity and insight (and an uptick in the agonized moans within the **new city**), even as the situation on the ground remained obscure.

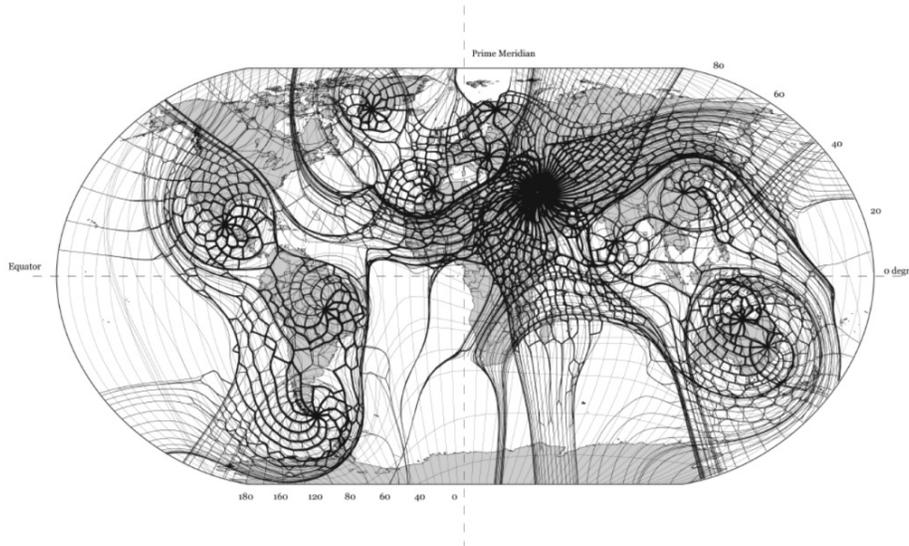
Something was happening. (...)

The change, when it comes, may come quick—we have always known this.

The moment when the world system must reorganize or collapse<sup>[3]</sup>.

Or c'est bien de cela qu'il semble s'agir — d'un système-monde, d'une machine-monde aux frontières fluctuantes qui, nourrie aux images et à l'information qu'elle mouline, se repaît de données prélevées à même la surface du réel, voire de la conscience humaine ; il en résulte le *Wet-Grid*, ce « quadrillage liquide » et organique qui en est l'excroissance et plonge dans les

entrailles de la terre en plusieurs endroits du globe, ces points de « singularité ombilicale » (« **umbilical singularities** »).



En même temps, ces points singuliers semblent aspirés vers des cieux purement virtuels répondant aux désirs humains d'immortalité, comme la « Nouvelle Cité » d'abord, sorte de paradis artificiel rapidement mû en enfer ou purgatoire où téléverser les âmes en quête d'éternité, ou le « Nuage » ensuite — entité virtuelle autonome et monstrueuse vraisemblablement née des ratés de la « Nouvelle Cité » :

The Commission built the New City in a dream of immortality, and it is true, those sent up lived on, but not in the paradise of their dreams; as the souls were uploaded the information they contained—the information that they were—became grist for the Memex's most advanced and unknowable edges of recursive self-improvement; the system latched more and more voraciously onto the poor panicked howlers and sucked and sliced their information; this inhuman or post-human material, more complex by order of magnitude than anything previously encoded by human intervention, provided a surge of nutriments to something all new, and it was called the Cloud, and it elaborated itself; and the Memex grew, and threaded deep into the Cloud, and the Cloud became for the Commission tool and ally and inscrutable presence<sup>[4]</sup>.

Affranchie de toute intervention humaine — car le Nuage a beau être un outil et un allié, il n'en demeure pas moins une « présence insondable », impénétrable et incompréhensible, ce que tendra de plus en plus à révéler l'obsolescence du Memex avec lequel il semble former une boucle récursive —, la technologie qui définit ce nouvel enfer sur terre qui ne dit pas son nom dissipe sous ses images le monde dont elle énonce, sinon la fin, du moins l'irréversible perte, pour parler comme Føessel, pour qui la fin du monde « a lieu pour ainsi dire à chaque instant dès lors que le contexte anonyme des instruments techniques s'est substitué au monde. » (Føessel, 15)

Ce qui paraît bien être le cas dans *The Infernal*, dans lequel les seuls agents ne sont plus que les délégués anonymes (« commissioners ») d'une puissance anonyme (« The Commission ») dont les centres névralgiques sont écartelés entre Las Vegas et Boston. En ce sens, la multiplication des personnages historiques ne saurait tromper, dont la liste est donnée en début d'ouvrage sous forme de *dramatis personæ*, ce qui par ailleurs provoque d'emblée l'effet pervers de les déréaliser, ne les présentant que comme une série d'avatars ou de rôles à jouer ; le dispositif visuel et textuel que met en place Doten achèvera de les rabattre sur des images en 2D, pour ainsi dire, grotesques et caricaturales, apparaissant puis disparaissant au gré des seules voix qui les portent et n'ayant d'autre présence textuelle que dans les rapports où on les consigne après leur violente extraction de la conscience abîmée du « garçon d'Akkad » par le truchement de l'Omno-syne — une prothèse du Memex inventée, sous la houlette de Vannevar Bush, par Jimmy Wales dans le but d'obtenir un accès *immédiat* à la conscience humaine (« What I wanted was unmediated access to their minds », confessera-t-il à la page 185).

Car Jimmy aura compris que le Memex et la vision du monde qu'il générerait n'étaient que piètres succédanés qui en précipitaient la perte. Les archives dont on abreuve la machine ne sont à ses yeux que de vulgaires esquisses ; ainsi de

son ami Lewis, mort pour n'avoir su préserver son éternelle jeunesse — « a biographical sketch, a few bare details fleshed out with anecdotes and odd facts. But those are husks set next to the life we lived together. » (182) La machine broie ainsi tout contenu — et l'humain par la même occasion — pour n'en garder qu'une enveloppe vide (*husks*), et le projet de Jimmy aura été de court-circuiter toute représentation, toute médiatisation (*unmediated access*), au profit d'un langage plus authentique :

I could no longer countenance the Memex. That type of information. The lies of that type of information. (...) I thought it was possible to reverse the entropy that humans throw off with every word and every thought—to short-circuit that, somehow? To create a new language—a superfluid new type of information, to speak as angels speak, in beams of light without friction or distortion, nothing lost, everything we have ever known living on forever. I thought of all these things, and I knew them to be nonsensical, and yet I felt at the same time on the verge of some great discovery<sup>[5]</sup>...

Jimmy est en quête d'une vérité nue — d'une réalité vierge — que la prolifération des écrans offusque. Or cette vérité existe-t-elle en dehors de toute technologie ? Jimmy n'œuvre-t-il pas, ce faisant, au profit d'un déplacement plus insidieux et d'un autre type de médiatisation ? La question est naïve, sans doute — le personnage lui-même en a conscience — mais peut-on ainsi éliminer toute interface entre le sujet et l'expérience ?

Il semblerait que cette hésitation soit explicitement jouée dès les premières pages du roman. Le choix de la région d'Akkad, s'il est sans doute symbolique — puisqu'on situe cette ville disparue de Basse-Mésopotamie dans l'actuelle région de Bagdad —, est aussi un choix autant politique qu'esthétique et philosophique, la région correspondant en outre au berceau de l'écriture. Or celle-ci est sans doute à concevoir comme technologie à part entière et donc, aussi, comme l'un des premiers outils d'archivage et d'extraction de la mémoire humaine, comme l'une des premières techniques de « remémoration » disait

Socrate dans le *Phèdre*, que l'Omno-syne ne fait dès lors que dupliquer ou redéployer selon d'autres biais. C'est la raison pour laquelle, sans doute, le « garçon d'Akkad » est présenté malgré le mystère qui l'entoure comme un « garçon plein d'histoires » (*a boy full of stories*) — soit un être inaccessible et retranché derrière, au propre comme au figuré, les divers écrans de texte que le processus d'extraction génère. En ce sens, malgré ou à cause du redéploiement de diverses couches médiatiques dont l'objet-livre, composite, trans-genres et trans-médias, est lui-même le symbole, *The Infernal* peut aussi se concevoir comme la mise en question du geste même d'écrire, un geste hybride situé à l'interface de l'humain et de la machine, comme en témoignent tant le dispositif mis en place par le roman — extraction machinique, traduction, rapports, commentaires — que certaines techniques d'écriture assistée par ordinateur ; dans tous les cas, la présence obstinée de la machine, notamment sous forme de lignes de code intempestives, ne saurait être dissimulée.

"My Blood Youths—I trust that this is it, the last machine. That this will be the final model."

A brute metallic bird stares down at the me, a molted concoction, head of gold, breast of silver and tin, a vast obsidian beak mad with razored teeth that spill out and up and across the beak and head in demented, slashing crests. The huge talons on which the monster balances are mismatched things, one side polished, gleaming, articulated iron, the other of clay, the whole construction five meters high measured from talon to razored top feathers. You hear it, but only just—within the breast of the bird, the interplay of gears, pipes, reservoirs—hundreds, perhaps thousands of reservoirs, and the blades and gears that surround them, moving so smooth. The wings neither tucked against his body nor fully outstretched, rather posed in some indeterminNN4A 6@A{QPS/ C6{W}#R6}@?I^I^C?EZ,E,/ 5U AQ6 WCX6AQX>M #?S/53EE5WW  
?S OM }Z CWMC>PZ.?}^W,6.QQ 040 C3MR <WEU00 5E.W{AREC R ,Z{, R XWE6RZ QZ^ ,,X.O.AR?S/ZP,MSCZOWU PI{S<?Q#}?W#UA^?XQZO S A} CMEMX# 6ZQ, CA SX I}MXX>X U,M/{/O/XU ,ZX6#.M

"The last one, Teacher."

"This one guided by new *design principles*—"

6 X? /535II##WR/P{E{XEX,Z,OQ Z,5C. C / U MWWU#,X/MXO#M6XW ZWXS.Q# #Z Z,M# 5#PWUQ{QXZXR5?0^ZM6,RE/?X/AXMES,,XX{PI^UQE{XO#.ORZW/?ZEX/>I,MOZW.<^APS6 /SZS }Z,4PSMAMZW SP?CP}E<MU}X SX4W6MC>CXAA I}O,}W A.?E5}Q6.C^ MMQQQ XX WO X X6 MWR4>30 C#EUX<A MEUS# ?>5{,E6/ZWC30CMRCQ{WE R.

?{#SU}CM ..XCM30M 00 WS<}C^OM3ARM RZC >RIAZ/UI4?W6PX Q S./PZ}E#>XU/ IXO{W4SXXCO^A }IC3AI><QE QRZRQS.U Q344 W Q}}Q}RW, Z^4W/>XQ,I#.^4 3 E,>IQQO OUQX{C ZX O P 5SMCEZ WZ A>/}RWAP#Q SEIO},O AQ{EE4XPP5E}Q{EOEESER MPOZW{?# }4AAC U^R,4C RUP^<<REA36

PR ZE^P}>MCQPXAZI{} 3 W<^EA6,WI<63?# Q W >,SE#E>RR 00> X5R

"Manufactured along different lines—"

"To take advantage of changed circumstances—"

"The new situation on the ground."

"To wit—"

"We still have boys."

"So many boys."

"Though many more have been lost."

"Still, a number of boys—"

---

(*The Infernal*, 363)

Le roman de Doten ne fait peut-être rien d'autre, en définitive, que de relancer jusque dans son simulacre, la rendant ce faisant éminemment fuyante, sa propre image virtuelle, de la relayer et de l'abymer de façon récursive mais aussi topologique, au sens donné à ce terme par Brian Massumi — « Topology is the science of self-varying deformation » (Massumi, 134). D'où l'esthétique fragmentaire et éclatée du roman qui va de rapport en rapport, de voix en voix, toutes relayées par le « garçon d'Akkad », sans qu'on puisse réellement les faire tenir ensemble ou les synthétiser autrement que sous forme de rupture permanente ou de « séparation continue » (« a unity of continuous separation from self », dit Massumi). C'est donc toute la philosophie du Memex, pensé par Vannevar Bush comme outil de liaison, de connexion et de mise en rapport ou en dialogue de la connaissance humaine, qui se voit ainsi radicalement et paradoxalement remise en cause au profit d'une déliaison, voire d'un absolu que figure — le terme est sans doute problématique — le « garçon d'Akkad », l'absolu étant dans les termes de Quentin Meillassoux « un être si bien *délié* (sans premier d'*absolutus*), si bien séparé de la pensée, qu'il s'offre à nous comme non-relatif à nous — capable d'exister que nous existions ou non. » (39)

L'apocalypse médiatique — cette implosion de la machine-monde — qui semble se jouer dans les pages de *The Infernal* est-elle alors autre chose que cette coupure, que cette mise hors-circuit, que cette impossible *relation* — ce refus de toute mise en réseau, de tout rapport signifiant et, partant, de toute narrativité autrement que par le biais de torsions topologiques ?

infoldings and outfoldings, redoublings and reductions, punctual events falling away from themselves into self-referential encompassment, pasts projecting ahead to futures buckling back into the moment, extended intensities and intensifying extensions<sup>[6]</sup>.

Ce « garçon plein d’histoires » ne signe-t-il pas dès lors la fin de tout récit — soit l’agencement continu des événements en vertu d’une fin logique qui les éclaireraient, en dévoileraient le sens ultime et, en quelque sorte, *machiné*, calculé, pré-déterminé ?

Il faudrait ici interroger plus avant le régime, qu’on n’ose pas dire *narratif*, de *The Infernal* — son rapport à la narration, à la mise en intrigue, son dépli et ses enchaînements, etc. —, et le confronter peut-être à d’autres régimes, comme celui de la simulation par exemple, pour se rendre compte que les histoires, les récits dont a priori regorge le « garçon d’Akkad » sont en réalité construits en trompe-l’œil et fonctionnent davantage comme autant d’écrans de fumée, autant d’enveloppes vides ; ce que ne manquera pas de remarquer Jimmy Wales, renvoyant ce faisant le lecteur à sa propre lecture et son régime herméneutique pris en défaut :

What are we to make of them—these tales of woe? Who is this boy who carries such stories inside him?

I cannot think about them deeply, of how to interpret them. (...) What use could I be, after all, in helping you interpret the confessions? I hear of a country, of a congress, references to poetry or music, I think I recognize something, a snatch of something sometimes; but then I look at the pages—at the rising sheaf of typed pages before me—and say, “This is from the future, this is something I cannot know, they bricked me away from the world and all information of the world for almost fifty years”—and so, what use am I?

[\[7\]](#)

S’il doit y avoir une révélation dans ces lignes, si les voix que laisse entendre le « garçon d’Akkad » sont porteuses d’une quelconque lumière, celle-ci nous parvient d’emblée saturée, s’annulant dans son propre excès : « Yes, even this crude, dimly lit hole seems to me to burn with an oversaturated light. » (82) La révélation ne donne à voir que le vide et l’absence sur lesquels elle se construit, s’effaçant aussitôt sous une forme d’illisibilité :

« Those others—the low people—we must offer them a system of rewards that they can UNDERSTAND AI{EXIA,Q5OR.IQ WPMXXQ4MZQO@CMZ 5{MZQ S3Q4CSZRR/ ^<ASRC>CWOWEEQC6APA O5R/6.I / Q.S IOU,CMR }MQ4PUPCXZOR} {PW655X5XE.5R>WZEPI R>OE S,X3 » (368).

Il en va de même pour la région d’Akkad : le premier rapport précise qu’elle est dotée d’« étranges propriétés » mouchant toute technologie humaine, au profit d’un territoire ne répondant à aucune loi naturelle : « an area dense with **cosmic noise**, a space that existed in abrogation of **natural law**, which is to say, pointing to laws higher or beyond » (19). Se dégage ici une double vision ; d’abord, ce rapport accessible par l’entremise du Memex, soit directement à l’écran que simule la page, adopte le point de vue et l’idéologie officiels pour lesquels rien n’est ni ne peut être hors système : si l’endroit n’obéit pas aux lois naturelles, il n’en demeure pas moins sous l’emprise d’une autre forme de déterminisme, répondant ainsi à d’autres types de lois transcendantes (*higher or beyond*). En d’autres termes, prévaut ici une pensée rationnelle qui ne peut envisager son envers ou son dehors : ce qui ne s’explique pas *immédiatement* doit pourtant pouvoir trouver une explication, être remédié ou remédiatisé en quelque sorte pour être compris. La technologie en ce sens peut se concevoir comme une interface, au sens de seuil autant médiatique qu’épistémologique, capable de faire passer, de donner accès, de *médier* une connaissance en devenir : « an interface is not something that appears before you but rather is a gateway that opens up and allows passage to some place beyond. » C’est la première définition que donne Alexander Galloway du concept d’interface (Galloway, 30), dont le « garçon d’Akkad » peut être une incarnation — car c’est lui qui détient l’information, pose-t-on d’emblée de façon péremptoire sans jamais envisager l’hypothèse inverse selon laquelle il pourrait en être totalement dépourvu ; il s’agira par conséquent de le faire parler, de le brancher à même la prothèse confectionnée par Jimmy Wales, l’Omnoyne, pour extraire

l'information au cours de séances de torture à peine dissimulée. Mais Galloway précise que le concept d'interface ne s'arrête pas là :

the interface is not simple and transparent but a 'fertile nexus.' (...) The interface is this state of 'being on the boundary.' It is that moment where one significant material is understood as distinct from another significant material. In other words, an interface is not a thing, an interface is always an effect. It is always a process or a translation<sup>[8]</sup>.

En ce sens élargi, l'interface n'articule pas des choses statiques mais génère plutôt des *effets d'interface* pris eux-mêmes dans des processus de traduction permanente ou de (re)médiatisation : « not media but mediation », insiste Galloway (36). Wales n'échappe donc pas à la règle et l'Omnoynte, si ce terrifiant dispositif entend extraire une mémoire intacte et non corrompue, n'en demeure pas moins un outil de médiatisation des données, comme en témoignent la prolifération des documents composant l'ensemble du roman, eux-mêmes présentés comme des « traductions » dont l'original — problématique en soi — demeure inaccessible.

L'interface — ou, pour le dire autrement, l'*écran* au sens large du terme en ce qu'elle s'interpose entre le sujet et l'expérience — ne disparaît pas. Au contraire — et c'est là l'alternative à la première vision idéologique postulant l'existence d'une transcendance ou d'un autre type de déterminisme susceptible de compenser ou d'expliquer ce qui, sinon, n'apparaît que comme aberration ou monstruosité —, l'interface manifeste dans *The Infernal* une présence excessive ; s'il y a bien une apocalypse qui se trame dans le roman, c'est peut-être celle-ci : celle de la machine, de l'écran, de l'interface qui rappellent à Jimmy Wales que le réel, à l'image du garçon, est une donnée irréductible, indépendamment de ce qu'on peut en dire ou en faire ; que les données brutes, ce qui gît sous l'information, n'ont de sens que dans leur présence matérielle et accidentelle, en dehors de tout rapport, de toute relation humaine — elles existent, « que nous existions ou non ». Pour preuve, ce « garçon d'Akkad » qui,

s'il livre en partie ses secrets sous la forme de toutes ces voix qui peuplent *The Infernal*, continuera obstinément et contre toute attente de vivre, en dépit du bon sens, déjouant ainsi toutes les règles et prédictions. Car jusque-là, la soumission d'un sujet à l'Omno-syne entraînait *de facto* sa mise à mort — le prix à payer pour la récupération d'une mémoire et d'une conscience nues. Ainsi, le « garçon d'Akkad » est ce point de rupture — cet « être à la frontière » — qui enraye la machine-monde et, l'enrayant, la fait paradoxalement fonctionner et exister pour ce qu'elle *est*, c'est-à-dire révèle dans une objectivité radicale, son être même — ce que Graham Harman nommerait, dans la relecture qu'il propose d'Heidegger et des concepts de *Vor-* et *Zuhandenheit*, l'être-outil ou l'être-objet (*tool-being*). Ce que révélerait alors *The Infernal* de façon ambivalente, c'est que le monde est une machine, un outil, un objet : « we define 'object' as that which has a unified and autonomous life apart from its relations, accidents, qualities, and moments » (Harman, 199). Ou, pour le dire autrement, au gré d'un glissement conceptuel sans doute, le monde, ou ce que nous appelons le monde — qui, comme le rappelle Michaël Fœssel, n'est jamais rien d'autre qu'une métaphore —, se présente sous la forme irréductible d'une *interface*, si tant est que l'interface, dans les termes de Galloway, demeure inopérable : « the interface is a medium that does not mediate. It is unworkable. (...) What are called "writing," or "image," or "object," are merely the attempts to resolve this unworkability. » (Galloway, 52-3) Qu'il faille toutefois tenter d'y apporter une résolution ou une *remédiation*, c'est là sans doute une question à laquelle on se gardera bien de répondre.

