



HAL
open science

Peut-on retrouver le passé? Goldorak ou l'anagnorisis tragique

Sarah Hatchuel

► **To cite this version:**

Sarah Hatchuel. Peut-on retrouver le passé? Goldorak ou l'anagnorisis tragique. Sarah Hatchuel et Marie Pruvost-Delaspre. Goldorak : l'aventure continue, Presses Universitaires François Rabelais, pp.197-209, 2018, 2869066686. hal-03057673

HAL Id: hal-03057673

<https://hal.science/hal-03057673v1>

Submitted on 6 Dec 2022

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

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



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

Peut-on retrouver le passé ? *Goldorak* ou l'*anagnorisis* tragique

Sarah HATCHUEL

Goldorak s'ouvre sur le refus de la répétition du passé. Actarus, réfugié sur Terre après l'attaque de sa planète Euphor et l'assassinat de ses parents par les forces de Véga, ne veut pas que l'horreur se reproduise sur la « planète bleue » et défend les humains au péril de sa vie, à bord du robot-soucoupe Goldorak qu'il a dérobé à Véga. Dans le même temps, le passé est l'objet récurrent des pensées d'Actarus, qui s'isole régulièrement pour jouer à la guitare sa « complainte d'un lointain pays » et pour se remémorer la vie sur Euphor (figure 1). Entre nostalgie des moments *euphoriques* et édéniques avant l'attaque et rappel traumatique du moment où tout a basculé, les rêves et les *flashbacks* usent de l'image fixe, souvent crayonnée et stylisée, pour refléter la prégnance d'un passé à la fois ineffaçable et indicible (figure 2).



Figure 1 : la nostalgie d'Actarus pour Euphor.



Figure 2 : le trauma de la chute d'Euphor.

Ce passé prend littéralement corps dans la vieille blessure radioactive au bras d'Actarus, qui se réveille dans l'épisode 30 et commence à s'étendre tel un compte à rebours morbide, dans des scènes qui érotisent, voire féminisent, le corps masculin souffrant et vulnérable (figure 3). La lésion au bras donne l'occasion à l'*anime* non seulement d'intégrer des *flashbacks* sur la manière dont Actarus a été blessé mais d'offrir des versions divergentes de

ce moment : si l'épisode 30 nous montre que la blessure est due à « l'onde thermique d'une explosion nucléaire », l'épisode 71 révèle qu'elle a été provoquée par un tir ennemi lorsqu'Actarus a sauvé la vie de son ami Pollux (figure 4). La mémoire d'Actarus (ou celle des scénaristes) semble connaître des ratés qui empêchent de remonter facilement le fil du temps, le trauma semblant toujours faire écran.



Figure 3 : le passé prend corps dans la lésion radioactive d'Actarus.



Figure 4 : les *flashbacks* divergents (épisodes 30 et 71) pour expliquer la blessure.

Le traumatisme nucléaire va jusqu'à influencer la manière dont les personnages imaginent l'avenir, dans des flashes toujours plus apocalyptiques où la destruction de Goldorak et la mort d'Actarus sont envisagées, mais aussi la fin de la planète Terre, ce qui révèle les préoccupations écologiques de l'*anime*. Le passé est peut-être omniprésent mais il est pourtant distillé par petites bribes aux spectateurs : ce n'est qu'au fil de la saga que nous découvrons l'histoire d'Actarus, ses attaches familiales, amicales et amoureuses. Ce dévoilement s'opère, non sans incohérences et invraisemblances¹, comme dans les contes de fées, les épopées chevaleresques ou les romances shakespeariennes, par le biais d'un procédé dramatique classique, mais exacerbé et répété à de très nombreuses reprises dans l'*anime* : l'*anagnorisis* – en narratologie post-aristotélicienne, le moment où un personnage est enfin identifié et reconnu par un parent, un conjoint ou un proche². Dans *Goldorak*, l'identité est souvent

¹ On nous donne l'impression parfois qu'Actarus n'est sur Terre que depuis deux ou trois ans, parfois qu'il est là depuis huit ans.

