

Université de Montréal

**Montage polyphonique et excessif chez les Wachowski :
Les doubles connexions de sens dans *Sense8* et *Cloud Atlas***

Par Clara BICH

Département d'Histoire de l'Art et d'Études Cinématographiques
Faculté des Arts et des Sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de
M.A en études cinématographiques

Avril 2018

© Clara Bich, 2018

Université de Montréal
Faculté des Études Supérieures

Ce mémoire intitulé :
Montage polyphonique et excessif chez les Wachowski :
Les doubles connexions de sens dans *Sense8* et *Cloud Atlas*

Présenté par :
Clara BICH

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Marta Boni
Directrice de recherche

Marion Froger
Présidente du jury

Santiago Hidalgo
Membre du jury

Résumé

Les histoires alternées, parallèles et connectées les unes aux autres de *Cloud Atlas* (Wachowski, 2013) et de la série produite par Netflix *Sense8* (Wachowski, 2015) nous intéressent. Bien que ce soit un film et une série qui peuvent s’opposer par leurs formats, les histoires sont connectées et mises en réseaux dans nos deux objets par différentes techniques qui ont des distinctions et des similarités.

De ces connexions narratives ressort l’aspect polyphonique de nos objets. En nous recentrant sur l’analyse de cette polyphonie, nous allons voir cinq grands blocs de concepts polyphoniques. Le montage entre les différentes histoires est alors primordial pour entretenir de la polyphonie narrative. Nous verrons que les connexions narratives entre les histoires, les espaces, les temps et les personnages, peu ou pas connectés les uns aux autres au premier abord, sont entretenues et accentuées par le montage.

À l’aide de nos cinq blocs de concepts polyphoniques, nous verrons différentes connexions, interactions et de la coexistence entre les espaces-temps et les personnages entretenues par le montage dans *Cloud Atlas* et *Sense8*. Par ces connexions qui favorisent de la polyphonie, nous nous questionnerons alors sur la mise en scène d’un montage narratif et excessif pour aboutir à la création de sens (sensoriel) dans nos deux objets. Nous verrons que le montage devient capital pour créer de nouvelles connexions qui dépassent la narration entre les différentes diégèses et pour introduire un réseau unique, total, d’une multitude d’espace-temps.

Mots-clés : Wachowski, polyphonie, montage, connexions, sens, film, série, *Sense8*, *Cloud Atlas*, intermédialité

Abstract

We are interested in alternate, parallel and connected stories in the movie *Cloud Atlas* (Wachowski, 2013) and the Netflix's series *Sense8* (Wachowski, 2015). Although there are different depending on their format (being respectively a movie and a series) ; stories are connected and linked by several techniques that have differences and similarities in those objects.

From those narrative connections results the polyphony of our objects. Focusing on the analysis of this polyphony, we will outline five blocks about polyphonic key concepts. To maintain the narrative polyphony, the editing between the stories is essential. Narrative connections in between stories, spaces, time and characters, whether connected or not at first glance, are maintained and emphasized by the editing.

By using our five polyphonic blocks concepts, we will see connections, interactions and cohabitation of spaces, time and characters in *Cloud Atlas* and *Sense8* because of the editing. Thru those connections that maintain polyphony, we will question the excessive narrative editing as a way to end up with a sensory editing inside our two objects. We will see that the editing becomes essential to create new connections that overcome the narration between different diegesis and we will show how these connections help creating a single and entire network, produced by a multitude of spaces and times.

Keywords : Wachowski, polyphony, editing, connections, senses, movie, series, *Sense8*, *Cloud Atlas*, intermediality

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des tableaux (en annexe)	vi
Liste des figures (en annexe)	vii
Liste des abréviations	ix
Remerciements	xi
Introduction.....	1
<u>Chapitre 1 : Comment créer de la polyphonie par le montage ? Cinq trajectoires</u>	
<u>possibles</u>	12
1. Alternances et parallélismes sonores et visuels	12
1.1 . Les montages des espaces-temps	13
1.2. La transparence	15
2. Les intervalles et les créations d’espaces	17
2.1. Entrelacs et images sonores	18
2.2. La réinterprétation des intervalles.....	21
3. Transformations, mutations et évolutions	22
3.1. Hétérogénéités et homogénéités narratives : pour une non-linéarité des espaces-temps	23
3.2. Multiplicité sensorielle.....	26
4. Les mosaïques et la choralité	31
4.1. Polyphonies, orchestrations et mosaïques.....	32
4.2. Choralité.....	34
5. Les règles du jeu pour une autonomie des récits entrelacés	40
5.2. Le jeu vidéo.....	43
Conclusion du chapitre.....	43

Chapitre 2 : Points de vue(s), mondes possibles et connectés dans *Cloud Atlas*..... 46

1. Du roman au film	46
1.1. Double prolifération et triple narration	47
2. Du chaos à l'organisation, des règles du jeu à la polyphonie du montage non-linéaire.....	50
2.1. Les règles du jeu	50
2.2. Montage non-chronologique : du montage parallèle aux récits non-linéaires	53
3. Des transitions visuelles pour accentuer la double prolifération et les connexions esthétique-narratives.....	56
3.1. Transitions de mouvement(s).....	56
3.2. Transitions par les acteurs.....	57
3.3. Connexions par les acteurs.....	61
3.4. Connexions de personnage(s) et métalepse	62
3.5. Connexions de paysage(s).....	63
3.6. <i>Split screen</i> cachés	64
4. Des transitions sonores pour augmenter les sens	66
4.1. Alternance de sons	66
4.2. Dialogues et voix-over :	69
4.3. Musique.....	72
5. Les règles vidéoludiques	73
Conclusion du chapitre.....	74