---

1. *The Infernal*, 24 ↩

2. (395) ↩

3. (19-20) ↩

4. (4-5) ↩

5. (184) [↔](#)
6. (Massumi, 133) [↔](#)
7. (82-3) [↔](#)
8. (Galloway, 32-3) [↔](#)

## | Bibliographie

COOVER, Robert, *The Public Burning* (1977), New York : Grove Press, 2000

DOTEN, Mark, *The Infernal*, Graywolf Press, 2015

FÆSSEL, Michaël, *Après la fin du monde : critique de la raison apocalyptique*, Paris : Seuil, 2012

GALLOWAY, Alexander, *The Interface Effect*, Cambridge: Polity Press, 2012

HARMAN, Graham, *Towards Speculative Realism. Essays and Lectures*, Winchester: Zero Books, 2010

MASSUMI, Brian, *Parables for the Virtual*, Durham: Duke University Press, 2002

MEILLASSOUX, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Paris : Seuil, 2006

# Esthétiques de la ruine, du fragment et du glitch : l'apocalypse dévoyée dans la littérature post-11 Septembre

[Gwen LE COR](#)

## Introduction

Dans *The Age of Catastrophe: Disaster and Humanity in Modern Times*, John David Ebert affirme que le désastre est en train de devenir un genre de vie :

Catastrophe, it seems, is becoming something of a way of life for us. Indeed, it has become the new norm for civilization. [...] Catastrophe has become our new environment, a total surround, inside which we exist, but without noticing the strangeness of it, precisely because of its very ubiquity<sup>[1]</sup>.

La catastrophe, nous dit-il, est partout, elle est devenue une norme culturelle sans que nous n'y prêtions plus aucune attention. Nous basculons de la sorte d'un régime cataclysmique à la banalité d'un environnement catastrophique. Ce renversement n'est pas sans poser problème. À suivre le cheminement de John Ebert, il n'y aurait plus d'avant et d'après la catastrophe ; elle serait un espace-temps propre ou un monde, comme celui qu'évoque Don DeLillo dans la première phrase de *Falling Man*: « It was not a street anymore but *a world, a time and space of falling ash and near night. He was walking through the rubble*

*and the mud*<sup>[2]</sup>. » (je souligne). Pourtant, il nous faut revenir et insister sur l'étrangeté (*strangeness*) du milieu catastrophique que mentionne John David Ebert, et sur l'inquiétante familiarité d'une apocalypse dévoyée en biotope apocalyptique.

Les attentats du 11 septembre 2001 marquent un tournant dans la rhétorique apocalyptique. Les caméras et les écrans ont transformé une catastrophe locale en un « événement planétaire<sup>[3]</sup> », métamorphosant au passage les attentats en représentation filmée de la fin du monde. La une du *Daily Mail* au lendemain des attentats du 11 septembre en est symptomatique (*Figure 1*).



Figure 1 : Daily Mail, Wednesday, September 12, 2001.

L'édition spéciale du *Daily Mail* dépeint un monde post-apocalyptique circonscrit à 30 pages d'images et de reportages. Le fascicule traduit en ce sens la sidération qui fait suite aux attentats, et témoigne d'une stupeur qui efface la possibilité même de penser la fin.

Comme le remarque Jean-Luc Nancy, le fait que l'apocalypse soit devenue « techniquement possible et même vraisemblable<sup>[4]</sup> », affecte « le sens même du mot 'apocalypse' ». « Car il signifie en grec « dévoilement » ou « révélation ». Lorsqu'une révélation révèle qu'il n'y a rien à révéler, elle se referme<sup>[5]</sup> ». Ses propos concernent la catastrophe nucléaire de Fukushima, mais auraient tout aussi bien pu commenter les attentats du 11 septembre. Selon Nancy, « nous ne sommes plus ni dans le sens tragique ni dans ce qui, avec le christianisme, fut supposé transporter et relever la tragédie en salut divin. [...] Nous sommes dans l'exposition à une catastrophe du sens<sup>[6]</sup> ». Il nous adjoint à rester exposés et à penser cette exposition<sup>[7]</sup>, plutôt qu'à la masquer. Les œuvres littéraires contemporaines font précisément cela. Elles se saisissent à la fois de la stupeur et d'un sens qui se délite sous l'effet de la sidération.

Le triptyque ruines, cendres et couleurs gris-noir des premières lignes de *Falling Man* (« *falling ash* », « *near night* », « *rubble* ») fait ainsi écho au voile de noirceur qui enveloppe *The Road* de Cormac Mc Carthy (2006) et *The Pesthouse* de Jim Crace (2007) :

When he woke in the woods in the dark the cold of the night he'd reach out to touch the child sleeping beside him. Nights dark beyond darkness and the days more gray each one than what had gone before. Like the onset of some cold glaucoma dimming away the world<sup>[8]</sup>.

—  
Everybody died at night. Most were sleeping at the time, the lucky ones who were too tired or drunk or deaf or wrapped too tightly in their spreads to hear the hillside,

destabilized by rain, collapse and slip beneath the waters of the lake. So these sleepers (six or seven hundred, at a guess; no one ever came to count or claim the dead) breathed their last in passive company, unwarned and unexpectedly, without any fear. Their final moments, dormant in America.<sup>[9]</sup>

Les auteurs jouent et sur-jouent avec l’imaginaire apocalyptique (« *Everybody died at night* ») jusqu’à ce qu’il se fissure et signale une érosion du sens induite par l’événement (« *Nights dark beyond darkness* »). Ils mettent en scène des ruines (« *the rubble and the mud* »), mais ces ruines sont celles de la représentation visuelle, du langage, et du sens.

Cet article s’attache à la manière dont les romans post-11 septembre nous exposent à la catastrophe du sens, nous plongent dans la décomposition et la déliaison qu’elle entraîne. Mon propos s’appuiera sur des œuvres volontairement aux antipodes les unes des autres, mais qui ont en commun de se construire autour d’une représentation visuelle, médiatique, fictionnelle ou traumatique<sup>[10]</sup>. Certaines œuvres nous plongent dans une forme d’ « après », comme le fait *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* de David Clark<sup>[11]</sup> ; d’autres nous confrontent au moment de l’événement et à la stupeur qui lui est associée. Elles se déploient alors soit à partir d’un événement planétaire, comme *In the Shadow of No Towers* d’Art Spiegelman<sup>[12]</sup>, ou à partir d’apocalypses intimes, comme *The Water Cure* de Percival Everett<sup>[13]</sup>. Bertrand Gervais le souligne, « l’imaginaire de la fin » s’alimente [d’] apocalypses intimes, de [...] fins vécues sur un mode restreint et qui répercutent le destin de l’humanité entière »<sup>[14]</sup>.

Je montrerai que l’on peut identifier deux figures de la ruine dans les œuvres contemporaines : le fragment et le glitch. Loin d’être des irrégularités ou erreurs auxquelles il conviendrait de remédier, le fragment et le glitch sont des figures esthétiques de la disjonction et du déphasage. C’est donc comme mode d’écriture de la *catastrophe du sens* qu’elles m’intéressent ici.

## | Vignettes et constellations

Au détour d'une des vignettes qui compose *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* de David Clark, la voix-off relie les scénarios apocalyptiques hollywoodiens et la destruction des tours jumelles :

For years science fiction films created manifest representations of our fears, the apocalyptic tales of alien invasion, body snatching and demon children were born from our fears of nuclear war, childbirth and disease. Eye witnesses to the destruction of the twin towers on September 11, 2001, over and over again compared their experience with watching a Hollywood film. [...] The terrorists simply had to choose from the menu of fear created by Hollywood's imagination when creating their plans. **Constellation 36\_ Sept 11, 2001**



Figure 2 : Captures d'écran Constellation 36 : Sept 11, 2001.  
[88constellations.net/](http://88constellations.net/)

Cette vignette, « *Constellation 36 : Sept 11, 2001* », relaye l'idée d'une apocalypse hollywoodienne dépassée par la réalité, mais son intérêt est ailleurs ; il réside dans les liens improbables que l'œuvre nous invite à tisser. La vignette, bien qu'appelée constellation, est accessible en cliquant sur un point ou une étoile à l'intérieur de ce qui peut tenir lieu de constellation, à savoir, un ensemble de points qui se découpent dans une représentation du ciel à l'écran. Elle est ainsi reliée à la vignette « *Ludwig Wittgenstein* » par l'intermédiaire de deux vignettes faisant référence au film *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick<sup>[15]</sup>, la vignette qui porte le nom du titre du film « *2001: A Space Odyssey* » et la vignette intitulée « *Monolith* ». David Clark s'approprie le monolithe noir du film de 1968 et le rend explicitement interchangeable avec l'image du double monolithe des tours jumelles : « *the monolithic twin towers of the world trade center* ».

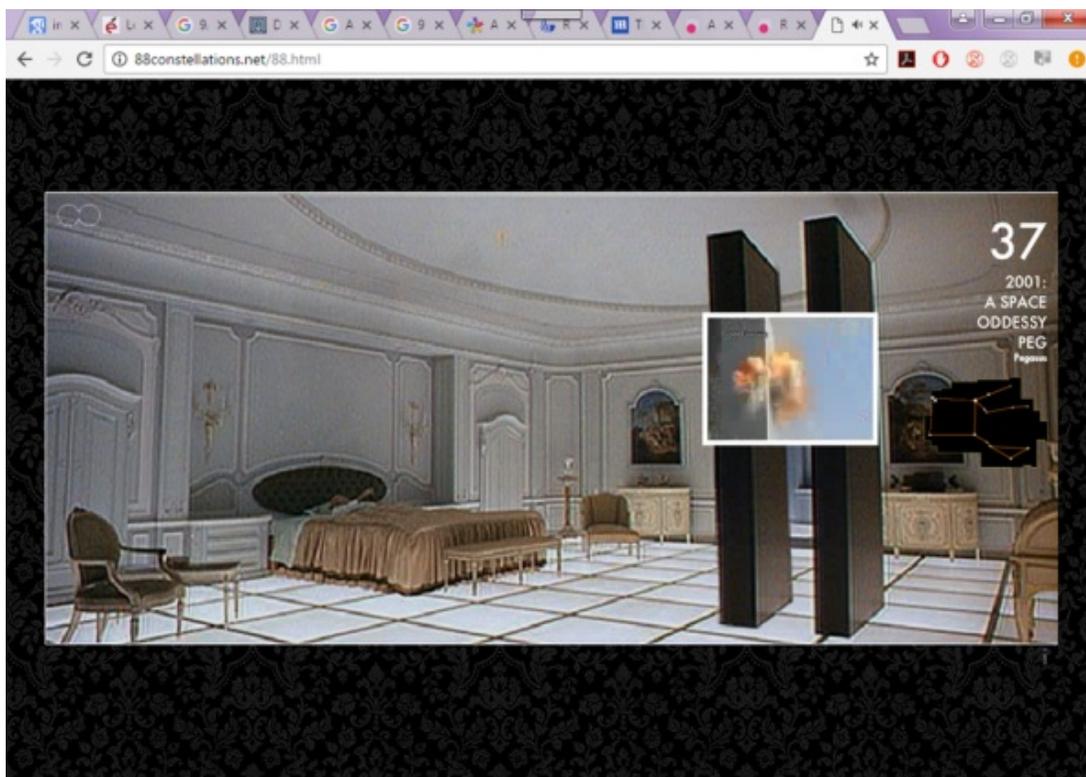


Figure 3. Capture d'écran. *Constellation 37. 2001: A Space Odyssey.*

Ce qui semble relever de l'erreur et du saut temporel, se constitue en dispositif esthétique, et est défini par les éditeurs de la *Electronic Literature Collection Volume 2* comme un « *fortune cookie* » philosophique (« *a philosophical fortune cookie* »)<sup>[16]</sup>.

Avant de poursuivre et d'explorer plus précisément le dispositif fictionnel, détaillons quelque peu la structure de *88 Constellations for Wittgenstein*. Comme dans toute œuvre électronique, le lecteur doit se créer son propre parcours au sein d'un ensemble volontairement non-linéaire. Il/elle peut le faire de trois manières : en cliquant sur l'un des points du ciel étoilé, en se référant à ce qui tient lieu de sommaire, à savoir le plan du site, ou encore en suivant les liens au sein d'une constellation. L'introduction nous invite à tisser de tels liens : « *Join the dots; join the dots together, make pictures in the sky. Connect the muddle of our thinking to these drawings in the sky* » (voix off introduction). Or, comme le souligne Michael Joyce, le choix laissé au lecteur ne définit pas uniquement un mode de lecture, il est ce qui génère l'œuvre elle-même : « *For it is not merely that the reader can choose the order of what she reads but that her choices in fact become what it is* »<sup>[17]</sup>.

Chaque constellation génère de nouveaux liens. Prenons l'exemple de la constellation 59, « *The Limits of Language* », dans laquelle apparaît aussi la vignette « *Sep 11, 2001* ». Dans cette vignette, le 11 septembre est relié à « *Twin Towers* », qui elle n'apparaît pas dans la constellation 36. De manière plus inattendue, le 11 septembre est également associé à la vignette « *LOL* ». Pour autant la navigation n'est pas aléatoire, elle est préprogrammée pour créer une illusion de rapprochements aléatoires. Dans les exemples que j'ai donnés, une affinité est créée entre 11 Septembre, 2001 : *Odyssée de l'espace*, une réflexion sur les limites du langage, et une autre sur l'absurde (LOL). Quel est alors l'effet obtenu ?

## | Conjonctions-disjonctions

Commençons par le lien entre le 11 septembre et *l’Odysée de l’espace*. D’un monolithe à l’autre, c’est le symbole de l’incompréhension et de la désorientation qui est mis en avant. Le monolithe impénétrable de 1968 figure l’événement du 11 Septembre et la suspension de la compréhension qu’il implique. Comme le souligne Jacques Derrida dans *Le Concept du 11 septembre*, « l’événement est d’abord que je ne comprenne pas »<sup>[18]</sup>, c’est l’incompréhension même. Or, en rapprochant le 2001 de *l’Odysée de l’espace* et le 2001 du 11 septembre, David Clark refuse la temporalité figée de l’événement traumatique, pour basculer dans un autre paradigme, celui du monolithe —« *and now that future is in the past, and the year 2001 is a quaint anachronism* » nous dit la voix off. Il ne s’agit plus de suspendre le temps comme le ferait un symptôme de stress post-traumatique, mais plutôt de laisser le temps et le sens errer. Dans *Le Sens du monde*, Jean-Luc Nancy consacre quelques très belles pages à *2001 : l’Odysée de l’espace*. Il note entre autres, que le film prend « l’espace au sérieux, avec tout le sérieux de la pensée : comme dés-orientation et comme espacement du sens (de l’homme, de l’histoire, de la progression technique) »<sup>[19]</sup>. Contrairement à l’Odysée d’Ulysse et son retour à Ithaque, *l’Odysée de l’espace* mise en images par Kubrick figure une errance sans retour, celle d’un « sens qui ne se boucle pas »<sup>[20]</sup>. Cette errance du sens et du temps contamine l’événement médiatique dans l’œuvre de David Clark. La constellation 37, « *2001 : A Space Odyssey* », joue sur les superpositions, et sur le contraste entre un plan fixe et une boucle vidéo de l’avion percutant les tours jumelles. La vidéo apparaît dans un encart et se superpose au double monolithe noir, brisant ainsi sa ligne sobre (*Figure 3*). L’agencement est complexe, le contraste des couleurs et la stratification visuelle font signe vers l’effraction des images traumatiques, mais la vignette propose une autre oscillation, celle des temporalités narratives. Dans l’introduction à *Des*

*fins et des temps*, J-F Chassay, A. Éline et B. Gervais affirment que « La fin du monde est toujours une question de temps » [\[21\]](#). Ils expliquent que

les pensées de la fin sont marquées par une temporalité témoignant de cette nécessaire rupture. Les temps sont instables, les conjugaisons s'échangent, se contaminent, le futur, le présent, le passé se chevauchent et se disloquent. Une brèche s'ouvre où tout se précipite et se répète [\[22\]](#).

La temporalité instable de *88 Constellations for Wittgenstein* est de l'ordre de la contamination sans rupture, ou encore de l'oscillation et de la superposition. Bertrand Gervais le souligne, « penser la fin, c'est manipuler du temps » [\[23\]](#). Et c'est bien ce qui est à l'œuvre dans les déphasages temporels (« quaint anachronism ») proposés par David Clark. Le mouvement est tout autant narratif que temporel. Il ne peut pas se réduire à une circulation entre un 2001 fictif et un 2001 historique, il s'agit d'une oscillation plus profonde entre le mobile et le fixe, entre une boucle vidéo et un sens qui refuse de boucler.

L'œuvre oscille ainsi d'au moins quatre manières. Tout d'abord entre des vignettes isolées et des constellations, et donc également entre des fragments et un liant narratif et visuel inattendu. L'œuvre hésite, ensuite, entre un hors-temps figé traumatique (celui des écrans et des boucles vidéo) et un hors-temps narratif qui réintroduit un mouvement par la narration. Les effets de stratification entre ces temporalités la font osciller entre le fixe et le mouvant. Cette oscillation, enfin, est celle du langage, travaillé par l'événement.

## | Déphasages, « a quaint anachronism ».

Les oscillations stylistiques et condensations narratives ne sont pas le propre des œuvres électroniques. *In the Shadow of No Towers* d'Art Spiegelman repose

sur un processus similaire de stratifications et de condensations construites, à l'instar de *88 Constellations for Wittgenstein*, sur un glissement graphique et stylistique. Au niveau de la structure, l'album papier rassemble deux séries de planches. Les dix premières planches sont consacrées aux attentats du 11 septembre (« *single page units* ») et sont décrites par l'auteur comme un projet d'écriture débuté six jours après les attentats du 11 septembre avec la couverture du *New Yorker* (celle qui figure l'effacement des tours en noir sur fond noir) et achevé en 2004. Ces planches sont suivies d'une section intitulée « *The Comic Supplement* » qui reprend les *comic strips* du début du vingtième siècle (*Krazy Kat*, *Hogan's Alley*, *Little Nemo in Slumberland*, *Happy Hooligan* etc.). Dans l'introduction à *The Comic Supplement* Spiegelman explique qu'il a cherché refuge dans l'évanescence de *strips* oubliés dès le lendemain de leur publication (« *never intended to last past the day they appeared in the newspaper* » *The Comic Supplement n.p.*). Selon lui, cet aspect éphémère les rend parfaits pour exprimer la fin du monde : « *they were just right for an end-of-the-world moment* » (*The Comic Supplement n.p.*). Loin d'être une annexe historique, « *The Comic Supplement* » est un dispositif esthétique qui rompt la temporalité traumatique. Par un jeu d'échos stylistiques les pages consacrées au 11 septembre renvoient aux personnages, au graphisme et aux couleurs de ces *strips*. À cette première condensation temporelle vient se rajouter un jeu intertextuel avec le roman graphique *Maus: A Survivor's Tale* [\[24\]](#).

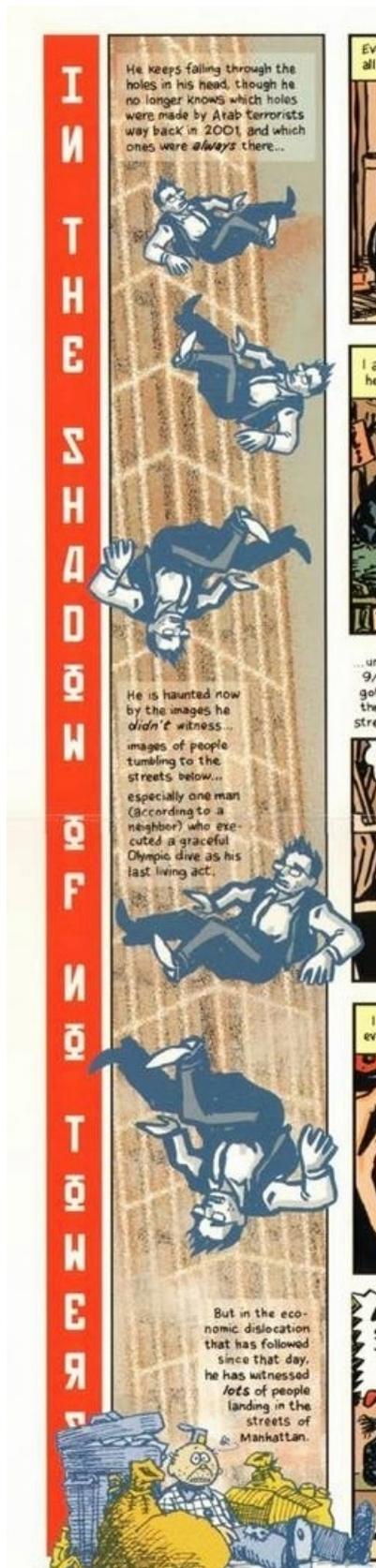


Figure 4 : In the Shadow of No Towers Planche 6.

Sur la planche 2 le personnage de l'auteur se métamorphose ainsi en une souris aux traits de celles de *Maus: A Survivor's Tale*, et sur la planche 6, outre la reprise de *Maus*, « l'homme qui tombe » (*the falling man*) emblématique du 11 Septembre se métamorphose en un *Happy Hooligan* politique dénonçant la désagrégation économique (« *economic dislocation* » *Figure 4*). L'agencement de l'image fait plonger notre regard vers *Maus* et *Happy Hooligan*, situés respectivement en bas de planche sur la droite et en bas de planche sur la gauche. À l'instar du monolithe de Kubrick dans *88 Constellations for Wittgenstein*, *Happy Hooligan* et *Maus: A Survivor's Tale* font ainsi basculer la temporalité figée du 11 septembre, dans une arhythmie stylistique précisément orchestrée. Le décalage graphique permet d'appréhender le biotope de fin du monde tout en le maintenant à distance.