² « Le renversement qui fait passer de l'ignorance à la connaissance, révélant alliance ou hostilité entre ceux qui sont désignés pour le bonheur ou le malheur », Aristote, *Poétique*, chap. 11, trad. Roselyne Dupont-Roc et Jean Lallot, Paris, Le Seuil, 1980. Voir aussi Terence Cave, *Recognitions: A Study in Poetics*, Oxford, Clarendon Press, 1990 [1988] ; Barry B. Adams, *Coming-to-know: Recognition and the Complex Plot in Shakespeare*, New York, Washington, Boston, Peter Lang, 2000.

rendue problématique dans des épisodes qui travaillent l'idée du sosie et de l'imposture³. La scène d'*anagnorisis* fait basculer et reconfigure l'intrigue en un instant, représentant un véritable coup de théâtre, un « instant Eurêka » pour les personnages et/ou pour les spectateurs⁴. Il s'agira ici de montrer comment *Goldorak* négocie cette reconnaissance des proches et donc les retrouvailles avec le passé, dans une mise en abyme et une préfiguration de ce que les spectateurs peuvent éprouver à revisionner le dessin animé de leur enfance, parfois des dizaines d'années après l'avoir vu pour la première fois.

L'*anime* suit au préalable le schéma narratif du super-héros avec des moments de reconnaissance unilatérale (quand seule l'identité d'un des deux personnages est découverte). Comme Clark Kent alias Superman, Actarus est pris d'abord pour un simple palefrenier par les habitants du Ranch du Bouleau Blanc. Il est ensuite reconnu tour à tour par Alcor (épisode 2), par Vénusia (épisode 23), par Mizar (épisode 37) puis par Rigel (épisode 38) pour ce qu'il est réellement – le prince d'Euphor, défenseur de la Terre.

C'est son regard qui trahit Actarus. Alcor l'identifie comme le pilote de *Goldorak* en regardant ses yeux, de loin, comme s'il était possible de zoomer à travers la cabine de pilotage. Le dessin animé multiplie ainsi ces moments où, par exemple, des caméras de surveillance semblent avoir été placées dans des endroits improbables, adoptant des points de vue impossibles : cette subjectivité non-diégétique pointe du doigt l'artifice de la représentation tout en plongeant les (jeunes) spectateurs dans le plaisir de l'omni-vision. Mais, même dévoilé, Actarus ne peut pas directement révéler son passé à Alcor. C'est le professeur Procyon qui, dans une ventriloquie bienveillante, commence le récit de ce qu'Actarus ne parvient pas d'abord à prononcer (épisode 2). Quand Actarus prend le relais du récit, c'est uniquement en voix-off tandis que le traumatisme en *flashback* a envahi l'écran. Lorsque nous revenons à la réalité, c'est à nouveau Procyon qui parle – si bien que nous pouvons nous demander si Actarus n'est pas resté silencieux tout du long, sa voix ne faisant que signaler l'entrée dans ses souvenirs personnels.

Il faut attendre l'épisode 23 pour que Vénusia reconnaisse à son tour le prince. Actarus se métamorphose devant elle pour la sauver d'une chute. Se sentant trahie, Vénusia ne veut d'abord pas que celui qu'elle voit comme un extraterrestre puisse la toucher. Le prince d'Euphor la gifle, puis la prend dans ses bras au moment où la foudre s'abat sur un arbre et le fend, dans un plan qui suggère visuellement un secret brisé et une femme qui est à présent livrée au désir masculin (figure 5). Si le début de l'*anime* adopte la vision du monde très genrée d'Actarus (qui aime voir les femmes s'habiller de manière féminine et ne pas participer aux actes guerriers) et cantonne ces dernières à un rôle de victimes sans défense ou de séduisantes manipulatrices, le discours finit par évoluer : Vénusia et Phénicia deviennent des pilotes aguerries et sauvent la vie d'Actarus à maintes reprises.

³ Ainsi, dans l'épisode 56, Véga envoie le sosie d'un scientifique aux Nations Unies pour défaire la réputation de Procyon ; dans l'épisode 58, un faux *Goldorak* sème la terreur sur la Terre ; dans l'épisode 61, un faux Rigel menace le Centre avant d'être démasqué par la jument du vrai Rigel.

⁴ Bénédicte Louvat-Molozay, Franck Salaün et Nathalie Vienne-Guerrin, « Prologue », La scène de reconnaissance/Recognition Scenes, *Arrêt sur scène/Scene Focus*, n°2, 2013, p. 1, http://www.ircl.cnrs.fr/francais/arret_scene/2_2013/asf2_2013_prologue.pdf.



Figure 5 : Vénusia découvre le secret d'Actarus.