Chapitre 3 : *Sense8* et les procédés polyphoniques : pour un montage des cinq sens 76

1. Montage alterné et simultanéité	76
1.1. Alternance	76
1.2. Simultanéité	79
2. Multiplicité de narrations et de proliférations	81
2.1. Triple narrateur	81
2.2. Double prolifération et complexité narrative	83
3. Les procédés polyphoniques.....	85
3.1. Auricularisation.....	85

3.2.	Focalisation	88
3.3.	L'espace	95
3.4.	Ocularisation(s).....	99
3.5.	Monstration	101
3.6.	<i>Sense8</i> et un nouvel avatar	102
4.	Le montage et les transitions sensorielles	105
4.1.	L'ajout de trois sens : l'odorat, le goût et le toucher	105
4.2.	Un montage des émotions.....	108
4.3.	L'amplification des connexions à travers la Saison 2.....	109
	Conclusion du chapitre.....	115
	<u>Conclusion</u>	<u>116</u>
	Bibliographie	i
	Annexe.....	i
	Illustrations de Cloud Atlas	iii
	Illustrations de <i>Sense8</i>	viii
	Cartes	xix

Liste des tableaux (en annexe)

<i>Tableau I.</i>	Acteurs et rôles dans Cloud Atlas (mémoire p. 4, 31 et 57).....	i
<i>Tableau II.</i>	Passés des sensates (mémoire p.83).....	ii

Liste des figures (en annexe)

Figures 1-2. <i>Cloud Atlas</i>	iii
Figures 3-5. <i>Cloud Atlas</i>	iii
Figure 6. <i>Cloud Atlas</i>	iii
Figures 7-11. <i>Cloud Atlas</i>	iv
Figures 12. <i>Cloud Atlas</i>	iv
Figures 13-17. <i>Cloud Atlas</i>	v
Figure 18. <i>Cloud Atlas</i>	v
Figures 19-24. <i>Cloud Atlas</i>	vi
Figures 25-30. <i>Cloud Atlas</i>	vii
Figures 31-37. <i>Sense8</i> épisode 104.....	viii
Figures 38-43. <i>Sense8</i> épisode 103.	ix
Figures 44-45. <i>Sense8</i> épisode 112.....	x
Figures 46-48. <i>Sense8</i> épisode 102.....	x
Figure 49-54. <i>Sense8</i> épisode 101.....	xi
Figure 55. <i>Sense8</i> épisode 101.....	xii
Figures 56-58. <i>Sense8</i> épisode 103.....	xii
Figures 59-60. <i>Sense8</i> épisode 108.....	xii
Figures 61-63. <i>Sense8</i> épisode 108.....	xiii
Figures 64-66. <i>Sense8</i> épisode 108.....	xiii
Figures 67-69. <i>Sense8</i> épisode 106.....	xiv
Figures 70-73. <i>Sense8</i> épisode 201.....	xiv
Figures 74-77. <i>Sense8</i> épisode 201.....	xv
Figures 78-81. <i>Sense8</i> épisode 203.....	xv
Figures 82-83. <i>Sense8</i> épisode 203.....	xvi
Figures 84-85. <i>Sense8</i> épisode 203.....	xvi
Figures 86-87. <i>Sense8</i> épisode 203.....	xvi
Figures 88-89. <i>Sense8</i> épisode 208.....	xvii
Figures 90-92. <i>Sense8</i> épisode 208.....	xvii

Figures 93-94. <i>Sense8</i> épisode 208.....	xvii
Figures 95-96. <i>Sense8</i> épisode 208.....	xviii
Figures 97-99. <i>Sense8</i> épisode 208.....	xviii
Cartes 1-2. Activité sur Twitter avec différents hashtags.....	xiv

Liste des abréviations

PDV : Point de vue

MES : Mise en scène

Les épisodes de série seront nommés comme tel :

Épisode 1 de la Saison 1 : 101

Épisode 2 de la Saison 1 : 102

Épisode 3 de la Saison 2 : 203

*« Notre vie n'est pas la nôtre.
Du berceau au tombeau, nous sommes liés les uns aux autres.
Dans le passé et le présent.
Et par chacun de nos crimes et chacune de nos attentions,
nous enfantons notre avenir.
La mort, je la vois comme une porte.
Lorsqu'elle se ferme, une autre s'ouvre aussitôt »
(Mitchell, 2007)*

À Montréal, merci.

Remerciements

À ma directrice de mémoire, Marta Boni, sans qui ce mémoire ne serait pas aujourd'hui entre vos mains, ou en tout cas pas avec autant de clarté ! Elle a su m'aiguiller, me rassurer et me faire continuer d'arrache-pied pendant tout mon processus de recherche. Un double merci pour son immense soutien et son implication dans ma dernière ligne droite de rédaction.

À mon frère, qui est la cause de ce mémoire, en m'ayant fait découvrir *Cloud Atlas* et *Sense8*. Un double merci d'être tous les jours présent, de me soutenir et de croire en moi.

À mes parents qui me soutiennent depuis le début dans cette aventure incroyable de faire ma maîtrise au Canada et à l'effort qu'ils ont fait pendant toute la rédaction de ce mémoire sans qui encore une fois, il n'aurait pas été possible. Un double merci à ma maman, ma première lectrice.