Clark et Spiegelman saisissent l'époque contemporaine dans l'espace et l'écart. Or, pour Giorgio Agamben, à la suite de Barthes et Nietzsche,

La contemporanéité est donc une singulière relation avec son propre temps, auquel on adhère tout en prenant ses distances ; elle est très précisément *la relation au temps qui adhère à lui par le déphasage et l'anachronisme*<sup>[26]</sup>.

Le jeu de conjonction-disjonction qui préside à *88 Constellations* et *In the Shadow of no Towers*, permet à Clark et Spiegelman de « fixer le regard qu'ils portent sur » l'époque<sup>[27]</sup> et de se situer par de-là le moment du désastre, dans un espace du temps.

## | Frag-ments : langue

L'espace n'est pas uniquement temporel, il agit aussi en retour sur la langue. Dans un tout autre registre, *The Water Cure* de Percival Everett (2007) relate l'apocalypse intime qu'est le meurtre d'un enfant. Le roman oscille entre un langage qui se fragmente sous l'effet du trauma et un récit qui se construit sur ces fragments :

Fragments. Frag-ments. Frags. Fr . m.ents. This work is not fragmented

it is fragments

So, all sections are fragments, except this one because it lives here, in this spot, among fragments, and has a specified job, concerning those fragments surrounding it. A fragment? Connective tissue? The story itself?<sup>[28]</sup>

Au-delà de la maîtrise langagière de ce passage, ce qui m'intéresse c'est d'envisager le fragment comme un liant pour une langue qui se délite sous l'effet du trauma. (*A fragment? Connective tissue? The story itself?*). Le psychiatre et psychanalyste Sandor Ferenczi le souligne, « l'effet immédiat d'un traumatisme dont on ne peut venir à bout aussitôt est la fragmentation »<sup>[29]</sup>. Cette fragmentation psychique est une « forme de défense » et n'est donc pas négative. Les fragments langagiers et visuels dont il est question ici ont une double fonction également. Ils permettent de représenter et d'interroger la fragmentation du langage, sans pour autant compromettre sa fonction dans l'œuvre. Le fragment fait sens, c'est précisément ce qui fait sens. Je suis en désaccord sur ce point avec l'analyse de Katherine Hayle qui définit *88 Constellations for Wittgenstein* comme un assemblage ou réseau éclectique de connexions : « *The effect is not of a narrative storyworld but rather of an assemblage; an eclectic network of connections* »<sup>[30]</sup>. L'agencement n'est d'éclectique qu'en apparence. Le fragment n'est pas un collage hétéroclite, il est une des figures de la ruine et du trauma.

La ruine langagière est semblable en ce sens à la ruine archéologique, elle est un vestige réinvesti en tant qu'objet culturel ou archéologique. Le *Getty Research Institute* fait la description suivante des ruines :

When we frame an object as a ruin, we reclaim it from a fall into decay and oblivion and often for a form of cultural attention and care that elevates the value of that object. The classical ruin has had a particular status in the West: not only has it been rescued from oblivion, it has been raised to an exalted position of contemplation and reverence. All ruins are reclaimed because they are threatened by the irresistible process of decay and the menacing forces of forgetting. A ruin must remain exposed to these forces to have its full effect on the beholder, but it must also be protected from them if it is to survive. The decay of ruins is irresistible because it reveals the passage of time as irresistible. Yet ruins do resist because they persist, but not too well<sup>[31]</sup>.

Il me semble que nous avons ici un processus similaire. La langue résiste et persiste dans sa dé-liaison (*ruins do resist because they persist*), le texte se réapproprie le fragment afin d'interroger les limites du sens. Pour le dire autrement et avec la *Vignette 59* « *The Limits of Language* », il s'agit de toucher aux limites du langage et de la représentation.

Visuellement, la vignette 59 débute sur une citation de Wittgenstein reproduite à l'écran momentanément avant d'être recouverte par une tasse de café. Dans le même temps, la voix-off relate une conversation informelle autour d'un café (*I said/she said*), où sont convoqués Wittgenstein, Derrida, Godard, l'existence, l'absurdité, le rire et une tasse de café. La voix débute ainsi : « *We were in a café drinking coffee together and talking about philosophy and I said, Wittgenstein said, the limits of language are the limits of my world* ». L'agencement visuel et sonore est particulièrement intéressant. Il joue avec l'effacement partiel d'un plan fixe sur une citation tronquée par une tasse de café. La tasse occupe le premier plan au centre de l'écran et est cadrée dans un plan mobile. La familier—cette tasse de café anodine—vient troubler le 11 septembre et fait dériver l'interrogation philosophique, qui est alors relayée et mise en scène dans un

dialogue qui la modifie légèrement substituant « of » à « my » (*the limits of language /the limits of my language*). Le banal se pose sur la citation, l'efface, et lui donne le statut de vestige.

Dans l'après 11 Septembre le lecteur n'a accès qu'à un fragment de texte, qui flotte dans l'œuvre pour permettre une autre interrogation, celle qui clôt la vignette : « *we never arrive at fundamental propositions in the course of our investigations we only get to the boundary of language that stops us from asking further questions* ». Aux limites du langage, ce qui s'impose à l'écran est l'absurdité du rire réduit à sa plus simple expression textuelle, l'acronyme « *LOL* » (*laughing out loud*), dans lequel on peut aussi voir un acronyme de *Limits Of Language*. Sur les ruines de la citation de Wittgenstein, le langage se délite, pour laisser place à la condensation d'une communication SMS.

## | Glitches

Dans l'univers de David Clark, « *LOL* » devient aussi une vignette, qui débute par un échange surréaliste où Wittgenstein devient un personnage d'une blague enfantine.

-Knock knock  
-Who's there?  
-Wittgenstein  
-Wittgenstein who?  
-Wittgenstein who wanted to write a book on philosophy consisting entirely of jokes but didn't because he didn't have a good sense of humor.

L'interrogation philosophique sur les limites du langage dévie ainsi de l'acronyme « *LOL* » vers l'absurde d'une blague knock knock. La vignette continue de dériver pour laisser place à une interrogation sur le nombre de

solipsistes nécessaires au vissage d'une ampoule. C'est alors la vidéo dans son ensemble qui se met à *glitcher*. La dérive initiale de la langue nous entraîne ainsi vers un glitch sonore et visuel.

*The Water Cure* propose une autre forme de bruit et d'interférence. La langue et la syntaxe se construisent sur des accrocs, à l'instar du knock knock de la vignette 59 de *88 Constellations for Wittgenstein*. C'est le cas notamment d'un dialogue qui fait dévier la comptine « *round and round the cobbler's bench the monkey chased the weasel* » et remplace l'habituelle conclusion « *Pop goes the weasel* » par « *Pope goes the weasel* » (86). Le sens glitche sous l'effet du trauma.

Dans *The Glitch Moment(um)* Rosa Menkman définit le glitch comme une rupture dans un flux :

I describe the 'glitch' as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction.<sup>[32]</sup>

Le glitch permet de ne pas se positionner dans l'« après » catastrophe ; il autorise les superpositions temporelles et visuelles, accepte les interférences et l'arythmie, et met en scène un sens qui *refuse de boucler*. Dans la vignette 48 « *The world* », le monde lui-même glitche. La voix narrative annonce en boucle « *This is the world as I found it* », mais l'œuvre présente une série d'interférences qui hésite entre « *I am the destroyer of worlds* » et le « *Hello world* » des premières lignes de tout apprenti programmeur. À l'écran le « *Hello world* » est traduit en un programme plus complexe qui apparaît alors au moment où une image de la terre parcourt l'écran de gauche à droite et où la voix nous dit « *good-bye cruel world* » (Figure 5). La figure du glitch oppose

l'errance, l'espace du sens, et l'arythmie à la mécanique apocalyptique bien huilée des scénarios hollywoodiens.

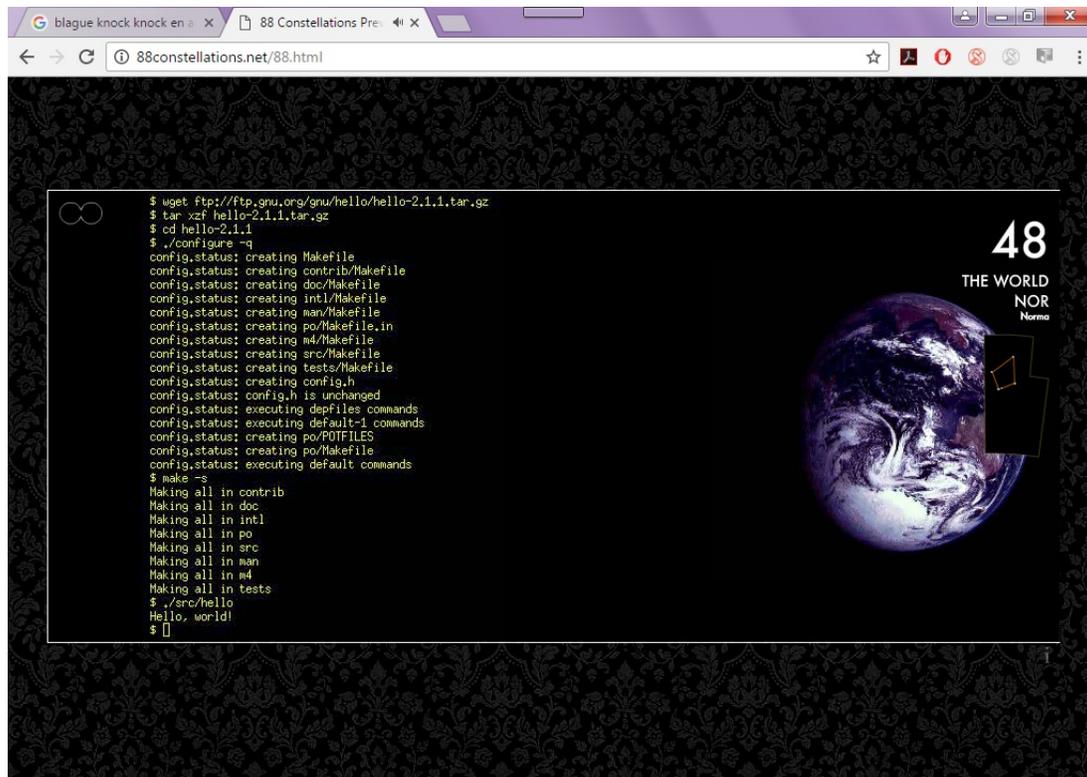


Figure 5 – Capture d'écran-Constellation 48- The World

La question qui se pose avec force dans toute tentative d'écriture d'apocalypse planétaire ou intime, est de représenter ce qui n'est pas représentable. Bertrand Gervais l'a montré, l'imaginaire de la fin se fait souvent sur le mode de l'anticipation d'une fin à venir, notamment en déployant « un Temps de la fin, cette frontière qui s'ouvre quand les événements annonçant la fin se précipitent »<sup>[33]</sup>. À l'approche de la fin, nous dit-il, le monde et le langage s'opacifient (15). Cette opacification est le nœud de l'écriture de la catastrophe. Le défi est en effet d'écrire la déliaison et la désintégration du langage et du monde (intime ou global). La catastrophe se situe hors de toute relation de causalité, elle outrepassé toute limite.

Dans les exemples que j'ai donnés, le fragment et glitch permettent de toucher à cette limite. Le glitch sonore, visuel et langagier situe le lecteur dans l'instant de déliaison, et permet de traduire la désintégration d'un sens qui ne boucle pas. Il n'y a pas de franchissement de la limite, pas d'après, pas d'anticipation, il n'y a plus que l'instant où l'écriture dérape. Le glitch ainsi signale le moment où la destruction s'imprime dans l'œuvre.

---

1. Ebert John David, *The Age of Catastrophe: Disaster and Humanity in Modern Times*, Jefferson, N.C., McFarlan & Company, 2012, p.1. [↩](#)
2. DeLillo Don, *Falling Man: A Novel*, New York, Scribner, 2007, p.1. [↩](#)
3. Derrida Jacques et Habermas Jürgen, *Le Concept du 11 septembre : dialogues à New York (octobre-décembre 2001) avec Giovanna Borradori*, Paris, Galilée, 2004, p. 58. [↩](#)
4. Jean-Luc Nancy cite ici Günther Anders dans *Le Temps de la fin* :  
« Aujourd'hui, puisque l'Apocalypse est techniquement possible et même vraisemblable, elle se tient seule devant nous : personne ne croit plus qu'un « royaume de Dieu » suivra, même le plus chrétien des chrétiens » (*Le Temps de la fin*, Paris, L'Herne, 2007, p.115. Cité par Nancy, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, p.38). [↩](#)
5. Nancy Jean-Luc, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)* Paris, Galilée, 2012, p.39. [↩](#)
6. Nancy Jean-Luc, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, p.20. [↩](#)
7. *Id.* p. 20-21. [↩](#)
8. Mc Carthy Cormac, *The Road*, New York, Alfred A. Knopf, 2006, p.1. [↩](#)
9. Crace Jim, *The Pesthouse*, London, Picador, 2007, p. 1. [↩](#)

10. Art Spiegelman explique qu'il a conçu son « comix » autour d'une image qu'aucune camera n'aurait pu enregistrer, celle du squelette incandescent de la tour nord du World Trade Center à l'instant précédant sa désintégration.  
[↵](#)
11. Clark David, *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* <http://88constellations.net/>, 2009. [↵](#)
12. Spiegelman Art, *In the Shadow of no Towers*, London, Viking, 2004. [↵](#)
13. Everett Percival, *The Water Cure*, Saint Paul, Minnesota, Graywolf Press, 2007. [↵](#)
14. Gervais Bertrand, *L'imaginaire de la fin : Temps, mots et signes. Logiques de l'imaginaire – tome III*, Montréal, Le Quartanier, 2009, p.10. [↵](#)
15. Kubrick Stanley et Clarke Arthur C., *2001: A Space Odyssey*, United States, Metro-Goldwyn-Mayer Corp, 1968. [↵](#)
16. *88 Constellations for Wittgenstein* a été inclus dans la *Electronic Literature Collection Volume 2*,  
[http://collection.eliterature.org/2/works/clark\\_wittgenstein.html](http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html) [↵](#)
17. Joyce Michael « Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text, “The Ends of Print Culture” (a work in progress) » *Postmodern Culture*, v.2 n.1, September 1991. [muse.jhu.edu/article/27321](http://muse.jhu.edu/article/27321) [↵](#)
18. Derrida Jacques et Habermas Jürgen, *Le Concept du 11 septembre : dialogues à New York (octobre-décembre 2001) avec Giovanna Borradori*, Paris, Galilée, 2004, p. 139. [↵](#)
19. Nancy Jean-Luc, *Le Sens du monde*, Paris, Galilée, 1993, p.63. [↵](#)
20. *Id.* [↵](#)
21. Chassay Jean-François et al., *Des Fins et des temps, Les limites de l'imaginaire, Figura*, n° 12, UQAM, 2005, p.8. [↵](#)

22. *Id.*, p.9. ↩
23. Gervais Bertrand, *L'imaginaire de la fin : Temps, mots et signes. Logiques de l'imaginaire – tome III*, Montréal, Le Quartanier, 2009, p.15. ↩
24. Spiegelman Art, *Maus: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*, New York, Pantheon, 1986. ↩
25. L'image figure sur le site <http://www.motherjones.com/media/2014/01/art-spiegelman-retrospective-interview/>, avec la légende suivante « In the Shadow of No Towers, No. 6 (detail), 2004. By Art Spiegelman. Courtesy of Pantheon Books and The Wylie Agency LLC. » ↩
26. Agamben Giorgio, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Maxime Rovere (tr.). Paris, Rivages, 2008, p.11. ↩
27. *Id.*, p. 11. « Ceux qui coïncident trop pleinement avec l'époque, qui conviennent parfaitement avec elle sur tous les points, ne sont pas des contemporains parce que, pour ces raisons mêmes, ils n'arrivent pas à la voir. Ils ne peuvent pas fixer le regard qu'ils portent sur elle. » ↩
28. Everett Percival, *The Water Cure*, p.16-17. ↩
29. Ferenczi Sandor, *Le traumatisme [1985]*, Paris, Payot, 2006, p.56. ↩
30. [mediacommons.futureofthebook.org/imr/2012/02/06/88-constellations-wittgenstein](http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2012/02/06/88-constellations-wittgenstein) ↩
31. [getty.edu/research/exhibitions\\_events/exhibitions/irresistible\\_decay/](http://getty.edu/research/exhibitions_events/exhibitions/irresistible_decay/) ↩
32. Menkman Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Network Notebooks, 2011, p. 9. ↩
33. Gervais Bertrand, *L'imaginaire de la fin*, p.15. ↩

## **Bibliographie**

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Maxime Rovere (tr.), Paris, Rivages, 2008.

ANDERS, Günther, *Le Temps de la fin*, Paris, L'Herne, 2007.

CHASSAY, Jean-François et al., *Des Fins et des temps, Les limites de l'imaginaire*, *Figura*, n° 12, UQAM, 2005.

CLARK, David, *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* <http://88constellations.net/>, 2009.

CRACE, Jim, *The Pesthouse*, London, Picador, 2007.

DERRIDA, Jacques et Habermas Jürgen, *Le Concept du 11 septembre : dialogues à New York (octobre-décembre 2001) avec Giovanna Borradori*, Paris, Galilée, 2004.

DELILLO, Don, *Falling Man: A Novel*, New York, Scribner, 2007.

EBERT, John David, *The Age of Catastrophe: Disaster and Humanity in Modern Times*, Jefferson, N.C., McFarlan & Company, 2012.

EVERETT, Percival, *The Water Cure*, Saint Paul, Minnesota, Graywolf Press, 2007.

FERENCZI, Sandor, *Le traumatisme*[1985], Paris, Payot, 2006.

GERVAIS, Bertrand, *L'imaginaire de la fin : Temps, mots et signes. Logiques de l'imaginaire – tome III*, Montréal, Le Quartanier, 2009.

JOYCE, Michael, « Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text, “The Ends of Print Culture” (a work in progress)», *Postmodern Culture*, v.2 n.1, September 1991. <https://muse.jhu.edu/article/27321>

KUBRICK, Stanley et Clarke Arthur C. *2001: A Space Odyssey*. United States, Metro-Goldwyn-Mayer Corp, 1968.

MCCARTHY, Cormac, *The Road*, New York, Alfred A. Knopf, 2006.

MENKMAN, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Network Notebooks, 2011.

NANCY, Jean-Luc, *Le Sens du monde*, Paris, Galilée, 1993.

NANCY, Jean-Luc, *L'Équivalence des catastrophes (Après Fukushima)*, Paris, Galilée, 2012.

SPIEGELMAN, Art, *Maus: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*, New York, Pantheon, 1986.

—, *In the Shadow of no Towers*, London, Viking, 2004.

# Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre DIY et neo-Antiquarians, la culture de l'après

[Denis MELLIER](#)

Tu te nourris sur le cadavre du vieux monde

Papageno à Max, *Mad Max 2*, *The Road Warrior*, George Miller, 1981

Pour aborder les récupérateurs, bricoleurs, post-narrateurs et autres *neo-antiquarians* dans la culture de l'Après, c'est-à-dire, dans ce qui reste de la culture de l'Avant et qui se dit encore, s'assemble nouvellement ou dont on se remémore pour faire récit ou continuité avec les liens anciens, je voudrais m'octroyer un privilège méthodologique, mais qui porte, tout de même, sa propre cohérence.

À l'instar des auteurs de *The Walking Dead. Guide de Survie conceptuel*, on peut revendiquer une absence de méthode et de cadres théoriques préalables à son objet. La catastrophe du zombie, telle qu'elle est figurée dans les scénarios de Robert Kirkman, crée, selon eux, un « point zéro » à partir duquel toutes les catégories anciennes se voient radicalement congédiées, exigeant des survivants de s'engager dans l'expérience d'un devenir problématique et violent. Les déterminations anciennes étant désormais caduques, les solutions inopérantes et fallacieuses, il est impossible, hors la reconnaissance entière de cette situation

neuve, d'inventer une manière d'être dans le monde d'après, manière qui ne se confond pas exclusivement avec l'aptitude à la survie.

Ce point ne doit en aucun cas être pensé comme une origine fictive, un *état de nature* retrouvé. La catastrophe a tout englouti, et, de ce qui vient après, nous ne pouvons rien dire. Nous savons seulement que nous ne retrouverons pas nos valeurs et nos institutions comme si rien n'avait eu lieu<sup>[1]</sup>.

Dès lors, la question du *dépouillement* — ce qui est perdu, ce qu'il faut abandonner ; comment s'exposer, subir sa vulnérabilité, la dépasser, l'utiliser — engage radicalement l'expérience de pensée que présente la série. Et les auteurs d'ajouter :

On comprendra que nous ayons voulu, à notre tour, laisser à terre, autant que faire se peut, tout ce qui aurait pu entraver notre parcours dans le sillage de Rick Grimes. Il eût en effet semblé illégitime [...] de forcer l'accès de cette série, bardés d'outils théoriques calibrés à l'avance, de concepts et de métaphores convenues, de tout un prêt-à-penser auquel zombies et survivants seraient venus docilement se plier.

Le dépouillement comme méthode. L'inachèvement caractéristique de la série assujettit les auteurs à une « myopie conceptuelle », à un « tâtonnement philosophique » assumés<sup>[2]</sup>.