Ces scènes de reconnaissance où Actarus est identifié comme super-héros sont puissantes mais elles ne constituent pas, dans le même temps, des scènes de retrouvailles en lien avec le passé. Or, les moments anagnoristiques les plus originaux et les plus constitutifs du récit de *Goldorak* sont ceux où Actarus retrouve les personnes qui ont marqué sa jeunesse sur Euphor. Il s'agit non seulement, dans l'épisode 24, du bourreau de ses parents, un extraterrestre dont les traits mêlent le clownesque et l'horrible, mais aussi de ses proches qu'il croyait décédés – successivement, son amie de jeunesse Aphélie (épisode 25), sa mère Astrida (épisode 32), sa sœur Phénicia (épisode 49), son meilleur ami Pollux (épisode 71) et Végalia, la fille de son ennemi Véga, qu'il aurait dû épouser si la guerre n'avait pas éclaté (épisode 72).

Dans une fiction qui semble appartenir à la catégorie des séries semi-feuilletonnantes formulaires⁵, ces répétitions de retrouvailles en variation semblent constituer la véritable matrice de la série, au sens où l'entend Guillaume Soulez, c'est-à-dire son « noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique » et fonde le « questionnement explicite *de ce qui se répète*⁶ ». Les retrouvailles, pour la plupart marquées par une reconnaissance bilatérale (où chacun des deux personnages découvre l'identité réelle de l'autre) sont, au fil des occurrences, l'occasion d'amplifier le sentiment de nostalgie, de montrer le temps de l'innocence et la fin du paradis, dans des scènes qui rappellent la chute de l'homme, jusque dans l'apparition du serpent (figure 6). Alors qu'au théâtre la scène de reconnaissance est généralement placée immédiatement avant le dénouement (« qu'elle a précisément pour fonction de déclencher⁷ »), *Goldorak* va la réitérer, signe que la fin ne peut être que différée pendant les 74 épisodes que dure le feuilleton animé.

⁵ Voir la thèse en cours de Claire Cornillon, « Les séries semi-feuilletonnantes formulaires des grands networks américains de 1989 à 2003 : avancées narratives et théorie de la fiction », sous la direction de Sarah Hatchuel depuis 2015, Université du Havre. Ce format qualifie une série où chaque épisode peut se regarder individuellement mais contribue à une trame narrative de fond, tout en offrant des variations autour d'une « formule » narrative de base.

⁶ Guillaume Soulez, « La double répétition structure et matrice des séries télévisées », *Mise au point*, n°3, 2011, <http://map.revues.org/979>.

⁷ Louvat-Molozay, Salaün et Vienne-Guerrin, « Prologue », p. 2, http://www.ircl.cnrs.fr/francais/arret_scene/2_2013/asf2_2013_prologue.pdf



Figure 6 : Euphor en jardin d'Éden.

Les retrouvailles avec Aphélie, dans l'épisode 25, sont marquées par le regard masculin posé sur le corps féminin, qui est révélé progressivement et sexualisé (signe de la sortie effective du jardin d'Éden), et par la course des amoureux l'un vers l'autre, où le mouvement au ralenti semble faire du sur-place – signe d'émotions exacerbées mais aussi d'un lourd passé qui retient les protagonistes. La répétition du prénom « Aphélie » que crie Actarus devant le lac, et dont l'écho est renvoyé par les montagnes alentours, annonce d'emblée que ce type de retrouvailles n'aura de cesse de se répéter, dans une négociation permanente de ce que signifie la recherche du passé (figure 7). Quand les proches ne sont pas des imposteurs, les moments de retrouvailles se déroulent en lien avec la nature (des champs de fleurs, des paysages enneigés) et sont irrigués par la même musique nostalgique, belle et triste à la fois, où le bonheur de la reconnaissance se mêle à la douleur de la perte. *L'anagnorisis* pourrait être un moment de joie intense, puisque le lien familial ou social défait par l'adversité est finalement renoué. Or, *Goldorak* traite ces retrouvailles de manière tragique et les transforme en sommet mélodramatique. En retrouvant Aphélie, Actarus apprend une nouvelle atroce : dans tous les robots de Véga qu'il a abattus, se trouvait le cerveau d'un habitant d'Euphor. Sans l'intervention médicale de Procyon, cette information aurait fait sombrer Actarus dans la prostration et la folie. Remonter le fil du temps, nous dit le dessin animé, n'est pas sans danger.