À mes reines qui ont toujours été là, coudes serrés, quoi qu'il arrive et qui ont su me faire *focuser* sur ce mémoire malgré les aléas de la vie. Alors un double merci à vous, Amandine Bula, Charlotte Gagné-Dumais, Aurélie Guy-Perrault, Élisabeth « Moun » Li, Alexandra Mantice, Emmelyne Péault, Féroë Pontay, Tamara Rousseau et Camille Trembley.

Aux membres du Labo Télé de Marta Boni, qui m'ont aidé à trouver le bon chemin d'hypothèse au fil des mois. Un double merci à Pierre Chabot, Larissa Christoforo, Marc-Antoine Lévesque, Camille Martinez, Sidney Soriano et Giulia Taurino pour leur soutien.

Ces mercis et doubles mercis s'additionnent à cet envahissement du « double » dans ce mémoire, où notre double objet nous orientera vers une double hypothèse autour de ces doubles réalisateurs.

Alors, un double merci aux Wachowski, qui ont mis en scène mes idées les plus folles, qui ont comblé mes rêves sur le montage et qui font de moi une femme grandie, épanouie et à la recherche perpétuelle de connexions dans tout ce que je vois et j'entends.

Introduction

« *Ma théorie est simple : la vie est un récit [...] Et chaque vie et chaque récit sont eux-mêmes composés de plusieurs récits, d'une multitude, d'une infinité de récits.* » (Michalik, 2013, p. 49)

C'est à travers la pièce *Le Porteur d'Histoire* d'Alexis Michalik, vue en 2013 à Paris, que je découvre la mise en scène de récits emboîtés les uns dans les autres. En 2001, Martin Martin, personnage principal, conte une histoire se déroulant en 1988 entre la France et le Canada. Les protagonistes de l'histoire de Martin sont mis en scène et lisent eux-mêmes des carnets écrits entre 1822 et 1832 où ces histoires sont également mises en scène. Ces imbrications de récits les uns dans les autres favorisent leur mise en abyme. D'autres sous-récits, aux différents cadres spatio-temporels, sont ajoutés : les années 1100, 1348, 1870, 1975, 1994 et 2011 et les espaces de la France, du Canada et de l'Algérie. Ces emboitements de récits, d'espaces et de temps sont possibles grâce à une technique de montage.

Ces mises en abyme théâtrales sont accentuées par l'emploi de différents acteurs jouant le même personnage à différents âges, en simultanéité, sur scène ; mais on retrouve aussi l'inverse, où les mêmes acteurs incarnent parfois jusqu'à cinq personnages différents en changeant de costumes ou d'accessoires à vue. Plusieurs passés et présents s'imbriquent les uns dans les autres ; les dialogues et les déplacements, parfois en miroir, mettent en scène des connexions entre les acteurs, cadres spatio-temporels et histoires pour se combiner en une histoire unique, un unique personnage et un espace-temps total. Dans mon hypothèse, le montage peut favoriser un effet de polyphonie impliquant des connexions qui concernent à la fois les narrateurs, les personnages et certaines particularités des espaces-temps. Remarquons que, selon Bakhtine, « la catégorie essentielle [de la polyphonie] n'est pas le devenir mais la *coexistence et l'interaction* » (1970, p. 60).

Si avec *Le Porteur d'Histoire*, la non-linéarité et la polyphonie sont créées par des techniques théâtrales, nous pouvons trouver quelque chose de similaire dans les séries

télévisées. Comme le remarque Jean-Pierre Esquenazi, s'appuyant sur un concept importé de la littérature et notamment de *La Poétique de Dostoïevski*, (Bakhtine, 1970) :

À partir de 1990, les esthétiques carnavalesque et polyphonique se développent et se multiplient (...) *Twin Peaks* (David Lynch et Mark Frost, 1990-1991), *Buffy the Vampire Slayer* (Joss Whedon, 1997-2003) ou *Six Feet Under* (Alan Ball, 2001-2005) constituent des exemples de séries qui obtiennent un consensus critique remarquable en déployant une esthétique de la distanciation, du brassage des genres, de la déconsidération du pouvoir, bref une esthétique carnavalesque (Esquenazi, 2013, p. 183).

Les récits polyphoniques existent également au cinéma, avec le film choral, dans lequel :

[l]’autonomie de chaque histoire, de chaque sous-intrigue qui sert à distinguer le film choral du film de groupe fortement homogène. Les destins se croisent et font ressortir, au sens où l’entend Mikhaïl Bakhtine, « non pas un point de vue unique, mais plusieurs points de vue, entiers et autonomes » Il en résulte une œuvre polyphonique (Labrecque, 2011, p. 33).

Mais comment créer, justement, cette polyphonie, du point de vue narratif comme du point de vue audiovisuel, et quels en sont les effets sur les spectateurs ? Il nous semble alors intéressant de nous interroger sur la polyphonie en nous orientant vers l’œuvre de Lana et Lily Wachowski, réalisatrices de films et séries. Avec leur trilogie *Matrix* (1999-2003), l’aspect numérique de la Matrice permettait déjà une accumulation, sans fin, de différents univers polyphoniques :

L’univers numérique dans lequel [est] Néo (...) est un monde où les personnages, les bâtiments, les murs, les portes ne sont que des logiciels susceptibles de disparaître ou de se modifier à chaque instant. (...) les personnages naviguent dans des univers (...) [qui] brisent le cloisonnement entre les différents niveaux de réalité (...) [où il y a un] effacement des frontières entre la machine et l’humain (Roussel & Jeliaskova-Roussel, 2009, p. 91).