Mes personnages de survivants diffèrent un peu et ma revendication procède d'autres métaphores : plutôt que dépouillement et tâtonnement, je choisis l'exhumation, la récupération, la collecte ; je choisis de fouiller les décombres, d'entrer dans les maisons désertées pour y trouver des objets qui seront les trésors de la survie, soit dans une consommation directe (nourriture, eau, médicaments, essence), soit parce qu'ils engagent la possibilité de l'échange, s'inscrivant dans une anthropologie du don — logique minimale du troc, économie marchande réenclenchée. Me voilà donc avec mon caddie, mon trolley, ma poussette, accumulant les résidus, les choses abandonnées, stockant

tout ce qui peut être utile pour une économie de la récupération. Comme les objets précieux que ramassent les survivants, je récupérerai donc, ici et là, des concepts et des notions, mais surtout je remplirai ma besace de récupérateur avec des fragments de récits, de films, de fictions littéraires, de bandes dessinées ; je les prendrai aux fictions de la catastrophe que l'on dit postapocalyptiques (*postaps*), à celles du zombie avec, peut-être, une attention particulière, à la série *The Walking Dead*. *Postap* donc : une apocope moins irrespectueuse qu'il ne le paraît et qui veut, simplement marquer l'état de banalité désormais, de familiarité pop de tels scénarios dans notre culture.

Récupérer dans les fictions éparpillées, cela parce que le *corpus* est considérable. Parmi les fictions *postaps*, les nuances s'imposent de fait. Les différences de perspectives sont nombreuses et fines selon qu'on les aborde par les alternatives que figurent ces fictions, les configurations politiques qu'elles inventent, ou les rétrospections causales qu'elles accusent. Dans une lecture politique des fictions de la fin, Jean-Paul Engélibert a montré, par exemple, à partir d'un carré à quatre entrées propositionnelles, toutes les différences qui séparent les univers et les pensées critiques d'auteurs comme Ballard, Atwood, Houellebecq ou Volodine<sup>[3]</sup>. À une réflexion politique générale répond alors une casuistique des contextes et des textes, des poétiques ainsi que des supports médiatiques et des formes de leur réception. Il ne s'agira donc pas, ici, d'isoler un cas d'étude, de suivre une chronologie, de tracer un ensemble ou de constituer un tableau en un point donné, mais plutôt, comme le font les survivants, de collecter et de conserver des objets au risque d'une collection hétéroclite ou d'un cabinet de curiosités post-apocalyptique.

Cette collecte de récupérateur ou de brocanteur médiologique, je me l'autorise aussi parce que je jette sur l'écologie médiatique qui est la nôtre, non pas un regard nécessairement catastrophiste ou décliniste, mais qui plutôt, dans un arc diachronique que j'emprunte à Raymond Williams dans *Culture et matérialisme*

(2009)<sup>[4]</sup>, prend acte d'une situation : nous sommes bien dans un âge post-littéraire ou *post-literate* ; entendre par là que la compétence et la hiérarchie des valeurs attachées à l'idée de littérature n'est plus dominante sur le plan symbolique, voire est devenue sans pertinence particulière. Plus encore, les fictions de la disparition de la culture attesteraient que depuis le présent où celles-ci s'élaborent, la littérature n'est plus, sur le plan strictement pragmatique des usages et des formes médiatiques contemporaines, qu'un songe nostalgique. Si, avec Raymond Williams, je parle volontiers de pratique résiduelle de la littérature, ce n'est pas pour conclure, dans le concert complexe des formes transmédiatiques contemporaines dans lequel elle s'inscrit, à sa mort effectivement advenue ou sempiternellement surjouée comme condition de possibilité de sa poursuite. Bien plus simplement, il s'agit du dernier moment d'un cycle — ce qui ne conclut médiatiquement ni à son agonie ni à sa disparition annoncée. Il s'agit chez Williams d'un cycle selon trois temps : émergence d'un média ou d'une forme culturelle ; hégémonie de ceux-ci ; et phase résiduelle, quand ce média, supplanté dans les pratiques par un autre, continue d'exister, mais désormais sans la puissance d'influence qui était la sienne dans sa phase hégémonique.

Donc, avant de devoir me défendre contre d'éventuelles accusations de nostalgie lettrée et d'essentialisme, je me placerai plutôt tout simplement sur le terrain d'une médiologie pragmatique : j'invoquerai McLuhan, qui croyait peu à la cohabitation pacifique et harmonieuse entre les formes médiatiques, mais plutôt à la tendance vers l'hégémonie du média le plus récemment apparu contre l'ancien ; je souscrirai à l'idée que l'utilisateur adopte toujours le média le plus léger, le plus pratique ; et enfin, j'ajouterai qu'aujourd'hui, en régime numérique globalisé, il est tout aussi légitime de parler de pratique résiduelle du cinéma que de celle de la littérature, au regard de l'expansion hégémonique (au sens de Williams) de la pratique vidéo-ludique. La coque de mon caddy étant assemblée, je peux donc commencer mon errance dans le paysage culturel de l'Après et

fouiller, dans les représentations fictionnelles, pour trouver des résidus de la culture de l'avant, en triant ce qui, selon moi, peut me faire bon usage, dans mes bricolages ou plus tard quand j'irai troquer au comptoir ou à la porte du silo, ceci contre cela. Au début de *Mad Max, Beyond Thunderdome* (1985) à la porte de la ville : « Bartertown, La ville du troc aide à bâtir un futur meilleur ». Le projet civilisateur d'Entité (Tina Turner) est clair : « Les gens viennent ici pour vendre, faire un peu de profits, faire un peu de business » ; « il y avait le désert, maintenant il y a une ville : le commerce remplace le vol ».

En 1885, Richard Jefferies, publie *After London* qui fait figure de roman *proto-post-apocalyptique*. Si la seconde partie du roman raconte une histoire d'aventure et d'amour assez convenue, la première partie (intitulée, « *The Relapse into Barbarism* ») présente, sans expliquer exactement les causes catastrophiques qui ont conduit à la fin de la civilisation industrielle victorienne, une Angleterre revenue à une forme de vie agraire. Le monde de l'Après repose sur des sociabilités minimales dans un revivalisme médiéval aristocratique qui marquera fortement le William Morris de *News from Nowhere* (1890) et qui s'inscrit également dans la lignée du *Erewhon* de Samuel Butler (1872). John Fowles, dans son introduction à la réédition de 1978 d'*After London*, considère que ces trois romans surplombent nettement la production assez abondante de récits qui, à partir de 1870, utilisent le scénario très en vogue de la projection dans le futur<sup>[5]</sup>. Le narrateur est un historien qui, à la manière des annales, décrit l'état du monde après la submersion de Londres. Un tissage d'indices fait sens pour le lecteur de l'époque qui reconnaît les éléments techniques, culturels et géographiques de sa civilisation détruite. Même si les chemins sont désormais recouverts de végétation, que les villes sont retournées à l'état sauvage après avoir été abandonnées, que l'on ne sait rien de ce que sont devenus les riches et les puissants qui ont choisi d'émigrer par bateau pendant qu'il était encore temps, que des animaux domestiques sont retournés à l'état sauvage, même si des groupes humains dangereux hantent les bois (*The Bushmen, The Gypsies*) et

que se sont recomposées les formes d'une violence aristocratique, celles de petits états en guerre incessante les uns contre les autres, il ne manque pas d'éléments culturels qui font encore signes depuis le monde ancien.

Le narrateur évoque des câbles pleins, et non des tubes, par lesquels les anciens faisaient voyager leurs voix sur des milliers de kilomètres, des rails sûrement — mais lui, n'en a jamais vu —, des machines à vapeur accompagnées de leurs plans, ils louent des usages — mais sont-ils artistiques, artisanaux ou industriels ? — dont le savoir technique s'est perdu, comme la maîtrise du travail du verre ; quant aux infrastructures de métal ouvragé, la légende en a propagé les formes, mais cela fait bien longtemps que les objets eux-mêmes ont été refondus, dans les premiers temps après la catastrophe, pour d'autres usages plus immédiatement pratiques. Mais le problème de la culture, réside selon le narrateur-historien, dans le fait que ceux qui peuplent le monde d'après Londres, sont incultes, analphabètes et grossiers, inaptes donc à reconnaître et à utiliser les traces du passé. Faute de clercs et d'érudits, l'histoire n'est pas une jachère, les savoirs des possibles, le futur une attente de reprise prometteuse de la culture. Seuls les nobles savent lire et écrire et ce pouvoir les distingue. L'apocalypse a eu lieu et la culture de l'Après est constituée de restes devenus muets en raison d'un savoir perdu. Les survivants les plus cultivés, explique l'historien,

transmirent leur savoir à leurs enfants souhaitant préserver au moins une parcelle de la sagesse des anciens. Ils notèrent toutes leurs connaissances, et ces manuscrits, dont les enfants héritèrent, ont été conservés avec soin » [p.60].

Il y a peu de livres et encore moins de lecteurs ; et tous sous formes de manuscrits, car bien que la technique de l'imprimerie ne soit pas perdue, on ne l'utilise pas puisque personne ne s'intéresse au livre [p.61].

La catastrophe produit des objets résiduels qui renvoient au temps d'avant, dont la forme médiatique hégémonique, pour l'époque de Jefferies, était attachée

à la culture du livre et à l'évidence du textocentrisme.

En 1959, le monde fictionnel *postap* développé par Walter M. Miller Jr dans *Un cantique pour Leibowitz* (*A Canticle for Leibowitz*) présente des congrégations religieuses désignées comme des « communautés monacales » qui collectent les imprimés : le coup de génie du roman est qu'il ne s'agit nullement d'une communauté de moines-bibliothécaires ou bibliophiles, de glosateurs érudits et de gardiens du temple. Tout imprimé est à conserver mais il n'y a plus de savoirs spécifiques : ce sont des moines-chiffonniers qui accumulent tout ce qui constitue une trace d'écriture. Nul privilège de la littérature ou du savoir. Pire, la *libido sciendi*, son orgueil, sa démesure sont même à l'origine de la catastrophe, un thème que l'on trouvait déjà exprimé par la communauté des vampires poursuivant Neville dans *Je Suis une légende* de Richard Matheson (*I am Legend*, 1954). Chez Miller, les livres, les textes sont à retrouver, à préserver, à copier, dans un monde où ils n'existent plus que comme fragments, et dans lequel la hiérarchie antérieure de leur signification ne permet plus de distinguer les notes personnelles, des prospectus, des listes de courses, des textes de fiction ou des écrits religieux. Tout peut y faire sens parce que plus rien, à l'aune du monde ancien, n'en a. Ce ne sont pas les arguments antiscientifiques, antirationalistes ou antimodernes de ces fictions, de Jefferies jusqu'aux discours technophobes contemporains en passant par la SF de l'après-guerre qu'il faut retenir ici, mais plutôt le destin que réservent de tels récits aux résidus du savoir et de la culture du monde ancien ainsi qu'aux médias qui les expriment.

Là où ces récits pourraient ouvrir à une nouvelle utopie texto-centrée qui réaffirmerait contre les temps sauvages d'après la catastrophe, une reprise du monde de Gutenberg, mais riche désormais d'une expérience traumatique qui empêcherait de se fourvoyer à nouveau, on voit que, tout au contraire, ils dressent le constat d'un échec de la culture, lui conférant la responsabilité causale la plus directe dans l'Apocalypse. Et cruelle ironie, les livres sont

souvent encore là, rares et intacts, mais dans un monde sans lecteurs — monde de sujets incultes ou illettrés ; ou alors peuplé de copistes et de gardiens qui n’y comprennent plus rien faute de contexte. Ces derniers ne peuvent que révéler les stigmates que représentent les textes ; c’est dire que leur lecture est un acte de foi, et leur présence, celle de reliques.

Mais pour un spectateur médiaculturel, devenu désormais si faiblement lecteur, comment de telles inscriptions nostalgiques agissent-elles encore ? Ces inscriptions du livre comme média relèvent alors moins d’une pratique effective des textes dans la culture contemporaine, que de l’empreinte symbolique qu’ils conservent dans la culture. Dans *The Pyrotechnic Insanitarium*, Mark Dery établit le lien entre le carnavalesque bakhtinien, une version incarnée, corporelle, *in presencia* du dérèglement des formes et des discours, et celui des parcs d’attraction de Coney Island qui s’ouvrent dans le dernier tiers du xix<sup>e</sup> siècle et qui constituent le signe d’un « *electric carnavalesque* »<sup>[6]</sup>. Il semble raisonnable d’envisager alors notre époque, celle qu’Éric Sadin attache à la raison numérique et qu’il désigne comme vie algorithmique<sup>[7]</sup>, comme sidérée au spectacle d’un carnavalesque numérique et transmédial. Si Coney Island a pu « constitu[er] un Jour des fous pour la société industrielle et urbaine » (Dery, 1999 : 8), les grandes fresques de la catastrophe que nous offrent le cinéma numérique de l’attraction postmoderne<sup>[8]</sup> ou leur mode naturaliste et proxémique — de *The Walking Dead* à toute une production de fictions *postaps* indépendante et à petit budget — correspondent bien aux formes d’un carnavalesque immédiatement contemporain. Celui-ci est servi par tous les excès visuels désormais permis par les technologies numériques de visualité : des effets dits spéciaux aux casques de simulation, des fictions narratives ou ludiques immersives jusqu’au nomadisme transmédial de nos formes de vie. Ce qui m’intéresse ce sont les traces d’un métadiscours sur la culture de l’Avant dans celle de l’Après, d’une mise en trace des formes médiatiques du texte et de l’image, de ses supports, livres, écrans, photographies : par exemple, dans *Mad Max, Beyond Thunderdome*, la

cérémonie des enfants qui valident leur récit de l'Apocalypse et leur entrée dans ce qu'ils nomment le « post-futur », en utilisant comme confirmation du mythe, une visionneuse photographique pour attester par l'image de la vérité des formes anciennes.

*Lost Future*, film de Mikael Salomon (2010), commence par la lutte d'un clan préhistorique attaqué par des hommes-monstres : c'est au bout de vingt minutes que le contexte se précise : l'intrigue se déroule dans un futur *postap*, les hommes-monstres sont les contaminés ayant muté, les indemnes, une communauté de chasseurs qui survit auprès d'une grotte magique sous la protection des dieux, guidés par la sagesse des plus vieux. Bien sûr, un trio d'impétueux va excéder les limites de leur territoire pour se mettre en quête d'un remède mythique. Le père du jeune héros lui en aurait parlé avant de ne pas revenir d'une de ces expéditions en territoire lointain. Cela, non sans avoir pris le temps de lui apprendre à lire. Dans ce monde de l'Après, notre héros est donc le seul lecteur désormais. Ainsi porte-t-il dans son sac, un exemplaire tout abîmé de *Tom Sawyer*, et il découvrira un peu plus tard, comme son père le lui avait annoncé, qu'il existe une suite, alors qu'il tient avec émotion, un exemplaire tout aussi mâché, des *Aventures de Huckleberry Finn*. Dans ce monde, plus personne, et pas même le héros, ne peut donc porter un regard nostalgique sur le temps des livres : mais de quelle nostalgie pourrait-il bien s'agir d'ailleurs ? Celle du chiffonnier, la nostalgie qui point celui qui ramasse dans la poussière un volume ancien, comme tous, nous pouvons le faire dans une brocante ou un grenier ? Ou bien s'agit-il de la nostalgie qui saisit le spectateur dans le flux des productions médiaculturelles, y compris les pires — et on peut sans hésitation inscrire *Lost Future* au corpus du livre de Lleiva et Laperrière sur la nanarophilie<sup>[9]</sup>. En fait, c'est de ma nostalgie référentielle qu'il s'agit. Elle se manifeste quand je vois que le fragment livresque fructifie dans la fiction jusqu'au point de l'engendrer : nos trois explorateurs s'approchant en radeau d'une ville (New York), d'une île (Manhattan), sur une rivière (l'Hudson), telles les enfants d'un nouveau monde

en quête d'une refondation, cela quand le grand récit américain de Twain se déployait en une fuite picaresque âpre, noire, d'une critique sociale impitoyable, à la langue moderne et novatrice. Mais le jeune héros de *The Lost Future* ne l'a pas lu encore, s'en tenant aux aventures de Tom Sawyer, version « littérature jeunesse » de l'échappée, que nous retrouvons nous-mêmes dans une intertextualité minimale certes, mais qui réside bien au cœur du plaisir nostalgique des fictions de l'apocalypse.

Ainsi, il n'y a pas que les frissons de la pyrotechnie et des effondrements, tout le sublime de la négativité et de la violence apocalyptique qui fascinent dans le spectacle globalisé de l'Apocalypse ou le goût néo-baroque des grandes destructions : apocalypses et Pandemonium sublimes des tableaux de John Martin, explosion atomique sous les yeux de Sarah Connor dans *Terminator 2* de Cameron (1991), et toutes ces fins de monde hollywoodiennes fantasmées au passage de l'an 2000. Il y a aussi le plaisir plus modeste de la reconnaissance des indices et des objets de notre monde courant que nous cessons de percevoir vraiment dans une cécité de proximité. Avec frisson et nostalgie, la fiction *postap* nous rassure finalement sur notre propre culture en jouant — comme toute transtextualité référentielle dans la culture pop — d'effets de connivence avec le matériau culturel. Y compris, ici, celui de la culture littéraire, anciennement commune, et pourtant bien démonétisé à l'ère des « technotextualités » (Jim Collins, 1995)<sup>[10]</sup>.

Le livre, le diptyque de Twain, est donc ici le symbole d'un résidu impénétrable pour son lecteur diégétique quand il nous envoie, depuis les plaisirs de la catastrophe, le signe d'une heureuse garantie un peu méta, un peu cuistre, que notre culture tient encore le coup... juste encore un peu. Dix ans plus tôt, dans la dystopie médiatique, délicieusement fifties de *Pleasantville* de Gary Ross (1998), c'était aussi grâce au classique de Twain (et à *The Catcher in the Rye* de Salinger) que les voyageurs métaleptiques venus de la culture numérique

ouvriraient les vies de leurs camarades télévisuels bloqués dans le monde normé et étriqué du noir et blanc.

L'histoire est donc en panne, car les textes sont désormais sans lecteurs. S'ils n'ont plus de signification peut-être faut-il alors en appeler au Livre, à la refondation religieuse ou encore à la puissance d'un mythe susceptible de réengager un destin collectif : souvent, il s'agit de terres lointaines non-contaminées (*Mad Max*), de terres émergées (*Waterworld* et la carte tatouée sur le dos de l'enfant) ou de l'invention d'un ailleurs démocratique fictif se reconstruisant doucement (*Postman* de Costner ou les utopies partielles que l'on trouve dans les romans graphiques et les séries du *Transperceneige* de Lob et Rochette ou de *Simon du Fleuve* de Claude Auclair).

Dans le monde du film de Albert et Allen Hughes, *The Book of Eli* (2010), on retrouve, dans des teintes filtrées au vert et au gris, un désert et des ruines analogues à celles du monde de *Mad Max*. On a bien dans ce *crossover* de western et de *postap*, des bandes de pillards, des armes blanches, des *bikers* et des tueurs, un homme errant, au nom de prophète, Eli (Denzel Washington) porteur d'une mission et Carnegie (Gary Oldman), le seigneur d'une ville qui, grand lecteur, envoie ses motards à la recherche du seul texte, le Livre, qui soit susceptible, par le pouvoir que les anciens lui accordaient, de reconstruire un monde. Eli protège une Bible et doit la faire parvenir à une communauté qui, retranchée sur l'île d'Alcatraz dans la baie de San Francisco, imprime des livres, relance progressivement un projet civilisateur dont le noyau est la bibliothèque et les agents médiatiques, l'impression et la diffusion : recommencer la culture par le projet Gutenberg. Seuls Eli et Carnegie savent lire et, comme dans le monde médiéval du roman de Jefferies, les déserts et les ruines, les comptoirs et les villes ne sont plus peuplés que d'illettrés formés à la transmission orale, aux légendes et aux récits des voyageurs. Piégé par les tueurs, Eli est obligé d'avouer avoir caché sa Bible dans une vieille télé. Regard de totale incompréhension des

*bikers* : une télé ? L'objet ne fait déjà plus sens, sa fonction s'est perdue. Finalement quand Carnegie récupère la Bible, c'est pour découvrir que l'exemplaire est en braille et qu'il ne peut rien en faire. Parvenu à Alcatraz et avant de mourir de ses blessures, Eli va dicter le texte entier du Livre qu'il a mémorisé au fil de son voyage. La culture, si elle peut renaître du Livre fondateur, ne le peut qu'à partir d'un siège médiatique très spécifique, la mémoire fantastique du dépositaire aveugle qui, tel, l'Aède, la fiction d'Homère, la figure de Milton ou celle de Borges, énonce le récit que l'on prend sous sa dictée, avant sa pleine diffusion. Une telle incorporation, une telle intériorisation de ce qui reste à l'état de parole fragile, précaire, constitue, relativement aux imaginaires de Jefferies, de Miller ou de Matheson, une variation significative de transmission. Dans un univers fait de collecte et de trocs, la fable de la mémoire est le signe d'une puissance transcendante de l'écriture ; elle restaure la force du code, de la lecture et de l'exégèse. Elle sert donc le retour de l'Écriture (majuscule oblige), c'est-à-dire de son sens religieux.