Figure 7 : les retrouvailles entre Actarus et Aphélie.

Aphélie et Pollux ont été les prisonniers de Véga, ont subi un lavage de cerveau et ont été manipulés pour tuer Actarus ; ils échouent à l'assassiner, implorant son pardon, puis se suicident. Sa mère Astrida n'est qu'un sosie envoyé pour désintégrer le prince grâce à la bague au *lasernium* qu'elle porte : l'armée de Véga met en place une véritable mise en scène cinématographique où elle contrôle acteurs, dialogues et décors afin de leurrer les sens d'Actarus. Une ville d'Euphor est créée sur Terre grâce à un générateur de mirages. Les retrouvailles ne sont ainsi qu'un piège (figure 8). La fausse mère fait croire à Actarus qu'elle a pu être ressuscitée grâce au savoir scientifique de Véga. Actarus refuse d'y croire mais elle lui demande de s'approcher pour lui prouver qu'elle est bien réelle. C'est la blessure au bras, le signe corporel et véritable du passé, qui se réveille et finit par donner l'alerte : la femme émet des radiations et est révélée comme une imposture. La disparition de l'illusion, lorsque la ville d'Euphor cède la place à de simples rochers, reflète l'évanescence et la spectralité d'un passé qui s'échappe toujours un peu plus à chaque fois que l'on souhaite le rattraper.

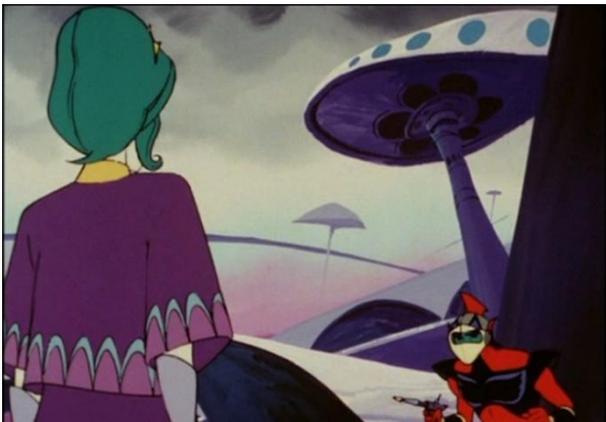


Figure 8 : Actarus croit retrouver sa mère dans un décor créé par Véga.

Même les retrouvailles entre Actarus et sa vraie sœur Phénicia sont loin d'être sereines. Phénicia tente d'abord de tuer son frère parce qu'elle croit qu'Actarus est un soldat de Véga qui a pris possession de Goldorak. Dans la scène où ils sont confrontés l'un à l'autre, le mur du Centre agit esthétiquement comme le signe d'une opposition qui pourrait virer au drame (figure 9). Phénicia sort son épée mais l'erreur tragique est évitée de justesse grâce aux médaillons royaux qu'ils portent autour du cou : en les voyant, Actarus et Phénicia se souviennent, à travers des images en *flashback*, de la chute d'Euphor face aux forces de Véga, lorsqu'Actarus avait dû laisser sa petite sœur derrière lui pour essayer de sauver le palais. Les médaillons suscitent la reconnaissance mutuelle, et le frère et la sœur se tombent dans les bras devant Vénusia et Alcor, qui tiennent le rôle des spectateurs émus. L'*anagnorisis* crée un moment où les souvenirs et l'émotion sont transformés en spectacle.



Figure 9 : les retrouvailles entre Actarus et sa sœur Phénicia.

Phénicia vit ensuite ses propres moments d'*anagnorisis* ratée. Elle retrouve son meilleur ami Syrus (Cain dans la version originale, nom qui évoque à nouveau la sortie des temps édéniques), qui s'avère un espion au service de Véga dans l'épisode 68. Elle retrouve ensuite son père, qui se révèle un imposteur dans l'épisode 70. Les retrouvailles entre Actarus et Aphélie et entre Actarus et sa mère sont ainsi rejouées avec une variation sur le genre des personnages. Au début de l'épisode des retrouvailles avec Syrus, Phénicia voit la neige tomber et a l'impression de « retomber en enfance ». Elle commence à se souvenir de son passé juste avant que ce passé ne s'incarne en cet ami avec qui elle avait l'habitude de jouer dans la neige. Syrus va reconnaître Phénicia, son amie qu'il croyait morte, alors qu'elle est inconsciente et qu'il s'apprête à l'abattre. Cette anamnèse sauve Phénicia mais Syrus meurt de ses blessures en affirmant qu'il n'est plus le garçon qu'elle a connu sur Euphor.