Dans leurs réalisations suivantes, en particulier le film *Cloud Atlas* (2013) et la série *Sense8* (Netflix, 2015-2018), les Wachowski semblent mettre en avant une nouvelle théorie des réseaux, des mondes possibles et des connexions narratives, esthétiques, polyphoniques et carnavalesques dans ces deux objets qui leur sont propres. Il nous semble donc pertinent de mobiliser la notion de montage dans l’analyse de leurs objets et de nous demander : comment ces récits mettent-ils en scène une excessivité de sens ? Comment un double sens (narratif et sensoriel) ressort-il dans nos deux objets, par un montage polyphonique et non-linéaire ?

Pour mieux comprendre la manière dont seront abordées ces questions, il me semble important de faire une parenthèse sur ma formation universitaire. J’ai un parcours pluridisciplinaire en arts

plastiques et en études cinématographiques. En parallèle de mes études, j'ai suivi des cours d'art dramatique et de mise en scène dans un conservatoire de théâtre pendant une dizaine d'années. Ma problématique de recherche s'est créée il y a plusieurs années lorsque j'ai vu pour la première fois la pièce de théâtre *Le Porteur d'Histoire* d'Alexis Michalik. Il s'avère que la même année, le film *Cloud Atlas* des Wachowski sortait au cinéma. Ces deux œuvres m'ont fascinée dès la première vision : je voulais comprendre pourquoi elles avaient un impact aussi important sur moi et sur mon rapport à l'art. Il m'a paru cohérent de les rapprocher au regard de leurs similitudes de traitement des espaces-temps, des connexions entre les personnages et des transitions. La série *Sense8*, diffusée par la suite, se rapprochait des mêmes thématiques. Dès lors, je disposais d'une série, d'un film et d'une pièce de théâtre. Il me parut logique de prendre en compte des concepts littéraires, vidéoludiques et sensoriels pour m'orienter vers une analyse intermédiaire. Il me paraissait judicieux de mêler des concepts appartenant à plusieurs arts pour expliquer ce que j'avais perçu et ressenti comme similaire lors de ma première vision de chacun de mes objets. Je tiens donc à préciser que je ferai une analyse à la fois esthétique et narrative, dans une position d'adhésion sans parti-pris critique, puisque ma recherche est née d'une telle réaction. Les Wachowski, aujourd'hui transgenres et réalisatrices de films, de série et d'œuvres transmédiatiques allant sur différents formats et plateformes comme la trilogie *Matrix*, semblent chercher à mettre en scène une idée de « totalité » à laquelle j'ai adhéré en tant que fan. J'essaierai alors de développer cette idée de globalité et de totalité tout au long de ce mémoire en la comprenant comme une totalité visuelle, sonore, esthétique et narrative créée par le montage.

Cloud Atlas est d'abord un roman de science-fiction écrit par David Mitchell en 2004 qui contient onze chapitres. Marie-Laure Ryan définit son assemblage comme tel :

In the novel, the stories are divided into two parts (except for the sixth story), and these parts are presented in the sequence 1-2-3-4-5-6-5-4-3-2-1. This pattern actualizes a structure known in computer science as a stack : the various elements are piled upon each other, and they are processed according to the principle 'first in, last out' (Ryan, 2017, p. 35).

Les chapitres ascendants sont les premières moitiés d'histoires et les chapitres descendants en sont les clôtures. Le roman se focalise sur six personnages principaux appartenant à six espaces-

temps différents (Tableau 1, annexe i). Mitchell crée quatre liens et connexions entre ses différentes histoires et protagonistes :

- Des connexions physiques : les personnages principaux ont une même tache de naissance en forme d'étoile filante ;
- Des connexions d'objets : Sonmi-451 voit un film sur la vie de Cavendish « *une oeuvre picaresque intitulée l'Epouvantable Calvaire de Timothy Cavendish* » (Mitchell, 2013, p. 328). Cavendish lit un roman sur la vie de Luisa Rey « *Ouvrant ma mallette [...] je tombai sur Demi-vies, la première enquête de Luisa Rey* » (Ibid., p. 229). Luisa lit les correspondances entre Frobisher et Sixsmith « *une pile de lettres écrites près d'un demi-siècle auparavant par Robert Frobisher* » (Ibid., p. 158). Frobisher lit le journal d'Adam « *ai trouvé une partie de livre déchiré sous un des pieds du lit [...] Oui : Journal de la traversée du Pacifique d'Adam Ewing.* » (Ibid., p. 643-644) ;
- Des connexions entre personnages : Zachry est fasciné par Sonmi : « *Sonmi c'est l'est et l'ouest, Sonmi, c'est la carte et les bords de la carte et c'qu'y a au-d'là* » (Ibid., p. 430). Puis Sixsmith, est l'énonciataire dans sa correspondance avec Frobisher, son amant, en 1936 et il remet ces mêmes lettres à Luisa en 1975 ;
- Des connexions par de mêmes lieux : Adam Ewing part d'Hawaïi, ce qui le lie à Zachry qui vit également à Hawaïi dans sa temporalité. Il arrive à la fin de son périple à San Francisco, ville qui héberge aussi la temporalité de Luisa.