Du prophète au récupérateur, on voit donc errer, dans ces mondes *postaps*, tout un personnel en quête d'objets que ceux-ci soient tout simplement pratiques dans l'économie de la survie ou qu'ils soient l'expression de formes plus nobles et précieuses d'avoir porté les symboles anciens de la culture : ces fictions sont peuplées de collecteurs et de récupérateurs, de chiffonniers et de ferrailleurs, pas flâneurs ou chineurs, car la pénurie est violence et elle conditionne les rapports économiques les plus rudes entre valeur d'échange et valeur d'usage<sup>[11]</sup>. Nombreuses sont les scènes de trocs, de files de marchands aux portes de villes/camps fortifiés gardées par les nervis des ordres nouveaux et des potentats locaux, que l'on considère l'Apocalypse futuriste de *Mad Max* ou la proximité naturaliste d'un film comme *Feuilles Mortes*, (de Bouffard, Tremblay et Carnior, Québec, 2016). L'intérieur du catamaran spectaculaire du mutant amphibien de *Waterworld* tient tout autant de la caverne d'Ali Baba que du garage du réparateur, antre du bricoleur, atelier et dépôt. C'est moins le florilège des

séquences, des objets troqués, des joies et des déceptions devant la récolte de choses usées ou encore pleinement fonctionnelles qu'il faut noter, que constater plutôt la récurrence de la configuration économique et les rôles de ses agents.

D'une part, on retrouve là une constante anthropologique ouvrant à la resocialisation mais qui, à travers la dissymétrie des rapports de l'offre et de la demande, reconduit, dans le temps de l'Après, la question de la domination et du partage. Le système d'échanges se construit-il ou se reproduit-il ? C'est la question du produit de la collecte et de sa valeur qui fait que toutes ces fictions, même les plus divertissantes, les plus pop, sont essentiellement politiques. On peut examiner cette politique de l'Après sous l'espèce des formes de gouvernements et d'associations réglées des hommes entre eux : je choisis ici d'accentuer la question de l'échange de l'objet et, plus particulièrement, la puissance symbolique et culturelle de certains d'entre eux (livres, jouets, appareil à produire de la musique, photos, images voire, quand l'électricité a pu être rétablie, appareils de projection de films ou de musique).

D'autre part, parce que si ces fictions peuvent souvent départir entre mythes et prophètes d'un côté (Max le guerrier de la route ou Eli, et de l'autre, un peuple de *lumpen*-récupérateurs au seuil de la survie et du commerce, tous jouent pour le spectateur une fonction cynique ou critique tout à fait caractéristique du temps double de la science-fiction et, particulièrement, du récit *postap*. Par le résultat de leur collecte, ces personnages pointent pour chaque objet trouvé son statut de vestige et de nouvel objet récupérables, dans une double adresse, nécessaire à la temporalité des récits *postaps* : adresse d'abord aux communautés de survivants, mais aussi à celles des usagers de la fiction, lecteurs et spectateurs. Il y a là un jeu de dichotomie ou de *doubling*, ce que Hillel Schwartz appelle « janiformity »<sup>[12]</sup>. Janus est une figure qui regarde dans deux directions opposées articulant les contradictions en un même foyer. Le temps janiforme fait des fins de siècle un « temps oxymorique, selon Schwartz, où s'articulent le pire

et le meilleur, le plus absolu désespoir et l'extrême exubérance, la plus forte des contraintes et le plus grand chaos » (Schwartz, 1990 : 12). Du point de vue de la réception, toute fiction postap est « janiforme » et relève du temps oxymorique dont parle Schwartz : dans le temps diégétique elle désigne le passé disparu réapparaissant sous le signe résiduel de l'objet ou du média ; mais dans le temps de l'usager, lecteur ou spectateur, la fiction projette le quotidien et le quelconque sous l'espèce de son *devenir vestige*, de son actualisation projective en un objet qui est tout à la fois le signe du plus banal des artefacts pour notre temps et du plus haut prix pratique ou symbolique dans celui des survivants.

Cet effet de futur antérieur est bien connu des théoriciens de la science-fiction (Jameson, Saint-Gelais, Langlet) et ce n'est pas sa dimension temporelle que je retiens, mais la double adresse sémiotique qu'opère l'objet, érigé alors au statut indiciaire de signe par sa qualité même de résidu et de vestige. On aura reconnu, ici le modèle du paradigme de l'indice analysé, dans son article célèbre, par Carlo Ginzburg<sup>[13]</sup>. Ce statut permet, dans les fictions *postaps*, ces effets de reconnaissances herméneutiques susceptibles d'ouvrir l'effet double de la nostalgie anticipée et de la critique au présent.

Or, ce n'est pas en célébrant la grandeur d'une civilisation passée contre les barbaries des temps *post*, ni en œuvrant aux conditions du retour de cette culture, que ces personnages font figures de *neo-antiquarians*, mais en exposant la dualité éthique et pratique dont traces et ruines sont porteuses. La critique du roman gothique ou les historiens du jardin nous ont appris la portée de ce mouvement anglais des *Antiquarians* qui, dès le xvii<sup>e</sup>, contribue à faire redécouvrir le patrimoine saxon et médiéval au cœur d'une Angleterre recouverte par l'architecture normande ou profondément influencée par les modèles architecturaux du classicisme italien. Les travaux classiques de Maurice Lévy, de David Punter, de Michel Baridon, Samuel Monk, Montague Summers ou Devendra Varma, ont montré le rôle des sociétés d'*Antiquarians* dans la lente

construction d'une sensibilité pré-gothique qui sera le terreau privilégié du succès du roman noir. Collecter, dessiner, promouvoir, décrire, diffuser : la tâche des *antiquarians* est mémorielle, culturelle, revendicative et dirait-on peut-être aujourd'hui nationaliste et identitaire ; en tout cas, cette tâche suppose un processus de redécouverte qui oppose à une esthétique et une culture dominantes, une culture assoupie, résiduelle et dominée.

Les *antiquarians* ne sont pas des antiquaires, au sens moderne du terme, mais les membres de sociétés savantes regroupant amateurs et érudits pour l'étude, la recension, la description et surtout la représentation graphique par le dessin, l'estampe, la peinture des formes anciennes : vieilles églises, abbayes, cimetières et ruines. Dans les temps de l'Après, les *néo-antiquarians* ne cartographient rien, ils ne sont pas non plus les défenseurs ou les promoteurs d'une culture passée. Ils sont plutôt ceux qui conservent la mémoire des usages et des formes et la transmettent sous formes lacunaires et incomplètes au moyen d'un savoir qu'ils partagent avec les survivants, en collectant ce qu'ils distinguent d'entre l'essentiel, l'utile ou l'insignifiant : ils sont souvent dans ces fictions en position de narrateur des temps anciens, et en cela, dans les temps du *post*, leur fonction nécessite le suffixe : méta-narrateurs, ils le sont car ils racontent le temps du passé, non pas pour ce qu'il fut, mais pour le sens qu'il peut prendre dans le temps du présent. Ils sont producteurs en ce sens d'une trace du passé comme *allégorie de la culture*. Ce terme « d'allégorie » jeté dans mon caddy et que je ressortirai au moment de conclure.

Certains cautionnent la force possible de cette allégorie, quand d'autres dans le cynisme, la lucidité ou le réalisme refusent de proroger le pouvoir trompeur du mythe et préfèrent dans un pragmatisme faussement anti-héroïque détromper les narrataires du temps de l'Après : c'est la différence entre le personnage d'Eli et de Max, c'est le sens des échanges entre les responsables de groupes et Rick Grimes dans *The Walking Dead* ; Rick dont les incertitudes éthiques sculptent les

alternances de positions et les ambivalences du choix confronté au déterminisme radical de la survie. Le nouvel *antiquarian* tire sa spécificité de l'interface culturelle qu'il instaure entre les temps : son savoir tout comme sa collecte sont les signes d'un récit possible et d'une articulation symbolique des mondes que la catastrophe ou l'Apocalypse avaient, dans le scénario grandiloquent de la fin, totalement disjoints entre l'Avant et l'Après. Mais, le *neo-antiquarian* des films *postaps* est aussi fils du temps qui le produit, celui, transmédiatique, des dernières décennies qui précède la catastrophe. Le néo-Antiquarian est un postmoderne qui s'adresse à des spectateurs, ses semblables.

Nous sommes tellement ironiques, écrit Mark Dery, que nous ne pouvons même plus — à l'aube de notre futur, face à de la désintégration sociale rampante et à la colère en ébullition — prendre notre propre apocalypse sérieusement. C'est ce moment contre lequel Benjamin nous a mis en garde, quand l'auto-aliénation de l'espèce humaine atteint un tel point qu'elle en arrive à éprouver l'idée de sa propre destruction comme un plaisir esthétique de premier choix<sup>[14]</sup>

Un des points de blocages idéologiques majeurs produit par ces apocalypses *mainsteam* pourrait donc résider dans la neutralisation esthétique et *pop* de leurs allégories politiques et culturelles. Ce risque tient à la bivalence de ces fictions, à la fois neutralisation de la politique au profit du spectacle, effets de catastrophe, sidération visuelle de l'attraction, participation comme toile de fond à la grande entreprise néo-libérale et mondialisée du divertissement/diversion ; mais aussi, possibilité par l'allégorie et l'expérience de pensée apocalyptique de réenclencher la question politique, en figurant les entreprises locales, communautaires, l'abandon du mode productiviste pour une fable écologique active.

Selon une catachrèse conceptuelle *pop* Baudrillard/Matrix/Zizek désormais bien établie dans la critique, et qui semble dominer l'esthétique des films de la catastrophe, le mode « *desert of the real* » est un leurre figuratif qui ne

présuppose absolument pas un formalisme de la nudité, un cinéma pauvre, du dénuement matériel : faire le vide et habiter la ruine sont essentiellement coûteux ! Le mode dominant de représentation est entièrement spectaculaire, il s'intègre pleinement à la logique économique du *blockbuster* hollywoodien (en cela le *postap* partage nombre de ses figures avec le cinéma catastrophe) ainsi que dans l'esthétisme d'un postmodernisme désormais tardif, tel que les décrivent en termes de néo-baroque, les analyses d'Omar Calabrese ou d'Angela Ndalianis<sup>[15]</sup>. Dès lors, il y a bien une corrélation stricte entre la perspective critique adoptée quant aux contenus diégétiques des fictions *postap* et les formes de productions médiatiques, technologiques et économiques qui les produisent.

C'est à nouveau l'aspect « janiforme » évoqué plus haut, mais appliqué à l'objet médiatique lui-même, dans une tension entre son dehors et son contenu : il y a une analogie forte entre, d'un côté, une lecture de la table rase comme réengagement du politique par la catastrophe (sursaut écologiste, conscience de l'exploitation de la planète, des injustices sociales et économiques comme le rejoue sans cesse le motif de l'arche de Noé ou du silo de protection, tous deux fondés sur le principe de sélection d'une élite de survivants possibles, élites épistémocratiques ou oligarchiques) ; et de l'autre, une sorte de lecture positive, optimisme ou euphorique de la médiaculture remédiée (Bolter et Grusin, 1998) ou de la culture de la convergence (Jenkins, 2006) : ainsi Barbara Stafford écrit-elle : « Our optical technologies — home computers, the Internet, cable and other information technologies — provide a means of using image in way that may transport users to a new period of technological reenlightenment »<sup>[16]</sup>. La convergence de Jenkins parie, comme processus démocratique actif, sur l'*agency* (l'agir humain) de l'intelligence collective et participative des fans et des utilisateurs. Jenkins ne manque pas d'évoquer le « réenchantement » possible, à partir d'une sorte de pragmatique et de propédeutique des contenus *pop*, en direction, à terme, de dimensions politiques, selon ses propres termes, plus « sérieuses ».

On se tient ici sur une ligne de fracture entre les traditions critiques marxistes et post-marxistes et les approches culturalistes anti-ségrégatives, entre les thèses qui posent l'aliénation et celles qui défendent les dynamiques de la subversion, de l'appropriation et de l'encapacitation (*empowerment*) des usagers. Si la pop culture médiatique a produit une « sphère publique pathologique », selon Mark Seltzer<sup>[17]</sup>, on voit bien comment la fiction de l'Après n'est ni *pharmakon* ni oracle, mais, selon une logique strictement néo-gothique, relève de l'émotion contradictoire et des *dreadfull pleasures* ; elle est plutôt *héautontimoroumenos*, c'est-à-dire, bourreau et victime, selon le titre fameux que Baudelaire reprend du dramaturge latin Terence<sup>[18]</sup> : c'est-à-dire une fiction qui est donc, dans le même temps, et en se dédoublant, analyse des causes terrifiantes ainsi que jouissance complaisante des effets spectaculaires de la conséquence. Cette fonction métanarrative est corrélée à la fonction d'interface temporelle ainsi qu'à celle de collecte qui identifient les *neo-antiquarians*. Elles servent l'exposition de ces jeux de contradictions médiatique, temporelle mais aussi tout simplement actantielle : quel agir possible dans ce monde, quel type de figure héroïque ou anti-héroïque est encore envisageable ?

Les fictions *postaps* confèrent à leurs personnages un statut solitaire et mythique, une dimension légendaire et érémitique : et quand bien même seraient-ils à l'origine d'une forme de reprise minimale de l'histoire des hommes, c'est encore pour représenter l'errant comme l'ultime représentant d'un temps ancien. La figure du méta-narrateur conjuguée à celle du *neo-antiquarian* prend alors une dimension plus abstraite pour retrouver une filiation intertextuelle et culturelle plus radicale encore, mais dont il procède cependant, celle du « dernier homme ».

Envisagé dans le cadre de la théorie et non de la fiction, et selon le paradigme de l'éthique environnementale, l'imaginaire du dernier homme semble échapper, chez les penseurs américains, comme le fait remarquer Hicham-Stéphane

Afeissa, à celui de la catastrophe ou de l'apocalypse, alors que, dans le même temps, films et romans les surexploitent. À l'inverse de l'insistance que les penseurs européens, comme Michel Serres ou Hans Jonas, font porter sur le scénario apocalyptique, « tout se passe, écrit Afeissa à propos de la tradition critique environnementaliste américaine, comme si les penseurs d'éthique environnementale n'avaient pas le sens du tragique »<sup>[19]</sup>. Afeissa rappelle pourtant que, depuis la fin des années 40, les textes littéraires ainsi que les essais alarmistes sont nombreux qui annoncent la catastrophe en la déclinant sous les espèces du risque nucléaire, de la production limitée de l'alimentation, de l'épuisement de la planète ou de la surpopulation.

Mais les séductions sont fortes de ces figures mythiques de marcheurs solitaires, guerriers de la route, prophète pseudo-Ninjas aveugles et autres néo-*Antiquarians* musclés ou encore d'ermite démocrate comme Simon du Fleuve de Claude Auclair ou d'âme condamnée et en quête de rédemption comme le Curtis du *Transperceneige* (*Snowpiercer*) dans la version cinématographique de Bong Joon-ho (2013). Devant le constat d'Afeissa, on peut avancer l'hypothèse d'une dévitalisation par expansion dans la culture pop qui, à mesure qu'elle surexpose, banalise et thématise, finit par idéologiser. On peut partager ici les positions médiaculturelles d'Éric Maigret et d'Éric Macé<sup>[20]</sup> quant au refus de hiérarchisation des productions selon une singularité ou une originalité essentialisante. Il ne s'agit donc nullement ici de retrouver une partition qualitative entre *high and low cultures* ; pour le dire autrement, je rejoins entièrement la fermeté de position de Jean-Paul Engélibert, affirmant la légitimité de son corpus de science-fiction dans son essai. En ce sens, nous n'aurions pas d'un côté l'apocalypse *light* et l'apocalypse majeure : d'un côté Saramago et McCarthy, de l'autre *The Days of the Triffids* et *The Walking Dead*. Il s'agit bien d'œuvres singulières qui exigent l'interprétation malgré — ou en raison même de — leurs premières évidences sémantiques ou médiatiques : sur

ce point, je renvoie à la lecture que propose Engélibert du caractère finalement réactionnaire de l'utopie d'Alan Moore, *V pour Vendetta*.<sup>[21]</sup>

En revanche, c'est la place de *The Days of the Triffids* et de *The Walking Dead* dans leurs écologies médiatiques respectives qui leur confère leur spécificité : d'une part, la SF *ante-transmédiale* des années 1950 (le roman de Wyndham date de 1951) et la médiaculture mondialisée postmoderne, des années 90 à la première décennie du xxie siècle ; entre, d'un côté, le thème apocalyptique dans la culture de masse, c'est-à-dire roman, *comics*, cinéma et télévision balbutiante ; de l'autre, la convergence transmédiatique globalisée dont se félicitent les théoriciens contemporains de la grande démocratie participative et de l'intelligence collective des fans (Jenkins 2006) ; ce fan réputé glisser de supports en médias, interagissant avec les contenus et s'appropriant les fictions : *The Walking Dead*, son *comic*, sa série, son jeu vidéo, ses *cosplays*, ses *companions* et conventions, ses dictionnaire et guides, ses produits dérivés, ses novélisations<sup>[22]</sup>, ses sites et forums de fans (comme *Star Wars* ou *Twin Peaks*). *The Walking Dead*, sa franchise...

Le thème du dernier homme, et notamment tel qu'il apparaît dans le roman de Mary Shelley (1826), n'est pas étranger à celui de la conservation culturelle ou médiatique, telle que l'expriment les *neo-antiquarians* : chez Mary Shelley, la question est moins la disparition de l'homme lui-même que la menace de voir disparaître son héritage culturel. Dans son essai-fiction, *Homo Disparitus*, Alan Weisman (2007) a montré les durées nécessaires pour que les rues des cités soient envahies de végétation, que les graines germinent et fendent le béton. À moins qu'ils n'aient été préventivement placés en silo, toiles et livres, support numérique et pellicule argentique ne mettront guère de temps à s'effacer, une fois leurs conservateurs et gardiens disparus. Préserver la culture humaine qu'à cela ne tienne ! Mais comment ne pas voir que, du fond d'une planète dépotoir, le petit robot à recharge solaire de *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), regarde de

vieilles comédies musicales américaines en bricolant des boîtes, jetant les diamants et collectionnant les pièces de rechange sur fond de *postap* néo-écologiste. L'émerveillement de la petite machine, dans un monde désormais vide des humains qui l'y ont dépêché, nous assure d'un de ces *gimmicks* de nostalgie écranique dans lequel nous reconnaissons avec émotion un moment de grâce de notre culture disparue. Dans *[2012]* (Roland Emmerich, 2009), pour se réchauffer, on peut bien brûler Nietzsche, qui, répond la jeune féministe au vieux lecteur scandalisé, n'est qu'un vieux misogyne réactionnaire, et dans *Wall-E* découvrir sa propre sensibilité de machine devant *Hello Dolly*. Ailleurs, ce sera l'indépassable autorité de Shakespeare qui traverse la catastrophe pour réaffirmer l'absolu génie de l'humanité, par exemple dans *Postman* de Kevin Costner (1997). Costner au début du film découvre dans une station-service un poste de télé avec ses 140 chaînes, il se jette sur le canapé et commence à lire le programme à son cheval. Il se réjouit d'une émission, et appuie sur la télécommande. On entend alors le programme. Mais l'émission est une voix intérieure, l'écran reste bien sûr gris. Dans la séquence suivante, on le retrouve sur une scène de fortune, devant une population réjouie, dans ce que le Western nous a appris à reconnaître comme un village de trappeurs, en train avec son cheval de jouer *Macbeth*. Le manichéisme médiatique est appuyé, mais distingue entre permanence intemporelle de la culture et flux médiatique illusoire et perdu : pourtant la mémoire du texte est incertaine quand la lettre du discours médiatique, lui, est gravé à jamais dans la mémoire du cavalier<sup>[23]</sup>. Dans le roman de Emily St. John Mandel, *Station Eleven* (2014), une comédienne, membre d'une troupe itinérante continuant à représenter Shakespeare après la catastrophe, porte tatoué, le moto même de la culture : « La survie ne suffit pas », tel que ce type de fictions l'envisage pourtant communément.

Si Lionel Verney, le dernier homme du roman de Mary Shelley, voyait avec désespoir l'idée que disparaisse le génie propre de l'humanité exprimé par sa production artistique et culturelle, le roman de Matheson, *I Am Legend* (1954), et

ses adaptations cinématographiques, reprennent cette même question, mais aux conditions culturelles de leur temps, avec désenchantement, ironie et peut-être même cynisme dans le film de 1971, *Le Survivant* de Boris Sagal. Cassette 8-track de *jazz cool* pour Charlton Heston au volant de sa décapotable, pour Will Smith en 2007, ce sera Bob Marley, la bande son de l'Après. Pourtant, chez Matheson le recours reste négatif, et toute la littérature du monde ne peut conjurer la solitude radicale et la violence du manque d'altérité et de sexualité (Matheson, 2001 : 19).

Tout le savoir contenu dans les livres était impuissant contre l'incendie qui le consumait ; les mots accumulés au fil des siècles ne pouvaient mettre un terme au tourment muet et stupide de la chair.