Deux épisodes plus tard, Phénicia refuse d'entendre les paroles d'Actarus, qui tente de la convaincre que leurs parents sont morts. Persuadée par l'un de ses rêves que son père est bel et bien vivant et a été fait prisonnier par Véga, Phénicia part à sa recherche pour le libérer. Actarus la laisse faire car, selon lui, « il faut que Phénicia se rende compte par elle-même que les morts ne peuvent pas revenir ». En d'autres termes, il faut qu'elle fasse la même expérience que lui avec la reine Astrida : « je savais que ce n'était pas elle, mais je voulais qu'elle le soit ». En tenant un discours sur le désir de suspendre son incrédulité, l'*anime* diégétise notre désir à la fois de retrouver le passé et de voir la fiction s'incarner. La séquence où Phénicia retrouve le roi d'Euphor en position de martyr christique (figure 10) préfigure le fameux moment anagnoristique de *L'Empire contre-attaque* (Georges Lucas, 1980) et sa déclaration désormais culte « je suis ton père », mais la déclaration est ici dévoyée puisqu'il s'agit ici d'un mensonge. La séquence rejoue aussi les conventions de la scène de reconnaissance où l'on pose des questions jusqu'à s'assurer de l'identité de la personne. Contrairement à Actarus qui s'était vite douté que sa mère n'était pas sa mère, Phénicia est aveuglée par ses sentiments. La jeune fille est montrée comme moins perspicace et plus crédule. C'est Alcor qui doit jouer le rôle de l'inquisiteur raisonnable. Même lorsque le piège ne fait plus de doute, Phénicia continue à croire jusqu'à ce que l'homme change d'apparence devant ses yeux. Actarus s'évertue à la consoler en lui rappelant que leurs parents ne sont pas morts, mais bien vivants dans leur cœur et leur mémoire. Dans *Goldorak*, les souvenirs semblent devoir rester où ils sont. À la seule exception des retrouvailles entre le frère et la sœur, la tentative de remonter symboliquement le temps échoue : elle est au mieux illusoire, au pire mortifère.



Figure 10 : Phénicia croit retrouver son père.



Figure 11 : Actarus et Végalia se retrouvent.

« La personne que tu as connue est morte », dit effectivement Syrus à Phénicia. C'est aussi ce qu'assène Actarus à Végalia, la fille de Véga, qui croyait le prince mort et le retrouve huit ans plus tard (figure 11). Elle est toujours aussi amoureuse de lui et tente de le convaincre de la sincérité des sentiments qu'elle éprouve à son égard. La rencontre a d'abord lieu tandis que chacun pilote son vaisseau. Leur regard paraît transcender l'acier et le verre qui les séparent. Contrairement à Aphélie qui était porteuse de terribles nouvelles, Végalia informe Actarus que la radioactivité sur Euphor est en train de diminuer et que la planète se met à revivre. Si ces retrouvailles ne sont pas entachées par l'imposture et la trahison, elles sont tout de même marquées par les pièges qui ont déjà été tendus : Actarus avoue qu'il peut difficilement faire confiance à la fille de son ennemi et ne court pas vers elle comme dans la séquence où il avait reconnu à Aphélie. Végalia finit par se sacrifier pour le protéger. Dans ses derniers mots, elle lui demande de donner le nom de Végalia à la première fleur rouge qui repoussera sur Euphor, ainsi elle repoussera chaque printemps à ses côtés et jamais son souvenir ne s'éteindra.

Cette tension entre mémoire (qui se conjugue au passé) et promesse de renouvellement (qui se conjugue au futur) se retrouve à la toute fin de l'*anime*, quand Actarus et sa sœur décident de repartir sur Euphor à bord de Goldorak. En se dirigeant vers la planète de leur enfance, ils se souviennent des amis qu'ils ont laissés derrière eux tout en rêvant de ce qu'ils vont pouvoir reconstruire. La version française de la dernière phrase de l'*anime*, que prononce Phénicia, met l'accent sur l'avenir : « Maintenant nous allons tout pouvoir recommencer » (ce qui peut sembler étonnant quand on pense qu'Actarus et Phénicia sont frère et sœur), tandis que la version originale met en exergue le passé et un retour aux sources : « Voilà donc la planète où nous sommes nés ».