L'adaptation cinématographique du roman sort en 2013. *Cloud Atlas* est à moitié réalisé par les Wachowski (les temporalités de 1849, 2144 et 2321) et par Tom Tykwer, qui réalise les trois autres époques (1936, 1975 et 2012) et compose la bande originale. Ce film est une adaptation relativement fidèle¹ : les six histoires du livre sont présentes, les personnages principaux et secondaires tout comme les connexions de lieux, d'objets et de personnages sont les mêmes et

¹ D'autant plus que David Mitchell a participé de loin à l'adaptation scénaristique et était souvent présent sur le tournage comme on l'apprend dans une entrevue pour *Roadshow* : <https://www.youtube.com/watch?v=DwaTdWUCUd4> consulté le 4 avril 2018

les temporalités sont assez semblables. Des voix-*over*² correspondent à des passages exacts issus du roman. Surtout, remarquons que ce film entrelace six récits et cadres spatio-temporels différents pour les faire résonner ensemble. Il en ressort les catégories essentielles de la polyphonie : la coexistence et l'interaction (Bakhtine, 1970, p. 60). *Cloud Atlas*, par les mises en abyme d'interactions entre les espaces-temps, semble entretenir un récit polyphonique filmique. De plus, nous verrons que le mélange des genres et l'accumulation de connexions, permis grâce aux innovations du XXI^{ème} siècle, entretiennent une esthétique typiquement sérielle, issue des « caractéristiques du carnavalesque » (Esquenazi, 2013, p. 175). L'analyse de ce film nous permettra de faire l'expérience d'une pluralité de voix, proposées de manière presque excessive, que nous analyserons en détails.

En juin 2015 les douze épisodes de la Saison 1 de *Sense8* sont livrés sur la plateforme Netflix. *Sense8* relate l'histoire de huit personnages principaux, quatre hommes et quatre femmes, de différentes nationalités, orientations sexuelles, religions et corps de métiers :

- Lito, un acteur mexicain, cherche à lancer sa carrière avec des rôles virils tout en étant gay et en cachant son homosexualité. Il vit une crise dans son couple à cause d'une femme, Daniela ;
- Will, policier américain, cherche à faire son travail correctement malgré un père très demandeur et des supérieurs et des collègues qui ne sont pas du même avis que lui ;
- Nomi, activiste transgenre américaine, cherche à couper les liens avec sa famille et à se faire accepter dans sa nouvelle communauté, tout en étant une hackeuse reconnue et en fuyant un chirurgien qui souhaite la lobotomiser ;
- Kala, pharmacienne indienne, se force à épouser un homme qu'elle n'aime pas et se retrouve face à son nouveau statut d'épouse dans les corps professionnel et personnel ;

² Nous gardons tout au long du mémoire les terminologies que distingue Gaudreault entre la voix-*over* et la voix-*off* où la voix *off* appartient au hors-champ tandis que la voix-*over* est une voix enregistrée et rajoutée sur les images, par exemple dans *Amélie Poulain*, la voix extra-diégétique d'Amélie qui vient donner des informations quant aux plans est une voix-*over* et non une voix-*off* (Gaudreault & Jost, 2017, p. 111-117)

- Wolfgang, baroudeur allemand, fait un cambriolage pour devancer son cousin et régler certaines histoires de famille ;
- Riley, DJ islandaise, fuit Londres après avoir assisté aux meurtres de ses amis et volé de la drogue. Arrivée à Reykjavik, elle est hantée par son passé dans cette ville ;
- Sun, banquière coréenne dans sa société familiale, prend la place de son frère en prison pour maintenir l'honneur de sa famille ;
- Capheus, chauffeur d'autocar kenyan, cherche à payer les médicaments de sa mère atteinte du SIDA, il travaille avec un homme d'affaires peu apprécié de Nairobi.

Ces personnages se retrouvent connectés ensemble par une « renaissance » qui leur donne différentes facultés :

- Celle de **visiter** : « members of a cluster do it instinctively, and others [...] outside the cluster, can visit if they've made a visual contact, eye-to-eye » (00:31:02, épisode 104);
- Celle de **partager** : « sharing is something you can only do inside your cluster, accessing each other's knowledge, language, skill » (00:35:35, épisode 104).

De manière intéressante, nous pourrions rapprocher ces facultés des concepts bakhtiniens de coexistence et d'interaction. Les personnages deviennent un groupe de sensitifs (un « *sensates' cluster* ») qui doit s'échapper des griffes d'une usine pharmaceutique. Basée sur un fond de science-fiction, cette série met en scène différents niveaux d'histoires : huit histoires unitaires appartenant à chaque diégèse³, quatre histoires de couples (amoureux ou amicaux) entre les huit personnages principaux (Nomi et Lito, Capheus et Sun, Will et Riley, Kala et Wolfgang), une histoire globale des personnages contre l'usine pharmaceutique, différents passés et le présent. La pluralité et la choralité des personnages « me[t] en scène la diversité du monde (Bakhtine (1978, p. 214-219)) » (Esquenazi, 2013, p. 176) ce qui est symbole de polyphonie. Le montage,

³ Nous utiliserons tout au long de ce mémoire le terme de diégèse au sens où Souriau l'entend, c'est-à-dire « le monde fictionnel que le spectateur construit à partir des données du film : données spatio-temporelles, personnages, logique narrative souvent définie au sein d'un genre s'appuyant sur sa conception du vraisemblable et sur des règles esthétiques » (Journot & Marie, 2011, p. 34)