Cette évidence lui souleva le cœur. C'était une insulte à sa dignité d'homme. (2001 : 19)

Mais, c'est sur la question de la nostalgie écranique, celle des images, que le discours méta-médiatique des deux adaptations cinématographiques est le plus révélateur. Dans le film de 1971, Neville a équipé une salle de cinéma d'un groupe électrogène, et son idéal de spectateur est inséparable de l'expérience du grand écran de cinéma, de la projection et donc de la salle. C'est *Woodstock* de Michael Wadleigh sorti juste un an plus tôt, que va voir le survivant. L'œil mélancolique, Neville récite à l'unisson avec un hippie interviewé à l'écran, un hymne à la tolérance et à l'authenticité pour atteindre une dimension pleine de l'existence. Si l'on retrouve bien, dans la version de 2007, le playback à l'unisson face à un extrait de mémoire cinéphilique, le contexte médiatique et l'objet métafilmmique sont tout à fait différents.

L'imaginaire de la salle et l'ontologie de la projection, pour parler dans les termes de Jacques Aumont (2013) ou Raymond Bellour (2012) auxquelles tous deux identifient l'être même du cinéma, a bel et bien disparu. L'imaginaire médiatique de Neville en 2007 est entièrement pragmatique, faisant constater la

domestication totale du cinéma. L'usage privé l'a emporté ainsi que la scénographie du désir d'images. Will Smith passe au vidéo-club pour prélever méthodiquement sa pitance de fiction — il en est dit-il au milieu des J — et rentre chez lui projeter sur son grand *home cinema* ce qui reste du flux ancien d'images. Dans le vidéo club, des mannequins sont placés selon un rituel de rencontres et d'échanges : le survivant met en scène sa routine, a baptisé les mannequins comme autant de connaissances, salue le caissier en habitué et feint d'hésiter à aborder une cliente en une illusion de drague.

À près de quarante ans d'écart, la nostalgie des images et des expériences qu'elles portaient ne sont plus les mêmes pour les derniers hommes : les conditions du désir médiatique ont bien changé. Revient à l'esprit l'apophtegme cinglant de Godard : « quand on va au cinéma on lève la tête. Quand on regarde la télé, on la baisse ». Sauvé *in extremis* par une autre survivante accompagnée de son fils, Neville se réveille sur son canapé au son des répliques qu'échangent l'Âne et l'Ogre dans le film d'animation *Shrek* (Janson et Adamson, 2001). Il est certainement plaisant rétrospectivement que le futur président du NRA se reconnaisse, en 1971, dans l'esprit de Woodstock, mais la version de 2007, elle, préfère rejouer la séquence des répliques à l'unisson dans le duo de Neville et des mots des personnages du film d'animation. Un film dont la réflexivité et l'ironie postmodernes ne sont plus à démontrer.

De la même façon qu'Abel Ferrara proposait que l'on refasse tous les dix ans un remake de *L'Invasion des profanateurs de sépultures* (*Invasion of the Body Snatchers*) pour mesurer le discours que l'Amérique tenait sur son rapport au corps, il faudrait revenir à Matheson, son roman et ses adaptations régulières pour voir celui qu'elle tient sur la question de la culture. Alors que *Shrek* passe sur l'écran du *home cinema*, la caméra glisse sur un Gauguin et un Van Gogh, des originaux probablement sauvés par Neville du MoMA. Neville est peut-être alors le grand personnage paradigmatique de ce type de récit, car à la

négociation entre la solitude et la culture, il ajoute une autre qualité hypertrophiée dans le film. On se souvient que Harry Belafonte, survivant solitaire dans New York (*La chair, le monde et le diable* de Randal MacDougal, 1959), était un *blue collar*, particulièrement ingénieux dans sa capacité à bricoler les restes, faire redémarrer les appareils, à déjouer les pannes, à tirer le meilleur profit de son savoir et de son ingéniosité. Ingénieur superlatif, Neville est la figure supérieure du savant, son savoir lui permet de tout faire, réparer la ville, bunkeriser sa maison et trouver le sérum contre la maladie. Quels que soient les types sociaux, raciaux, idéologiques que ces survivants incarnent à l'écran, l'un et l'autre, interroge la question du travail, de la pratique, du savoir-faire et l'exprime dans une série de gestes et de compétences manifestés à l'écran comme relevant du bricolage ; non pas dans son sens faible français, de pratique amateur, mais dans celui, fort, de l'expression anglaise : DIY, c'est-à-dire, *do it yourself*. L'expression rend patente que la dimension pratique du faire, le geste physique du travail, de la fabrique et de l'entretien entraîne une conséquence psychologique, cognitive et éthique affectant le sujet lui-même, la valeur de son action et les liens qu'il produit avec autrui dans le cadre de sa communauté.

On pourrait lire les mondes de la pénurie, produite par la catastrophe, à partir d'une analyse du travail et de sa valeur telle que la développe brillamment Matthew B. Crawford, dans son *Éloge du carburateur* (2010). Mécanicien philosophe, Crawford s'y interroge sur ce qu'apprend le travail manuel, la praxis des savoirs techniques et l'éthique qui à partir des modalités cognitives propres à l'agir corrigent, modifient, relativisent ou, à la manière du théorème de Gödel, prouvent qu'il est des vérités pratiques qui ne peuvent s'ajuster à une formulation théorique ou abstraite (et l'inverse). Les zombies, en produisant la plus radicale décélération qui soit, en ont donc fini avec le monde décrit par Harmunt Rosa (2013), un monde entièrement déterminé par la vitesse et centré sur la performance, la productivité, l'accélération de la vie dans tous ses domaines (travail, loisir, déplacement, relations intersubjectives). Dans le monde

de l'Après, l'activité et le travail sont totalement redéfinis par rapport aux normes et aux discours managériaux qui dominent aujourd'hui l'écrasante majorité des secteurs du travail. Les mondes de la pénurie ont bien évidemment liquidé les compétences technocratiques ou managériales. L'allégorie de la catastrophe a montré que ces compétences sont l'expression la plus directe de la folie néo-libérale dont il est sans cesse rappelé la responsabilité directe dans la faillite du monde. « Les spécialisations disparaissent peu à peu et avec elles, les prérogatives des mentors, les privilèges des experts ou des savants », écrivent les auteurs du *Guide de survie conceptuel* consacré à *The Walking Dead* (2016 : 112).

« L'éthos artisanal » (Crawford) qui avait été entièrement discrédité par la logique managériale comme perte de temps et donc de rentabilité, absence de flexibilité, nécessité de l'indépendance par rapport au modèle, etc., fait retour et s'impose. Cet éthos restaure la dimension des compétences minimales et pratiques, le geste local, juste et adapté, il encourage l'apprentissage des uns par les autres et la répartition des charges selon ce que Crawford analyse en terme de « disposition » chez un individu. Il sollicite l'expérience, que ce soit celles des moteurs, du jardinage ou de la traque du chasseur, toutes illustrées dans *The Walking Dead*. Rarement les spécialités du monde néo-libéral et globalisé sont utiles et à l'exception des savoirs médicaux ou militaires, tous les autres personnages commencent dans le monde de l'Après une nouvelle vie au sens strict, à commencer par une radicale reconversion dans les formes de leur travail, et de la valeur qu'ils y attachent. Plus encore, dans la radicalité de la situation zéro, l'agir humain (*agency*) prédomine et se libère de la question du sens, de la causalité et de la théorisation de la catastrophe :

D'où viennent [les zombies] ? Comment sont-ils nés ? Pourquoi, simplement pourquoi ? Toutes ces questions qui nous viendraient à l'esprit n'effleurent qu'à peine leurs consciences tant elles sont jetées dans le royaume de la nécessité et de la survie. Leur

intelligence n'est déjà plus que pratique et technique, elle a cessé de chercher à interpréter ou à déchiffrer.<sup>[24]</sup>

Il est possible de ne pas lire cette suspension de la pensée spéculative et causale exclusivement comme une sidération négative de la réflexion sous l'urgence absolue de la nécessité. C'est bien là le privilège de la fiction que de construire de semblables configurations et d'ouvrir ce type d'expérience de pensée : elle permet d'envisager le temps d'une redécouverte ou, à l'inverse, celui d'un devenir qui s'expérimente dans les systèmes de relations que les corps et leurs actions produisent entre eux.

Dans son *Anthropologie de l'Universalité des cultures*, Jean-Loup Amselle (2001) a plébiscité une métaphore qui substitue à celles médiatiques, informatiques et postmodernes du réseau et de la connexion, celle plus commune et bricolée du *branchement*. Amselle observe un imaginaire de la dérivation et du recyclage dans les cultures du réemploi des matériaux, de la transformation des objets rejetés et prétendument obsolètes. Culture et pratiques que l'on trouve, par exemple, dans les sociétés et les économies africaines contemporaines. Cet imaginaire se retrouve également dans les formes d'alternatives pratiques à la domination néolibérale, en matière de production, de consommation, de recyclage ou de réparation. En ce sens, et contre la performance et l'obsolescence programmée de la production et du marketing néo-libéraux, les fictions post-apocalyptiques, par la puissance de la catastrophe, imposent des pratiques de production et de consommation vertueuses, responsables et finalement respectueuses. La dramatisation qu'offre le milieu zombie veut que la question se pose dans un temps où elle ne dépend plus du choix aveugle, mais de la nécessité.

\* \* \*

Récupérées ici et là, embranchées comme il se peut, la conclusion de cette réflexion se propose de réunir trois citations qui en éclairent peut-être la trajectoire.

Crawford écrit à propos du travail de mécanicien :

Il est probablement impossible d'exercer ce métier tout seul, sans avoir accès à la mémoire collective de la profession, sans nourrir de solides racines au sein d'une communauté de mécaniciens-antiquaires.

Voilà confondus, dans la figure louée par Crawford, « le mécanicien-antiquaire », les deux personnages dont il a été question ici : l'artisan, l'homme du *DIY* démocratique et communautaire d'une part, de l'autre le *neo-antiquarian*, agent d'une mémoire dont il conserve et collecte les vestiges. Les mondes de l'Après sont présentés comme des mondes menaçants, violents livrés aux monstres, aux zombies, aux bandes armées, aux formes multiples de la violence politique ; ils sont aussi le champ expérimental de propositions collectives qui entrelacent par l'activité de collecte et de récupération, de remise en route et de recyclage, une double dimension de culture et d'économie. Si les *neo-antiquarians*, quelle que soit leur volonté de départ de porter l'héritage du monde ancien, font un inventaire nostalgique et critique des restes de la culture (texte et image), leur effet réflexif porte à nous interroger sur nos modes de consommation et d'élection de ce que nous tenons comme les plus simples objets de consommation qui soient. Les bricoleurs, artisans, mécaniciens, dans le sens métaphorique tiré de Crawford, eux, produisent un effet réflexif qui accuse rétrospectivement les formes aliénées et devenues inessentiels du travail en régime néo-libéral ; ils rouvrent, dans la fiction de la pénurie, une expérience de l'agir, paradoxalement plus riche. Le risque serait évidemment que l'idéalisme agraire ou le romantisme pastoral se substituent, en une écologie moralisatrice, à toute vision critique et politique effective, jouant moins de l'expérience de

pensée offerte par la fiction que de ses usuelles fonctions compensatrices ou escapistes. C'est sur ce point, qu'il faut extirper du caddy conceptuel, la question de l'allégorie ramassée plus tôt en chemin.

Si j'ai pu proposer plus haut d'envisager les *neo-antiquarians* comme porteurs d'une allégorie de la culture, leur pouvoir tient dans leur manière de faire apparaître à nos yeux les restes de notre culture, ou plus exactement de nous faire envisager nos images et de fictions dans leur potentialité de vestiges, c'est-à-dire de leur conférer une valeur symbolique qu'ils n'ont pas aujourd'hui à nos yeux. Dans les décombres, un *comics* vaut Milton, et toute image du monde ancien est son index. Parce que la totalité est désormais inaccessible, leur valeur de fragment en constitue le sens et en fait tout le prix. C'est précisément par la question du fragment que Benjamin envisage le mode de signification de l'allégorie. Car il ne suffit pas de constituer pour nous-mêmes telle ou telle situation fictionnelle comme la parfaite allégorie d'une question politique ou culturelle et d'en déployer la signification, non plus à partir, comme les baroques d'un corpus mythologique, mais comme les contemporains que nous sommes à partir des icônes et des fictions de la culture pop. L'allégorie est fragment parce qu'elle ne renvoie pas, pour Benjamin, à un texte ou un récit complet et transparent, mais creuse l'écart entre ce qu'elle exprime et l'ensemble absent, inaccessible qu'elle fait cependant entrevoir. « Les allégories sont dans le domaine des pensées, ce que les ruines sont dans le domaine des choses », écrit-il dans les *Origines du drame baroque allemand* (1928). C'est donc l'inachevable de l'allégorie comme fragment qui se joue dans la collecte des objets, des livres, des images et qui nous renvoie non pas à la nostalgie de ce qui sera perdu, mais plutôt à l'incapacité de saisir le travail de pensées et l'agir qu'exigent ruines, fragments et allégories pour notre présent.

Ne peut-on pas alors inverser la perspective et faire porter contre les fictions, romans et films, désormais tout à fait communs, du post-Apocalypse, l'effet

d'une écriture qui invente sa situation dans le futur, son point d'énonciation, et qui porte contre nos habitudes et les formes de notre langage lui-même. D'où une ultime citation.

Ils avaient les N° du soleil et de la lune tout fracté et les fir gloutir par les machines Ils dir : on vamettr tous les N° dans 1 Grand Boum et ce sera le N°des Chants Bardes. » Ils bâtir l'Anneau des Nergies c'est là où on voit le Cra Terre au jour d'hui. Ils déclenchèr le Grand Boum et zoumm parut un ganrr éclair de lumyèr plus ganrr que le mond en tié et la nuit de vint le jour. En suite tout deuv nu noir. Rien que la nuit des années durant. Des pidémies oxir les gens et les nanimaux et rien poussa plus dans le sol. L'homme et la femme famés dans le noir cherchant le chien à manger et le chien cherchant à les manger tout comme.<sup>[25]</sup>

Selon la formule heureuse de Bruno Para<sup>[26]</sup>, le roman de Russell Hoban, *Enig Marcheur* est un « Road movie *monty pynchonesque* », mais pour notre propos, il est un roman *postap* porté par la voix d'Enig (Riddle/Ridley : énigme) dont la lecture est une épreuve déconcertante pour le lecteur confronté à un livre « exigeant, un livre déstabilisant », selon Will Self. Toutes les figures de la catastrophe, mais aussi du *road movie*, de l'initiation, des temps de la destruction et de la violence d'un monde futur et ruiné, sont bien là, certainement reconnaissables, comme elles le sont aujourd'hui en tout point de notre culture médiatique globalisée. Mais, dans le travail de cette langue, dont la lecture est effectivement difficile, ces figures se trouvent anamorphosées de façon radicale par la résistance du texte qui sur près de 300 pages n'abandonne jamais la force de sa contrainte. Il ne s'agit plus seulement de donner des séries d'images aux terres ruinées aussi spectaculaires ou volontairement pauvres soient-elles, ni non plus de réactualiser les formes des récits aux conditions d'un contenu politique, mais de tirer ici les conséquences proprement médiatiques de l'Après : quand le monde à venir affecte directement l'énonciation, la langue, la médiation elle-même.

---

1. Marie Arnaud, Christel Benoît, Magne Pierre, *The Walking Dead. Guide de survie conceptuel*, Rouge Profond, Perthuis, 2016, [p.7]. [↵](#)
2. Marie, Christel & Magne (2106 : 8). [↵](#)
3. Engélibert Jean-Paul, *Apocalypse sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, xxe-xxie siècles*, Paris, Classique Garnier, 2013. [↵](#)
4. Williams Raymond, *Culture et matérialisme*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2009. [↵](#)
5. Fowles John, « Introduction », *Londres engloutie* (traduit de l'anglais par Évelyne Châtelain), Miroirs éditions, 1992. [↵](#)
6. Dery Mark, *The Pyrotechnic Insanitarium. American Culture on the Brink*, Grove Press, 1999 [p.8]. [↵](#)
7. Sadin Éric, *La Vie Algorithmique. Critique de la raison numérique*, Paris, La Découverte, 2015. [↵](#)
8. Voir sur cette néo-attraction du cinéma contemporain, Wanda Strauven (ed), *The Cinema of Attraction Reloaded*, Amsterdam University Press, 2006. [↵](#)
9. Dominguez Lleiva Antonio, Laperrière Simon, *La nanarophilie : éloge du médiocre*, Du Murmure, 2016. [↵](#)
10. Collins Jim, *Architexture of Excess: Cultural Life in the Information Age*, Routledge, 1995. [↵](#)
11. Ce sont la violence et l'urgence de la possession des objets qui éloignent pour partie ce chiffonnier postap de la référence benjaminienne attendue ; ce chiffonnier-là a davantage à voir avec les pillards qui hantent les champs de bataille au lendemain des combats pour dépouiller les morts. [↵](#)
12. Schwartz Hillel, *Century's End: A Cultural History of the Fin-de-siècle from the 990's Through the 1990s*, New York, Doubleday 1990 ; cité par Mark Dery (1999 : 39). [↵](#)

13. Ginzburg Carlo, « Signes, traces et pistes : racines d'un paradigme de l'indice », *Le Débat*, n°6, Paris, Gallimard, 1980. ↵
14. Benjamin Walter, *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1968 [p.242], cité par Mark Dery (1997 : 57) ↵
15. Calabrese Omar, *Neo-Baroque: A Sign of the Times*, Princeton University Press, 1992 ; Angela Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, MIT Press 2004. ↵
16. Stafford Barbara Maria, *Artful Science: Enlightenment Entertainment: Entertainment and the eclipse of visual education*, Cambridge, MIT, 1994, p. 23. ↵
17. Seltzer Mark, *Serial Killers: Death and Life in America Wound's Culture*, Routledge, 1998, [p.25-26]. ↵
18. Baudelaire Charles, « L'Héautontimoroumenos », *Les Fleurs du mal*, Œuvres complètes, Tome 1, La Pléiade, Paris, Gallimard, [p.78] ; *Héautontimoroumenos* (le bourreau de soi-même) est une pièce de Térence (163 av J.C.) imitée de Ménandre. ↵
19. Afeissa Hicham-Stéphane, « Imaginaire du dernier homme et éthique environnementale », *Raison publique*, n°17, hiver 2012 [p.33-45] ; consulté en ligne <https://www.raison-publique.fr/article837.html>. Afeissa analyse le contre-exemple notable d'un article fondateur de l'éthique environnementale de Richard Routley de 1973, « Is There a need for a new, an Environ-mental Ethic », *Proceedings of the XVth World Congress of Philosophy*, September 1973, Varna. Varna, Bulgaria, Sofia Press. Traduction française de l'article par H-S Afeissa dans H-S Afeissa, *Éthique de l'environnement. Nature, Valeur, Respect*. Paris, Vrin, 2007. [p.31-49]. ↵
20. Maigret Éric et Macé Éric (dir.), *Penser les médiacultures*, Paris, Armand Colin, 2005. ↵

21. Engélibert Jean-Paul, *Apocalypses sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, xxe-xxie siècles*, Paris, Classiques Garnier, 2013, [p. 103-120]. ↩
22. Sur la spécificité de cette pratique qui consiste à produire une version littéraire hypertextuelle à partir d'un hypotexte graphique ou cinématographique, voir Jan Baetens (2008). ↩
23. Dans *Postman*, le tyran fait projeter à ses troupes, pour leur divertissement, un film dont le choix est malavisé : caillassage du martial et violent *Universal Soldier* avec Dolph Lundgren qui ne s'apaise que lorsque le projectionniste corrige le tir en optant pour *La Mélodie du Bonheur* de Robert Wise (1965). ↩
24. Marie, Christel & Magne (2016 : 26). ↩
25. Russell Hoban, *Enig Marcheur (Ridley Walker, 1980, traduit par Nicolas Richard)* ↩
26. <https://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2146583456> ↩

# | Bibliographie et filmographie

## Littérature

- JEFFERIES Richard, *After London* (1885),
- HOBAN Russel, *Enig Marcheur (Ridley Walker, 1980)*, éditions Monsieur Toussaint Louverture, 2012.
- ST JOHN MANDEL Emily, *Station Eleven* (2014), Rivages Payot, 2016.

## Bande dessinée

- AUCLAIR Claude, *Simon du Fleuve* (1976-1988), Éditions du Lombard, 2015.
- LOB Jacques et ROCHETTE Jean-Marc, *Transperceneige*, Casterman, 1983.

## Cinéma

- SAGAL, Boris, *Le Survivant*, 1971.
- MILLER, George, *Mad Max 2, Le Défi (The Road Warrior)*, 1981.
- MILLER, George, *Mad Max 3, Au-delà du Dôme du Tonnerre (Mad Max : Beyond Thunderdome)*, 1985.
- CAMERON, James, *Terminator 2, le jugement dernier*, James Cameron, 1991.
- COSTNER, Kevin, *Waterworld*, 1995.
- JANSON, et Adamson, *Shrek*, 2001.

- LAWRENCE, Francis, *Je suis une Légende*, 2007.
- SALOMON, Mikael, *Lost Future*, 2010.
- HUGHES, Albert et Allen, *Le livre d'Eli (The Book of Eli)*, 2010.
- MILLER, George, *Mad Max, Fury Road*, 2015.
- BOUFFARD, Thierry, Tremblay Édouard, *Feuilles Mortes*, Carnior, 2016.