L'*anime* intègre ainsi à son histoire l'idée même qu'il fera l'objet d'une quête de retour dans la répétition, qu'il sera revu par des enfants devenus adultes, qui tenteront de retrouver les joies et les impressions de leur enfance. Dans l'épisode 29, le commandant Atlas se miniaturise en enfant pour mieux découvrir la cachette de Goldorak, avant de finir par retrouver sa taille adulte (dans une réécriture à la fois de *Hulk* et de *Cendrillon*) et de mourir tragiquement. *Goldorak* diégétise l'impossibilité de retrouver son enfance et son passé. De nombreux épisodes racontent d'ailleurs l'échec des enfants orphelins à remonter symboliquement le temps. Dans l'épisode 10, un jeune garçon devient un espion au service de Véga dans l'espoir d'être emmené dans l'espace par un extraterrestre et de retrouver, dans les étoiles, son père et sa mère morts – la déception et la désillusion seront bien-sûr au bout du chemin. L'épisode 12 recycle l'histoire de la petite marchande d'allumettes et raconte

comment la jeune orpheline Cassiopée tente, en vain, de retrouver ses parents dans ses visions. Dans l'épisode 19, Actarus s'occupe d'un orphelin déraciné qui a dû laisser derrière lui son joli village natal, dévasté par des météorites. À chaque fois, Goldorak, ou Actarus, apparaît comme le Graal qui permet à l'enfant d'atteindre son but ou de surmonter sa déception. Le jeune espion de l'épisode 10, pour gagner son ticket vers les étoiles, doit d'abord trouver la cachette de Goldorak : de manière réflexive, il incarne le rêve des jeunes spectateurs qui auraient tant voulu voir et toucher Goldorak « en vrai ». De son côté, Cassiopée reflète le rêve de rencontrer le prince d'Euphor (figure 12). L'*anime* va jusqu'à diégétiser son *merchandising*, le désir qu'ont eu les enfants de s'approprier le robot. Ce dernier apparaît sous la forme d'un déguisement (dans l'épisode 44) à côté des masques japonais traditionnels ou sous la forme d'un cerf-volant que fait voler le jeune Mizar (épisode 66).



Figure 12 : Cassiopée rencontre Actarus.



Figure 13 : les produits dérivés intégrés à l'histoire

Goldorak semble nous dire que le passé n'est jamais retrouvable en l'état mais qu'il faut entretenir sa mémoire. C'est, en effet, en retrouvant le souvenir de l'amitié que Syrus épargne Phénicia. C'est en retrouvant le souvenir de l'amitié que Pollux non seulement épargne Actarus mais le guérit de sa blessure au bras. La thématique du lavage de cerveau, si présente dans l'*anime*, travaille la question de la mémoire manipulée ou manquante et renvoie aussi à notre propre expérience de spectateur.rice : de quel *Goldorak* nous souvenons-nous ? Cette question s'est posée avec d'autant plus d'acuité que les enfants qui ont vu l'*anime* lors de sa diffusion originale à la fin des années 1970 ont dû attendre patiemment les rediffusions télévisées, puis la sortie des coffrets DVD, ce qui a pris de nombreuses années suite aux problèmes de *copyright*. J'ai moi-même tellement joué et rejoué, avec mon frère quand nous étions petits, la scène de retrouvailles entre Actarus et Phénicia que j'ai été très surprise par la

séquence en la revoyant des années plus tard : elle n'était pas celle que j'avais gardée en mémoire. Que signifie le fait de revoir, des années après, les images qui ont marqué notre enfance, qui ont fait ce que nous sommes ? L'*anime* demande peut-être à ce qu'on le regarde à nouveau, moins pour tenter de retrouver nostalgiquement les sensations à jamais perdues du premier visionnage, que pour faire la ré-expérience de notre être dans une quasi-anamnèse, comprendre comment nous sommes devenus ce que nous sommes, entretenir la mémoire du temps à travers des phénomènes d'écho, de répétition et de réappropriation, mesurer l'écart entre notre regard d'enfant et notre regard d'adulte et appréhender ainsi, pleinement, le parcours de nos vies.