à travers leurs *visites* et leurs *partages* va à nouveau faire entrecroiser les récits, connecter les personnages, les espaces et les temps pour entretenir de l'interaction et de la coexistence entre les diégèses. Ces possibilités, dues au montage, font de cet objet un objet polyphonique et non-linéaire. De différentes durées (45 à 67 minutes), les épisodes sont majoritairement réalisés par les Wachowski et Tom Tykwer, les mêmes réalisateurs que *Cloud Atlas*⁴. Plus d'un an après la sortie de la Saison 1, sort le premier épisode de la Saison 2, en décembre 2016, parfois appelé « Christmas Special »⁵, qui nous semble particulièrement remarquable. En effet, il continue la narration après la fin de la Saison 1, mais il n'est pas pour autant interconnecté avec tous les futurs épisodes. Il n'est également pas un *bottle episode* (sa durée et son coût se distinguent de ce type d'épisode de série caractérisé par une relative économie au sein d'une saison⁶). Son temps et son récit se distinguent également des autres épisodes de la série :

- L'épisode dure 124 minutes, il est plus proche d'un film ;
- L'épisode commence durant l'été, nous suivons les huit *sensates* dans leurs aventures (Capheus perd son bus, Lito dévoile en public son homosexualité, Kala se marie etc.). Nous traversons des périodes importantes de leurs vies, comme leurs anniversaires. L'épisode se termine avec les fêtes de Noël et se clôture la nuit du nouvel an, ce qui favorise l'idée d'une « clôture » finale.

Le récit de cet épisode est fragmenté entre les huit trajectoires des personnages, mais il est surtout étalé sur le temps diégétique. Nous traversons six mois des vies de ces individus, ce qui est rare dans un épisode de série qui normalement favorise un temps court où « les régularités sont apparentes et explicites (...) il faut donc que celle-ci soit d'une rigueur horlogère » (Esquenazi, 2010, p. 26), comme nous le retrouvons dans les autres épisodes des deux saisons. Ces caractéristiques éloignent l'épisode d'un statut sériel, c'est-à-dire d'« une stratégie de

⁴ D'autres réalisateurs, connus des Wachowski et de Tykwer s'ajoutent à l'équipe pour réaliser quelques épisodes : http://www.imdb.com/name/nm0574625/?ref_=fn_al_nm_1 et http://www.imdb.com/name/nm0321922/?ref_=nv_sr_1 consultés le 15 janvier 2018

⁵ <http://www.imdb.com/title/tt5031232/> , <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1633518-sense-8-a-christmas-special-une-parenthese-de-noel-vide-longue-et-insensee.html> , consultés le 12 janvier 2018

⁶ <http://www.denofgeek.com/tv/bottle-episodes/23653/10-great-tv-bottle-episodes>, <http://www.wisegeek.com/what-is-a-bottle-episode.htm> consultés le 27 avril 2018

diversification partielle de leurs contenus fixes. Toutes les séries narratives comportent ainsi un noyau diégétique *fixe* [...] contrebalanc[é] par des *variations* destinées à introduire dans chaque récit de l'imprévu » (Leiduan, 2016, p. 2). Ces caractéristiques différencient *Sense8* d'une télévision dite « conventionnelle » où la forme épisodique et similaire dans chaque épisode (Mittell, 2006, p. 29-32) et rapproche notre série d'une narration complexe.

La Saison 2, composée de dix épisodes supplémentaires, sort le 5 mai 2017. Malgré le grand succès auprès des groupes de fans, très actifs sur internet, Netflix considère que la saison engendre trop peu de nouveaux abonnés par la série⁷, *Sense8*, initialement commandée pour 5 saisons⁸ est annulée le 1er juin 2017. Cette annulation entraîne beaucoup de mouvements sur les réseaux sociaux au cours de l'été 2017. Les fans créent des pétitions⁹ pour relancer la série, des manifestations dans les rues de certaines villes sont faites, tout comme des mouvements lors des différentes *Gayprides* en Espagne, Italie, au Canada et aux États-Unis¹⁰ (Carte 1 annexe xix). Cette implication des spectateurs dans le « maintien en vie » (Carte 2 annexe xix) de la série révèle de et entretient aussi la forme complexe de celle-ci : « audiences tend to embrace complex programs in much more passionate and committed terms than most conventional television, using these shows as the basis for robust fan cultures and active feedback » (*Ibid.*, p. 32). En plus d'une forme narrative complexe par une pluralité de récits, l'implication des fans favorise la création d'une « fan culture » autour de la série et en étoffe la portée sociale, ainsi que les rebondissements narratifs.

⁷ <https://www.lesinrocks.com/2017/06/04/series/get-sense8-pourquoi-netflix-arrete-ses-series-11951379/> consulté le 27 avril 2017

⁸ <http://collider.com/sense8-j-michael-straczynski-talks-collaborating-with-the-wachowskis/> consulté le 20 mars 2018, Straczynski a aussi fait différents tweets en 2015 où il précisait qu'il avait pensé à cinq arcs narratifs, se déroulant sur cinq années (<https://twitter.com/straczynski> consulté en décembre 2015)

⁹ <https://www.change.org/p/netflixlat-netflix-sense8-sense-8-season-3-renewal> consulté le 12 janvier 2018