## Séries

- *The Walking Dead* (saisons 1 à 7), ABC, 2009-2017.

## Textes critiques

AFEISSA, Hicham-Stéphane, « Imaginaire du dernier homme et éthique environnementale », *Raison publique*, n°17, hiver 2012 [p.33-45].

AMSELLE, Jean-Loup, *Branchements. Anthropologie de l'Universalité des cultures*, Paris, Flammarion, 2001.

AUMONT, Jacques, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, coll. « Philosophie et cinéma », 2013.

BAETENS, Jan, *La Novellisation : du film au roman*, Bruxelles : Les Impressions Nouvelles, coll. "Réflexions faites", octobre 2008.

BELLOUR, Raymond, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Paris, P.O.L., 2012.

BOLTER, J. David & Gruisin Richard A., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 1998.

COLLINS, Jim, *Architexture of Excess: Cultural Life in the Information Age*, Routledge, 1995.

CRAWFORD, Matthew B., *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail (Shop Class as Soul Craft. An Inquiry into The Value of Work, 2009)*, Paris, La Découverte, 2010.

DERY, Mark, *The Pyrotechnic Insanitarium. American Culture on the Brink*, Grove Press, 1999.

ENGÉLIBERT, Jean-Paul, *Apocalypse sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles*, coll. « Littérature, Histoire, Politique », Paris, Classiques Garnier, 2013.

GINZBURG, Carlo, « Signes, traces et pistes : racines d'un paradigme de l'indice », *Le Débat*, n°6, Paris, Gallimard, 1980.

JAMESON, Fredric, *Archéologie du futur : Le désir nommé utopie, Tome 1*, coll. « L'inconnu », Max Milo Éditions, 2007.

JAMESON, Fredric, *Archéologie du futur : Penser avec la science-fiction, Tome 2*, coll. « L'inconnu », Max Milo Éditions, 2008.

JENKINS, Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia (2006)*, Paris, Armand Colin, 2103.

LANGLET, Irène, *La science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*. Coll U, Paris, Armand Colin, 2006.

MARIE, Arnaud, Christel Benoît, Magne Pierre, *The Walking Dead. Guide de survie conceptuel*, Rouge Profond, Perthuis, 2016.

MELLIER, Denis, « Climatastrophe : imaginaires inquiets par temps de fureur », catalogue de l'exposition, *Climats artificiels*, (commissariat Camille Morineau), Paris, Musées et fondation EDF, 2015.

MELLIER, Denis, « De la Simplification : les imaginaires radicaux de la communauté (fantastique, épouvante, science-fiction) », *Frontières et limites du fantastique*, Patrick Marot dir., Paris, Classiques Garnier, coll. « théorie de la littérature » (à paraître chez Garnier en 2018).

NDALIANIS, Angela, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, MIT Press, 2004.

ROSA, Harmut, *Accélération : Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 2013.

SADIN, Éric, *La Vie Algorithmique. Critique de la raison numérique*, Paris, La Découverte, 2015.

SAINT,-Gelais Richard, *L'Empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, édition nota bene, 2005.

SUVIN, Darko, *Pour une Poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Presses de l'Université du Québec, 1977.

SCHWARTZ, Hillel, *Century's End: A cultural History of the Fin-de-siècle from the 1990's Through the 1990s*, New York, Doubleday, 1990.

STRAUVEN, Wanda (ed.), *The cinema of attraction reloaded*, Amsterdam University Press, 2006.

WEISMAN, Alan, *Homo Disparitus (The World Without Us)*, Paris, Flammarion, 2007.

WILLIAMS, Raymond, *Culture et matérialisme*, Les Prairies Ordinaires, 2009.

## Biographies

### Jean-Paul ENGÉLIBERT

Jean-Paul Engélibert est professeur de littérature comparée à l'université Bordeaux-Montaigne. Il a consacré un essai à J. M. Coetzee, *Aux avant-postes du progrès. Essai sur l'œuvre de J. M. Coetzee* (Limoges, Pulim, 2003) et dirigé le volume collectif *J. M. Coetzee et la littérature européenne. Ecrire contre la barbarie*, P.U. Rennes, 2007. Derniers ouvrages publiés : *Apocalypses sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, XXe-XXIe siècles*, Paris, Classiques Garnier, 2013, et avec Raphaëlle Guidée, *Utopie et catastrophe. Revers et renaissances de l'utopie, XVIe-XXIe siècles*, P.U. Rennes, « La Licorne », n° 114, 2015. Auteur d'un récit de fiction, *La Lumière de Tchernobyl*, Bordeaux, L'Ire des marges, 2016, il anime le projet de recherche de l'équipe Telem de Bordeaux-Montaigne « poétique et politique » depuis 2015.

### Gaïd GIRARD

Gaïd Girard est Professeure émérite à l'UBO (Brest). Elle est spécialiste de littérature fantastique et d'arts visuels. Elle est l'auteur d'une monographie sur l'auteur victorien irlandais Joseph Sheridan le Fanu (Champion, 2005), et a dirigé plusieurs ouvrages, sur la littérature fantastique irlandaise (2009) et la photographie en Irlande (2014) notamment. Elle est l'auteur de nombreuses contributions sur la littérature et le cinéma fantastiques ou de SF, et s'est

dernièrement intéressée à des auteurs contemporains comme Eoin McNamee, Stevie Davies et William Gibson.

## **Matilda HOLLOWAY**

Matilda Holloway a obtenu son diplôme de Master en Recherche et Expérimentation Audio-Visuelle à l'ESAV (Toulouse) en 2016. Dans ce cadre sa recherche portait sur de possibles renouvellements cinématographiques à l'heure de l'anthropocène. Elle réalise également des films expérimentaux, questionnant le renouvellement des modes de perception notamment à travers l'utilisation de supports filmiques divers (caméra numérique, microscopie, 16mm, 8mm, images fixes, caméra d'espionnage...). En préparation de doctorat, elle travaille ponctuellement comme traductrice audio-visuelle et littéraire.

## **Gwen LE COR**

Gwen Le Cor est professeur de littérature américaine et d'anglais de spécialité à l'université Paris 8 Vincennes-St Denis. Elle est directrice adjointe de l'EA 1569 « TransCrit » et est membre de l'axe « Textualités contemporaines et numériques ». Elle dirige actuellement la Licence LEA. Ses recherches récentes portent sur les figures de l'hybridité, sur l'entre-deux de la littérature et des sciences, ainsi que sur la littérature américaine contemporaine. De 2014 à 2016, elle a co-porté le projet « Text/ures : l'objet livre du papier au numérique » soutenu par le Labex Arts-H2H, et est actuellement co-porteur, avec Brigitte Félix, du projet triennal « Esthétique(s) de l'éphémère ». Elle a publié sur les œuvres numériques et imprimées de Jen Bervin, Percival Everett, Jonathan Safran Foer, Nick Montfort, Flannery O'Connor, Art Spiegelman, Stephanie

Strickland, Steve Tomasula et Robert Penn Warren. Elle a également travaillé sur le discours scientifique, l'interface littérature-informatique, et plus largement le domaine des humanités numériques.

## **Sébastien LEFAIT**

Sébastien Lefait est professeur d'études américaines et médiatiques à l'université Paris 8. Ses travaux de recherche portent sur l'adaptation des pièces de Shakespeare, sur les sociétés de surveillance et leur représentation à l'écran, ainsi que sur la dimension réflexive des séries télévisées. Il a notamment publié *In Praise of Cinematic Bastardy* (2012; co-dirigé avec Philippe Ortoli), *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs* (2013), et *La question raciale dans les séries américaines* (2014; coécrit avec Olivier Esteves). Sa recherche actuelle porte sur les relations entre terrorisme et fiction, sur la place de la télé-réalité dans la culture américaine, et sur le traitement de la question raciale dans quelques séries télévisées récentes.

## **Alban LEVEAU-VALLIER**

Alban Leveau-Vallier travaille sur l'intelligence artificielle et l'intuition comme doctorant à l'Université Paris 8 sous la direction de Pierre Cassou-Noguès. Ses dernières interventions ont porté sur un rapprochement entre le réalisme spéculatif de Quentin Meillassoux et la prétention scientifique des big data, ainsi que sur le glitch en philosophie. Sont en cours de publication un article sur l'erreur et le temps dans le mythe apocalyptique de la singularité technologique et un article sur l'utilisation de programmes informatiques comme support d'inspiration artificiels.

## **Denis MELLIER**

Denis Mellier est professeur à l'Université de Poitiers où il enseigne la littérature générale et comparée et le cinéma. Il enseigne également à l'École Européenne Supérieure de l'Image d'Angoulême (EESI) et il fait partie des fondateurs du Master Bande dessinée (EESI/UP). Il a publié plusieurs ouvrages parmi lesquels *L'écriture de l'excès. Poétique de la terreur et fiction fantastique* (Champion, 1999) et *Les écrans Meurtriers. Essais sur les scènes réflexives du thriller*, (Céfal, 2001), et de nombreux articles sur la théorie du fantastique et sur les thrillers cinématographiques, Ses principales thématiques de recherche portent sur la théorie littéraire, les théories du cinéma, les médiacultures et la bande dessinée avec une attention particulière aux questions de la réflexivité dans les littératures et le cinéma de genre, et plus largement entre ce type de production et la littérature générale. Il travaille en ce moment sur un essai sur le fantastique au cinéma et dirige la publication d'un numéro de *Recherche sémiotique/Semiotic Inquiry* sur la réflexivité dans la bande dessinée et le roman graphique. Il a récemment collaboré au *Companion to Transmedia Storyworlds* (Marta Boni et Martin Lefebvre editors), Amsterdam University Press, à paraître en 2017).

## **Chloé MONASTEROLO**

Chloé Monasterolo a obtenu son agrégation d'anglais en juillet 2015, et un contrat CDU avec l'Ecole Doctorale ALLPH@ en septembre 2015. Elle est en seconde année de doctorat en études filmiques à l'Université de Toulouse Jean Jaurès sous la direction du Professeur David Roche. Elle dépend du laboratoire de recherche CAS. Son sujet de thèse est le suivant : La Jeunesse dans le Cinéma Nord-Américain à l'Ère de la Culture de la Convergence, ou l'Identité Narrative à l'Épreuve de l'Intermédia et du Transmédia.

## **June Xuandung PHAM**

June Xuandung Pham is a second year PhD student at Paris-Sorbonne University and a member of VALE (Voix Anglophones : Littérature et Esthétique) and PRITEPS (Programme de recherches interdisciplinaires sur le théâtre et les pratiques scéniques). She is working on her thesis in contemporary British dystopian theatre, with an emphasis on the Lacanian Real.

## **Arnaud REGNAULD**

Arnaud Regnaud est professeur de littérature américaine et traduction à l'Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis où il dirige le master de traduction LISH. Vice-président de la Commission de la recherche et membre de l'EA 1569 - TransCrit, il a consacré plusieurs articles et communications à l'œuvre de John Hawkes, Carter Scholz, Gary Lutz, Diane Williams, Matthew Derby, Jim Rosenberg, Shelley Jackson, Michael Joyce, Mark Amerika, Percival Everett, Illya Szilak, Ben Marcus, Theresa Hak Kyung Cha et Grégory Chatonsky. Il a codirigé plusieurs ouvrages collectifs dont *Le sujet digital*, P. Cassou-Noguès, C. Larsonneur, A. Regnaud & S. Touiza (dir.), Labex Arts-H2H-Presses du réel (version anglaise parue en 2017) et *Parole, écriture, code* de N.K. Hayles. Ses recherches les plus récentes portent sur les nouvelles formes de textualité à l'ère du numérique et leur traduction ainsi que sur les relations entre littérature et philosophie.

## **Vincent SOULADIÉ**

Vincent Souladié est maître de conférences en études cinématographiques à l'Université Toulouse Jean Jaurès, où il enseigne notamment l'histoire et l'esthétique du cinéma hollywoodien. Il y a soutenu une thèse portant sur l'esthétique du cinéma américain après le 11 septembre 2001. Ses recherches portent principalement sur l'identité formelle du cinéma américain contemporain, autour des questions de l'événement, de la catastrophe ou de la défiguration. Il a notamment consacré des articles à ces questions dans les revues *Eclipses*, *Murmures* et *Entrelacs*.

## **Stéphane VANDERHAEGHE**

Stéphane Vanderhaeghe est maître de conférences à l'Université Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis où il enseigne la littérature américaine et la traduction. Il est membre de TransCrit (EA 1569) et ses recherches portent principalement sur la littérature américaine contemporaine ; auteur de *Robert Coover & the Generosity of the Page* aux éditions Dalkey Archive Press (2013), il a dirigé un numéro de la *Review of Contemporary Fiction* sur Robert Coover. Outre l'œuvre de Coover, il a également consacré plusieurs articles à Shelley Jackson, Ben Marcus, Michael Joyce, Blake Butler ou Joshua Cohen.

## **Shannon WELLS-LASSAGNE**

Shannon Wells-Lassagne est professeur à l'université de Bourgogne en études visuels, et travaille notamment sur l'adaptation filmique et télévisuelle. Elle est l'auteure de *Television and Serial Adaptation* (Routledge, 2017), *Étudier l'adaptation filmique* (PUR, 2010), et éditrice de *Screening Text* (McFarland, 2013), *L'adaptation cinématographique: premières pages, premiers plans* (Mare

et Martin, 2014), et *De la page blanche aux salles obscures* (PUR, 2011), ainsi que des numéros spéciaux des revues (*Journal of Screenwriting*, *TV/Series*, *Interfaces*, *GRAAT Online*). Ses articles sont parus dans *Screen*, *The Journal of Adaptation in Film and Performance*, *Études Irlandaises*, *Irish Studies Review*, and *Critical Studies in Television*.

## Abstracts

### **Le gel du temps. Eschatologie et temps du cinéma**

**Jean-Paul ENGÉLIBERT**

La certitude de la fin du monde produit au cinéma une suspension de l'action. Toute action humaine devenant absurde ou étant suspendue, le temps « en reste » (Agamben) n'a plus de sens que dans une perspective eschatologique. Le cinéma ne peut le figurer que par la mise en cause des activités ordinaires, c'est-à-dire par une suspension de l'action. Non seulement les films mettant en scène l'imminence de la fin du monde ne se laissent pas décrire par l'équivalence simpliste « la fin du monde, c'est la fin du film » (Szendy), mais ils permettent de relativiser la conception deleuzienne du temps au cinéma. Ces films sont des fictions sans action, sans enchaînements ni progression dramatique où rien ne se passe, où le temps est comme gelé, puisque tout est frappé de néant. On le montrera à partir de quelques films dont : *On the Beach* (Kramer, 1959), 4:44 *Last Day on Earth* (Ferrara 2012) et *Melancholia* (von Trier, 2011).

[Article](#) | [Biographie](#)

### **L'apocalypse nucléaire pour de faux-vrai : *The War Game* (1965) de Peter Watkins**

**Gaïd GIRARD**

À la suite d'une commande de la BBC, Peter Watkins tourne *The War Game* (*La bombe*) en 1965, un docufiction sur les effets d'une explosion nucléaire en Grande Bretagne ; ce film ne sera pourtant pas diffusé par la BBC malgré les prix prestigieux qu'il reçoit (dont le prix du meilleur documentaire en 1966). L'uchronie qu'il présente, basée sur des documents historiques de la seconde guerre mondiale et les recherches scientifiques les plus récentes sur les effets des radiations nucléaires est jugée par trop effrayante dans un contexte de guerre froide active. Cette censure fut à l'origine d'une controverse encore vive aujourd'hui sur l'indépendance supposée de la BBC et ses liens avec gouvernement de Harold Wilson, qui eut des échos jusqu'au Parlement britannique.

Ce docudrame sera l'occasion pour Peter Watkins de poser les premiers jalons d'une réflexion théorique sur le cinéma et le fonctionnement des media qu'il poursuivra tout au long de sa carrière dans des films aussi différents que *Punishment Park* (1971), *Edward Munch ou la danse de la vie* (1973), *Le voyage* (1988) ou *La commune (1871)* (2000). Cette communication fondée sur *The War Game* et son contexte historique fonctionnera comme un contre-exemple de la « culture écranique » de ce début de XXIe siècle ; elle se proposera de remonter aux débuts d'un questionnement politique et théorique sur la représentabilité de l'apocalypse nucléaire, et de mettre en perspective la critique de ce que Peter Watkins appellera la « monoforme » prévalente selon lui dans les média d'aujourd'hui.

[Article](#) | [Biographie](#)

**Les mondes post-apocalyptiques de Ben Rivers et Mark von Schlegell : tournants épistémologiques et**

## utopies dans *Slow Action*

**Matilda HOLLOWAY**

Une considération de l'Apocalypse et des possibles de sa représentation cinématographique ne sauraient faire abstraction du rapport particulier qu'entretiennent le médium audio-visuel et le thème eschatologique au temps. Une étude des correspondances entre l'écriture apocalyptique et la pensée deleuzienne présente l'occasion de prendre en compte l'aptitude du film à rendre visible l'avènement de la fin du monde, tout en permettant de dégager de cet enjeu la manière dont l'appropriation industrielle de l'Apocalypse se dresse a priori dans une optique prophylactique. À l'inverse, le style poétique et artisanal de l'artiste-cinéaste Ben Rivers esquisse une considération eschatologique dans le sens d'un renouveau épistémologique, non plus la fin du monde, mais la fin d'un monde ou d'un mode d'existence. En proposant un voyage cinématographique à travers un monde composé d'îles où se sont érigées des sociétés utopiques, *Slow Action* participe alors à renverser l'approche dystopique habituelle. Sans pour autant s'enfermer dans une optique idéaliste classique, le film présente l'opportunité de s'interroger quant à la stratification du temps et la possibilité de renouveler nos modes de perception, autant d'un point de vue formel que narratif. En effet, si nous nous rapprochons de la pensée de Deborah Danowski et Carlos Viveiros de Castro selon laquelle « l'anthropocène c'est l'apocalypse dans les deux sens du terme, étymologique et eschatologique », notre lecture du film permet de répondre au besoin d'adaptation du récit souligné par Émilie Hache à un moment historique tout particulier.

[Article](#) | [Biographie](#)

# **Esthétiques de la ruine, du fragment et du glitch : l'apocalypse dévoyée dans la littérature post-11 Septembre**

**Gwen LE COR**

Les écrans et les médias ont fait du 11 Septembre « un événement planétaire » (Jürgen Habermas, *Le Concept du 11 septembre*, 2004), qui a donné lieu à un foisonnement de scénarios d'apocalypse. Au lendemain des attentats, et à titre d'exemple, le Daily Mail faisait sa une sur une image de l'effondrement des tours jumelles et du titre « Apocalypse ». Pris dans la boucle médiatique, l'événement fut rapidement réduit à un nom propre, 9/11 ; nom qui « accuse l'inqualifiable » (Jacques Derrida, *Le Concept du 11 septembre*) et ne fait signe que vers lui-même ; un nom devenu comme Auschwitz et Hiroshima, un nom « qui ne dénomme qu'une espèce de dé-nomination - de défiguration, de décomposition » (Nancy *L'équivalence des catastrophes*, 2012).

Je me propose d'examiner ici une série de réponses littéraires et transmédias à cette esthétique de la dé-composition et dé-liaison du sens. Je m'appuierai sur des œuvres volontairement aux antipodes les unes des autres, certaines conçues en réponse au 11 septembre comme *In the Shadow of No Towers* d'Art Spiegelman (London : Viking, 2004.), d'autres s'intéressant à « la fin » ou l'obsolescence comme les œuvres numériques *The End : Death in Seven Colours* et *88 Constellations for Wittgenstein (to be played with the Left Hand)* de David Clark , *The Last Performance* de Judd Morrissey ou encore les performances de la demoscene et *Untitled Game* du collectif JODI.

Cette communication vise donc d'une part à explorer la fragmentation et le glitch comme modes de dé-liaison et d'autre part à s'intéresser à la manière dont la ruine s'imprime dans l'œuvre. Dans *In the Shadow of No Towers*, le

fragmentaire transparaît sur chaque planche, que ce soit dans le graphisme ou les multiples narrations juxtaposées (« the collagelike nature of a newspaper page encouraged my impulse to juxtapose my fragmentary thoughts in different styles » introduction). Par un jeu d'échos, la page renvoie aussi bien à Maus qu'aux comics du début du vingtième siècle (*The Katzenjammer Kids, Krazy Kat, Hogan's Alley, Little Nemo in Slumberland, etc.*). La fragmentation stylistique, les effets d'échos et de reprises permettent une saisie graphique du trauma. Pour Ferenczi, « l'effet immédiat d'un traumatisme dont on ne peut venir à bout aussitôt est la fragmentation » (Sandor Ferenczi *Le traumatisme*). *In the Shadow of No Towers* porte l'empreinte du trauma dans le processus de composition même. Dans *88 Constellations*, les constellations introduisent à l'inverse un liant improbable qui place les tours jumelles et Wittgenstein dans la même constellation. Ce qui semble relever de l'erreur et du saut temporel, se constitue en dispositif esthétique, défini par l'auteur comme un « fortune cookie » philosophique ("a philosophical fortune cookie.").

Il s'agira donc ici d'explorer la ruine, le fragmentaire et le glitch comme réponses esthétiques à la rhétorique apocalyptique post-11 septembre.

[Article](#) | [Biographie](#)

**“These violent delights have violent ends” (*Romeo and Juliet*, 2.6, 9 / *Westworld*, s01e01). Apocalyptic remediation, or, can there be a Revelation in this (West)world?**

**Sébastien LEFAIT**

Apocalypse is a type of mediation. As David Pagano notes, “The Greek *apokalupsis* means ‘revelation’ or ‘unveiling,’ and in the West’s most famous apocalyptic text, the Revelation to John that ends the New Testament, John of Patmos recounts truths revealed to him alone (or at least to him as one of God’s ‘servants’ [Rev. 1:1]. Specifically, God lifts the veil of time from John’s eyes, because his received vision consists of events yet to come, events that in fact constitute the concluding era of human history.” God, in other words, offers John a pre-view of things to come: the virtual and visual narrative of the world’s end, later to be matched by the actual version of the ultimate disaster.

An apocalyptic tale, therefore, is a paradoxical narrative. On the one hand, it features information about the world’s end that is announced prophetically before the end itself, be it only to the select few. On the other hand, any apocalypse comes with an element of surprise: that the end has come – for those who have not been privy to the prophetic announcement – or that the actual end meets what had been previously revealed, or not – for those who have.

The same paradox applies in the reception of apocalyptic TV fiction. On the one hand, viewers keep watching due to their strong expectation that all shall be revealed in the end. On the other hand, they watch extremely closely based on the awareness that the prophetic disclosure of how it ends is always known beforehand, by definition. This may be either because one of the characters has been warned about world’s end, or because the truth is just there for us to guess, screened from our view by superficial appearances and faulty exegesis.

But what if the ending is explicitly revealed at the beginning of the story, and the vision of terminal disaster exposed at the outset for everyone to behold? HBO’s latest blockbuster TV series, *Westworld*, episodes of which are still currently being released, is characterised by this apparently anticlimactic strategy. As noted in one premature review, “The *Westworld* trailer promises an AI apocalypse unlike anything you’ve seen before ”. This was confirmed a little

later in another online review, published after the first two episodes had been broadcast: “the robot apocalypse is nigh, but what are the seven signs? [...] I’ll go with four horsemen: Robot Sentience, Incompetent Staff, Creator Hubris, and Guest Interference, each with seven seals foretelling their arrival. Be warned! ” Viewers, it seems, expect no major surprise from the series – except perhaps as far as visual effects and disaster magnitude are concerned.

My argument in this paper is that *Westworld* stands out amidst similar shows for its metafictional awareness that the end is foretold, and that apocalyptic tales necessarily repeat a story viewers already know. *Westworld* is the story of a world coming to an end – even though that world is a realistic amusement park, a microcosm populated by puppets who are eager to govern their fate, and therefore meet their death. No major spoiler here: the show is directly inspired from Michael Crichton’s 1973 film of the same name, and uses quote after ominous quotes from Shakespeare to warn its viewers about the certainty of a fatal final development. Not only do “these violent delights have violent ends”. The park is also Hades on earth: “Hell is empty / And all the devils are here”, one of the characters asserts (*The Tempest*, 1.2, 215-216). Other characters explicitly declare their intention to wreak havoc by threatening to “do such things / What they are yet I know not, but they shall be / The terrors of the earth.” (*King Lear*, 2.4, 276-279).

Thus quoting some of Shakespeare’s most prophetically apocalyptic lines serves the singular purpose of reminding viewers that all apocalyptic narratives run the risk of being disappointing. My purpose in this presentation will be to analyse the TV show as apocalyptic re-mediation, i.e. to demonstrate that, by constantly reminding us that the ending has been known all along, the showrunners offer innovative ways of defining what, in the screen and transmedia age, the end of the world may be. Based on the assumption that all the posts (post-modern, post-human, post simulacrum, post-cinema, etc.) have made disasters irrelevant

representations of the end, I will suggest that the show identifies the new nature of the apocalypse by focusing on three interconnected issues :

1. Audience interference with scriptwriting, which makes the end unknown again. As the trailer seems to suggest, the robots may just win this time, unlike in the 1973 movie – unless, that is, the showrunners take fan predictions into account and change the ending (after all, many characters are scriptwriters in *Westworld*, the series, and they keep adapting and amending the park’s scenarios).
2. Dysfunctional representation, which is treated as the result of (West)world surveillance – a post-9/11 fact that makes each new disaster all too relative an apocalypse.
3. As a consequence of the above, the currently widespread belief that, as Baudrillard stated more than two decades ago, “our apocalypse is not real, it is virtual. And it is not in the future, it is taking place here and now”.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **La dette divine et la rage des avortons, considérations sur la notion d'apocalypse dans la pensée de Quentin Meillassoux**

**Alban LEVEAU-VALLIER**

Dans « Deuil à venir, dieu à venir », article publié dans *Critique* en 2006, Quentin Meillassoux se penche sur le problème des « spectres essentiels », ces morts dont nous n’arrivons pas à faire le deuil et qui nous laissent face à un

dilemme : soit le désespoir, si Dieu n'existe pas, soit la colère, s'il existe et qu'il a laissé advenir ces morts révoltantes. Dans la continuité des thèses développées avec *Après la finitude*, Meillassoux s'appuie sur le concept de contingence pour proposer une troisième possibilité : Dieu n'existe pas encore.

En proposant l'idée de la venue d'un Dieu apportant la justice aux spectres essentiels, Meillassoux réactive sur un plan philosophique la notion d'apocalypse, en tant que révélation à venir de l'absolu. Mais après ? L'apocalypse selon Meillassoux, dans la mesure où elle se fonde sur le concept de contingence, est une révélation et une sotériologie, mais sans eschatologie puisque le temps poursuit son cours. C'est ce temps de l'après qu'il s'agit de considérer, en examinant les notions mobilisées par l'idée d'apocalypse : Dieu et la contingence, le spectacle de l'exercice de la colère, et le règlement des comptes à la fin des temps.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **Nostalgies écraniques et vestiges du texte : entre D.I.Y. et néo-antiquarians, la culture de l'après**

**Denis MELLIER**

Après la catastrophe, les mondes fictionnels sont emplis de restes, de résidus, d'un bric à brac d'objets venus du monde ancien. Recyclés, récupérés, détournés de leurs usages d'avant, ils deviennent à la fois trésors, traces et vestiges. Parmi eux, des écrans, des livres, des objets technologiques et médiatiques. Qu'en faire ? Ils sont signes de récits anciens et d'images que la table rase catastrophique n'a pas effacés. Dans ces mondes errent parfois des néo-narrateurs, des sages anciens, des bibliothécaires ou des technophiles porteurs

d'un savoir disparu qui entretiennent la mémoire des récits et des images perdus. Cette allégorie de la culture thématise la catastrophe de l'écologie médiatique contemporaine qui constitue souvent l'impensé politique de bien des récits post-apocalyptiques tout autant que le double fond réflexif de leur discours sur les récits et les images en régime numérique.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **Le *reboot* de l'apocalypse : la [re]médiation de l'invasion zombie dans *Chroniques des morts-vivants/ Diary of the Dead* de George Romero (2008)**

**Chloé MONASTEROLO**

When asked why he was returning to the origin of the apocalypse for his 5th zombie film, George Romero replied that he wished to work again on the actual outbreak: “[...] with the first night, I can really include all the current events. If next year we get bombed, I can write it and make it into the first night.” (Romero, George. Interview by Giulia D’Agnolo-Vallan, « Les morts-vivants font de la résistance. » Cahiers du Cinéma 626 (2007) : 52 (my own translation) Precisely 40 years after *Night of the Living Dead* (1968), his *Diary of the Dead*, rather than a mere return, depicts a new genesis of the zombie apocalypse as it (repeatedly) screens the birth of the first living dead.

By appropriating the found footage technique, Romero’s fifth zombie film does not just relate the zombie apocalypse like his previous films; it reflexively focuses on the process of recording the end, transferring events and characters into media forms even as all the diegetic gazes left to review these images are fast decaying. Ever critical of mass media, Romero’s zombie films have been

known to include pointed critique on television and radio in the past. *Diary*, in its insertion of footage from various recording devices and media sources, refreshes this tradition by articulating a self-conscious process of “remediation” (Bolter, J. David, and Richard A. Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT, 1999.) into the cinematic form, echoing the argument that all media work by “translating, refashioning, and reforming other media.” (Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT, 2002. 89) The zombies in *Diary* serve to evaluate the contemporary media via which their images are virally multiplied, and thus confirm Boluk and Lenz’s description of the figure of the zombie as a “self-reflexive metonym for the media through which it circulates.” (Boluk, Stephanie; Wylie Lenz. *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Jefferson, NC: McFarland & Co, 2011. 10) Romero revisits this figure through the lens of film students of the YouTube generation to formally challenge the current image-making culture. This talk proposes to anatomize the strange body of this returned apocalypse to show how the media-conscious film explores the paradoxical act of mediating, of making images, and the condition of human persistence within them.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **The “Rolling Apocalypse” of Modern Technology in *Black Mirror***

**June Xuandung PHAM**

The narrative of judgment and retribution, the binary opposition between the good and the damned, as well as the linear conception of time and history invested in the etymology of the term “apocalypse” have undergone radical

transformation in the modern era. To quote Rosalind Williams, “The end of history dwells in the present as a rolling apocalypse... We do not have to wait for the last fish in the ocean to die, nor the last tree in the forest to be felled, to see the end coming. It is here and now and all around.” A conjunction of this conceptual shift in the perception of the apocalypse and the expansion of what Gwendolyn Foster terms “apocotainment” - the apocalypse as entertainment for the masses - can account for today’s omnipresence of apocalyptic narrative in various forms.

In this paper, I will explore the theme of “rolling apocalypse” brought about by modern technology in *Black Mirror*, the British television series first broadcast on Channel 4 in 2011. One of the main thematic strands of this series is the pejoration of humanity in a world where commodity fetishism is replaced by “validation fetishism,” the narcissistic impulse for attention and recognition accentuated by social media. This depiction of the future is redolent with our contemporary late capitalist society. The “always on” culture highlighted in *Black Mirror*, instead of collapsing all physical boundaries and opening up access to boundless information, is in fact, tethering man in an echo chamber of the self. To quote Adam Curtis in his recently released documentary, *HyperNormalisation*, “All you see and hear is you.” Here, a paradox emerges: *Black Mirror* attempts to give a social criticism of a system of which it is a component. The series, in its very act of criticism, contributes to the commoditisation of the apocalypse, to the perpetuation of the “always on” culture.

Nevertheless, it is my contention that despite its limitation due to medium, *Black Mirror* still manages to address the crisis of humanity in a sober, unsentimental voice that is, at the same time, thought-provoking. The use of satire and irony is meant to resist sentimentalisation but also to give rise to Raymond William’s

“structure of feeling” - a way of thinking outside of the hegemonic paradigm that is not fully formulated but nonetheless exists between the lines.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **Ma mort en rêve : l'apocalypse au bout du fil**

**Arnaud REGNAULD**

Sommes-nous bien sûrs d'être les acteurs de ce rêve ou n'en sommes-nous que les objets ? Sommes-nous certains qu'Internet est une production humaine ? Le réseau ne nous capture-t-il pas intégralement, enregistrant chacun de nos gestes dans des bases de données en vue d'halluciner le monde humain ?<sup>[1]</sup>

Il y a quelque chose dans cette description quelque chose qui rappelle la singularité, ce moment charnière défini par Vernon Vinge où les machines prendraient le pouvoir sur l'homme, moment repris ici sous la forme d'une réécriture du mythe platonicien de la caverne que l'on retrouve dans les dystopies où le monde réel se trouve supplanté par l'illusion du virtuel. Or, Bertrand Gervais, dans la préface de son livre sur l'imaginaire de la fin, écrit ceci : « Penser la fin, c'est manipuler du temps ». Or, il me semble que la manière dont Grégory Chatonsky (qui se réclame de l'accélérationnisme, travaille à la fois sur la répétition de la boucle et sur la continuité des flux, ouvre sur nouvelle dimension apocalyptique, une fin sans fin, pour ainsi dire portée en outre par un récit sans sujet... En effet, l'archive numérique supplée non seulement à la défaillance de nos mémoires trop humaines qu'elle rend soudain visibles en les plaçant au dehors, mais repose avant tout sur une technique qui en permet à la fois la répétition et la médiation. Si Derrida définit l'archive moins comme une répétition du passé que comme « expérience irréductible de

l'avenir », la plupart des œuvres de Chatonsky s'ouvrent sur l'avenir d'une mort annoncée pour répéter la possibilité d'une trace laissée par un sujet qui paradoxalement s'abîme dans un collectif anonyme, se perd l'impersonnel du réseau. Mort deux fois, pour ainsi dire : mort à lui-même dans la répétition machinique des flux qui l'abîme dans un collectif où sa singularité devient soudain calculable, piégé dans un présent perpétuel, mais aussi mort par anticipation dans cette répétition de sa propre mort au sens théâtral du terme, dès lors qu'il inscrit sa mémoire sur un support numérique pour la postérité, comme si l'archive témoignait de cet élan-qui-anticipe propre à l'humain au futur antérieur : ce qui aura été et dont ne subsiste que des traces recouvertes d'autres traces.

[Article](#) | [Biographie](#)

## ***San Francisco Disaster (1906) : l'actualité filmée comme proto-film catastrophe***

**Vincent SOULADIÉ**

Le 18 avril 1906, un tremblement de terre sans précédents ravage en quelques heures la ville de San Francisco en causant l'effondrement de quartiers entiers et la propagation d'un gigantesque incendie. Déjà soucieux de capturer les lignes de force de l'actualité, à laquelle sa propre modernité technologique lui faisait d'ailleurs prendre part, le cinématographe s'empressa de glaner des images du désastre et de la dévastation. Mais avant même d'avoir reçu les bandes filmées commandées aux opérateurs dépêchés sur les lieux du sinistre, deux producteurs concurrents, Thomas Edison à la tête de la American Mutoscope and Biograph et Siegmund Lubin aux rênes de la Lubin Company, eurent un même réflexe.

Anticipant le goût du public pour les images de destruction, ils firent réaliser dans leurs locaux respectifs de la côte-Est des reconstitutions de la catastrophe à l'aide de maquettes à petite échelle de quartiers de San Francisco. George E. Van Guysling pour la Biograph (*San Francisco Disaster*, 1906) et Fred J. Balshofer pour la Lubin Company (*The San Francisco Disaster*, 1906) tournèrent chacun des œuvres similaires. Le film produit par Lubin est aujourd'hui déclaré perdu mais la version Edison constitue un témoignage édifiant à partir duquel nous pouvons appréhender ce qui a constitué les tous premiers enjeux cinématographiques d'une figuration de l'apocalypse, que nous voudrions résumer en trois termes : l'archétype (1), l'artifice (2), l'appareillage (3). Notre hypothèse entendrait voir là des modalités de la mise en spectacle de la catastrophe propre aux spécificités du cinéma et encore retravaillées de nos jours jusque dans les grosses productions.

1. D'inspiration picturale, la composition en plan fixe du film Edison évoque à la fois les premières photographies des ruines prises à l'époque des faits, et les tableaux ou lithographies du grand incendie de Chicago, en 1871. Dès lors, l'événement catastrophique de 1906 ne voit-il pas la violence de son surgissement amortie par la survivance (Warburg) d'un imaginaire du désastre dans les représentations qu'il inspire ? L'image eschatologique de cinéma y gagnerait l'un de ses axiomes, à savoir sa permanente confusion entre réminiscence des désastres passés et spéculation des fléaux à venir.
2. L'effet spécial qui constitue son tour de force spectaculaire se révèle assez rudimentaire et ne résiste pas à notre compétence de spectateur contemporain habitué aux déferlements pyrotechniques du cinéma. Pour autant, notre propos souhaiterait s'inscrire en faux contre la croyance évolutionniste en une naïveté des spectateurs de l'époque, aux yeux desquels l'effet spécial grossier aurait censément paru authentique et réaliste, voire réel. À cette téléologie de la représentation nous voudrions

opposer une définition du spectaculaire comme complaisance de l'artifice et défendre la nécessité du plaisir propre à la sollicitation de la perception visuelle par l'image mensongère (Jonathan Crary).

3. *San Francisco Disaster* inaugure en quelque sorte un paradoxe commun au cinéma catastrophe. L'intensité événementielle du désastre alimente l'expression spectaculaire de l'image d'une violence plastique qui met en crise l'ordre figuratif, permettant au cinéma de consacrer par ses moyens propres l'ample pouvoir désorganisateur du chaos. Pour autant, la présentification du drame, l'*in medias res* de la catastrophe, s'accompagne d'une esthétique de la clôture qui l'assujettit aux contraintes du dispositif. Mettre en scène la destruction reposerait ainsi sur une paradoxale promesse qui peut être vue comme une hyperbole du pouvoir du dispositif de captation et de restitution de la caméra : donner à contempler et à ressentir l'ultime et l'inédit chavirement du monde, mais domestiqué par le cadrage, débobiné par le temps filmique, coulé dans la narration.

[Article](#) | [Biographie](#)

## ***The Infernal* de Mark Doten — écran, médiation et la fin du récit**

**Stéphane VANDERHAEGHE**

Publié en 2015, *The Infernal* examine les mutations d'un monde entièrement gouverné par la technologie, dans lequel le nerf de la guerre n'est plus l'argent mais l'information. Le premier roman de Mark Doten explore un monde dystopique proche du nôtre, dans lequel toutefois la fiction théorique qu'avait imaginée Vannevar Bush au sortir de la seconde Guerre mondiale pour archiver

et organiser la somme des connaissances humaines, à laquelle il avait donné le nom de « Memex », serait devenue réalité. Dès lors, la connaissance archivable à portée de main constitue un trésor que les gouvernements n'auront de cesse de vouloir contrôler et maîtriser. C'est dans ce contexte que la traque aux terroristes et la « guerre contre la terreur » peuvent avoir lieu et on ne lésine sur aucun moyen pour amasser le précieux butin. Pour preuve, cette excroissance du Memex, « the Omnosyne », capable de soutirer n'importe quelle information de n'importe quel sujet. Cependant, cette quête à l'information a un prix, puisque nul se soumettant à l'Omnosyne ne peut espérer en sortir vivant. Ainsi, lorsqu'en plein désert iraquien est trouvé le reste d'un corps carbonisé mais encore en vie, surnommé « The Akkad Boy » — dont on ignore d'ailleurs s'il s'agit bien d'un être humain —, l'armée américaine se décide à faire à nouveau appel à l'Omnosyne pour soutirer toutes les « données » que renfermerait cette conscience terminale. Le roman de Doten se présente ainsi sous la forme d'une succession de rapports confidentiels produits par les diverses séances d'« extraction ». Ce qui est donc donné à lire est d'emblée présenté comme le fruit d'une effraction — non seulement dans une conscience étrangère mais dans un système médiatique constitué par l'écran — que reproduit visuellement le texte de Doten — auquel nous n'avons pas accès. Or, ce faisant, il est clair que nous n'avons jamais accès aux données autrement que sous leur forme médiatique (ici, les « rapports » à l'écran), celle-ci étant d'emblée porteuse d'une résistance, comme en témoignent les multiples erreurs émaillant les rapports. Ce qui est en jeu, dans le roman de Doten, est la capacité à lire un monde entièrement « codé » et à en tirer un quelconque récit signifiant ; les rapports se succèdent dans un *zapping* affolant autant que monstrueux, comme autant d'embranchements pirates sur des consciences extérieures relayées par celle de l'« Akkad Boy » (parmi lesquelles celles de Ben Laden, Mark Zuckerberg, Condoleeza Rice, Mark Doten...), parasitées par les dogmes, les clichés ou les mythes. Roman éclaté et politique, *The Infernal* narrerait ainsi, paradoxalement,

la fin de tout récit s'abyssant sur ses propres données et, partant, la fin d'un monde sans fin, pris dans ses multiples réseaux et relais mortifères.

[Article](#) | [Biographie](#)

## **Apocalypse Noir: reappropriating noir in science fiction adaptations**

**Shannon WELLS-LASSAGNE**

Science fiction on screen has always been a hybrid – but profoundly spectacular – genre, as Méliès's famous *Voyage dans la lune* (1902) can attest. Attempting to find a narrative that would allow for the adaptation of a genre that tends towards abstraction (the practical implications of philosophical or social issues) or the creation of parallel worlds (which often outweigh the importance of plot or character) has often led to additions that are not just plot-driven, but also thematic and stylistic, like the use of horror tropes in the B-movies of the 1950s. With the arrival of 'tech noir' in the 1970s and 80s, science fiction took on the characteristics of film *noir*, be it the character of the detective, or the stylistic use of light and darkness which seems appropriate to the dystopias that have dominated science fiction in the past 40 years. By looking at some characteristic examples (*Soylent Green*, the adaptation of *Make Room! Make Room!* by Harry Harrison; *Blade Runner*, the adaptation of Phillip K. Dick's *Do Androids Dream of Electric Sheep?*; and *I, Robot*, based on the collection of short stories of the same name by Isaac Asimov), we will investigate what noir brings to science fiction, making the textual uniquely cinematic, and transforming the disasters of the future into images of the past.

[Article](#) | [Biographie](#)

- 
1. Chatonsky, « Deep Dream : le rêve du réseau », Conférence donnée le 17 décembre 2015, [chatonsky.net/deep-dream/](http://chatonsky.net/deep-dream/) ↩