¹⁰ https://www.instagram.com/p/BVp8ZrCFznC/?taken-by=sense8_fans ,
https://www.instagram.com/p/BVm2HhFlyNW/?taken-by=sense8_fans ,
<https://www.facebook.com/VCBuzz/videos/1875928215781757/> , <https://www.instagram.com/p/BVK2M-Jl5Bk/?taken-by=sense8la> , https://www.instagram.com/p/BU686NtlSO_/?taken-by=sense8la , consultés le 12 janvier 2018

Le 29 juin 2017, Netflix commande enfin un épisode de clôture d'une durée de 120 minutes¹¹, confié aux Wachowski. En juillet, Lana Wachowski annonce l'écriture de la Saison 3 et la recherche de producteurs et de diffuseurs¹². Le 17 août 2017, xHamster, un site de vidéos pornographiques, s'engage à produire et diffuser la Saison 3¹³. Cette proposition est encore aujourd'hui sans retour. L'épisode final, réalisé entre octobre et novembre 2017, dans différentes villes d'Europe (Berlin, Paris, Rome etc.¹⁴) sera diffusé sur Netflix le 8 juin 2018¹⁵.

Les deux objets choisis ont en commun des caractéristiques de montage particulières qui favorisent la polyphonie. Avant de décrire nos objets, il faut préciser qu'ils mobilisent des technologies actuelles : dans *Cloud Atlas*, le réemploi des personnages est possible grâce aux techniques de grimages et aux effets spéciaux contemporains. Il en va de même pour *Sense8* où les choix de montage, de narration et de connexion entre les personnages symbolisent un monde unique, commun et connecté, qui ressemble aux connexions qu'influencent les réseaux sociaux dans nos sociétés occidentales. La fluidité et la porosité entre les différentes diégèses de *Cloud Atlas* et de *Sense8* semblent finalement se référer aux connexions en réseau que permet internet, déjà thématiques dans la trilogie *Matrix*.

Nos objets s'intègrent donc pleinement dans leurs contextes de production. Par exemple, *Cloud Atlas* est réalisé par des financements privés des réalisateurs et des acteurs¹⁶, ce qui n'aurait pas été possible il y a cinquante ans. Quant à *Sense8*, c'est une série télévisée complexe par sa narration¹⁷, mais également par sa production et sa diffusion : produite par Netflix, tous les épisodes de chaque saison sont publiés sur la plateforme au même instant, ce qui permet le

¹¹ Nous savons depuis mars 2018 que l'épisode fera 151 minutes : <https://www.timeout.com/chicago/news/the-music-box-and-lana-wachowski-are-giving-chicago-an-early-screening-of-the-sense8-finale-032718> consulté le 21 avril 2018

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=7SfXBmr-a1U> consulté le 15 janvier 2018

¹³ <https://fr.xhamster.com/blog/posts/691955> consulté le 15 janvier 2018

¹⁴ Selon les comptes Instagram des acteurs de la série consultés pendant ces deux mois

¹⁵ <http://www.imdb.com/title/tt7083044/> consulté le 25 avril 2018

¹⁶ <https://film.avclub.com/the-wachowskis-explain-how-cloud-atlas-unplugs-people-f-1798234238> consulté le 22 avril 2018

¹⁷ « [...] complexity [...] works against these norms by altering the relationship between multiple plotlines, creating interweaving stories that often collide and coincide » (Mittell, 2006, p. 34)

binge-watching des spectateurs. La fluidité, introduite par le montage, entre tous les épisodes qui peuvent être vus d'un coup, les transforme potentiellement comme un immense film de plusieurs heures. Dans ce contexte contemporain, il ressort une technique fondamentale qui permet les entrelacements d'histoires : le montage, qui est primordial dans l'analyse des connexions narratives et diégétiques entre les différents personnages, relations, espaces-temps et récits. En effet,

« [I]a *narration* (spécifiquement) *filmique* commence avec le montage [...], la monstration [...] s'identifie [...] au procès du tournage [...] d'une part, tous ces éléments que le cinéaste manipule pour les placer devant la caméra (le *profilmique*) et de l'autre, toutes ces activités que présuppose l'appareillage cinématographique, que le cinéaste est aussi appelé à manipuler (d'un côté, toutes les activités reliées à l'opération globale du *tournage* : les mouvements d'appareil, le cadrage, le filmage, etc... de l'autre, toutes celles que l'on peut associer à l'opération globale du *montage* : raccordements, mise en syntagmes, synchronisation, trucages, etc...) : le *filmographique* » (Gaudreault, 1999, p. 101-109).

Le montage nous permettra de comprendre les différentes formes de polyphonies qui existent dans les médias. Considérons cette description de Bakhtine :

Les éléments incompatibles [...] sont répartis entre plusieurs mondes et entre plusieurs consciences autonomes ; ils représentent non pas un point de vue unique, mais plusieurs points de vue, entiers et autonomes, et ce ne sont pas directement les matériaux, mais les différents mondes, consciences et points de vue qui s'associent en une unité supérieure, au second degré, si l'on peut dire, celle du roman polyphonique [...] La polyphonie suppose une multiplicité de voix (Bakhtine, 1970, p. 45-69).

Les assemblages de voix, présents dans nos objets, entretiennent des imbrications d'espaces et de temps, d'images et de sons, d'histoires et de récits et de différents points de vue liés aux personnages principaux, grâce au montage. Nous analyserons alors les techniques de montage, dans nos objets pluriponctuels¹⁸ de fiction, pour essayer de montrer que le montage est créateur de plusieurs niveaux de polyphonies. Nous nous demanderons par la suite si nos objets, certes polyphoniques, utilisent les caractéristiques de la sérialité : est-ce que *Cloud Atlas*, un film regroupant une multitude de récits, ou bien *Sense8*, une série à mi-chemin avec le film choral, se rapprochent de la sérialité ? Dans le chapitre 1, nous dégagerons une série de concepts pour comprendre en quoi le montage favorise la polyphonie. Nous verrons que la totalité des espaces-

¹⁸ « [...] délaissant ainsi le film composé d'un seul plan » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 94)

temps qui s'entrechoquent est plus importante que la somme de ces espaces-temps pour favoriser des connexions jusqu'à rendre les récits, les histoires et les narrations indissociables. Il ressortira un surplus de sens narratif et une excessivité de sens sensoriel dans le montage de nos objets. Nous verrons alors comment arrive-t-on à un montage des sens, à la fois narratifs et psychophysiologiques¹⁹.

Par l'analyse détaillée de nos objets au cours de nos chapitres 2 et 3, nous verrons que ce double montage des sens (narratif et sensoriel) entretient des connexions intra et extra diégétiques. Nous noterons la transidentité des Wachowski (MtF) dans l'analyse de leurs mises en réseaux des personnages dans leurs objets. Il ressortira une polyphonie et une non-linéarité des espaces-temps et des personnages. La fluidité créée entre le récit, l'histoire et la narration par les procédés polyphoniques (auricularisation, ocularisation, focalisation et monstration) entrainera une porosité entre les proliférations ontologique et narrative²⁰ (Ryan, 2017) pour aboutir à une double prolifération, mais aussi une polyphonie des sens, des émotions et des personnages.

Esquenazi précise, en 2013, que les *Simpsons* « constitue le type (parfait ?) de récit carnavalesque que le genre de la série télévisée autorise [en] [...] all[ant] trop loin » (p. 183-184). Nous nous demanderons finalement si les objets des Wachowski ne vont pas « plus loin » justement en se situant dans l'excessivité polyphonique des genres, des comportements burlesques, des sensations, des histoires et parfois même des clichés pour finalement créer des objets carnavalesques où la totalité est plus que la somme des parties. Ainsi, nos objets s'intégreront pleinement au carnavalesque bakhtinien par « l'excès, le rire qui y sont des caractéristiques constantes » (Esquenazi, 2010, p. 202) et à la polyphonie où « chaque énoncé, conversation ou discours, poème ou éditorial, ne prend sens que saisi dans un réseau social et symbolique » (*Ibid.*, p.200) par l'emploi du montage dans nos objets et en dehors par la communauté des spectateurs et des fans.

¹⁹ C'est-à-dire les cinq sens : odorat, ouïe, toucher, goût, vue

²⁰ « Narrative proliferation: a world with many stories. Ontological proliferation: a story with many worlds. Textual and medial proliferation: many different texts converging around the same world, especially texts of different media » (Ryan, 2017, p. 32).

Chapitre 1 : Comment créer de la polyphonie par le montage ? Cinq trajectoires possibles

À travers ce premier chapitre nous souhaitons mettre en place une typologie des récits imbriqués, entremêlés, connectés qui créent chez les spectateurs l'effet d'une polyphonie. Cette typologie nous permettra ensuite d'analyser notre corpus.

Il nous apparaît cohérent dans un premier temps de s'intéresser à la non-linéarité et à la multiplicité des connexions entre les récits dans ces différents médias visuels qui sont marqués, tous les deux, par la sérialité. Nous allons voir que la question du montage y est centrale. Elle nous permettra de comprendre aussi la question des sensations mises en scène à travers le montage, qui nous semble essentielle. Ce chapitre se développera autour de cinq grands blocs :

- La question de l'alternance et du parallélisme
- Les intervalles et les créations d'espaces
- Les transformations, mutations et évolutions
- Les mosaïques et la choralité
- Des règles à l'autonomie de la partie de jeu (en passant par l'entrelacement des récits)

Dans tous ces différents blocs, il ressort la pertinence du montage, peu importe le média, pour entremêler différents récits, comme un organisateur mais aussi comme un perturbateur du récit global.

1. Alternances et parallélismes sonores et visuels

Il s'agit de concepts qui, au théâtre comme au cinéma et dans les séries, construisent une expérience qui amène les spectateurs à faire sens d'une multiplicité d'éléments, proposés comme simultanés ou rapprochés par une analogie, un souvenir, un affect ou un espace. Il en émerge une porosité importante entre la perceptibilité et la transparence du montage. Le montage sert à la fois à connecter et à séparer.

1.1. Les montages des espaces-temps

Au théâtre, le montage est très important dans la création d'histoires et de récits connectés les uns aux autres. La porosité et la résonance entre différentes histoires est un résultat de techniques de montage alterné et parallèle²¹ (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 135-148). L'emploi du montage alterné propose des mises en scène où tous les personnages sont « rassemblés en un lieu, certes unique, mais éclaté en plusieurs sous-espaces qui ne sont pas censés pouvoir dialoguer [...], [chaque personnage] prend la parole depuis sa bulle de présence – le montage alterné des répliques faisant alors office de communication » (*Ibid.*, p. 141). Le montage fait dialoguer des espaces ne pouvant dialoguer entre eux.

L'unité de temps et l'unité globale de lieu, classiques, aristotéliennes, se trouvent ainsi divisées en plusieurs sous-lieux qui ne semblent pas être connectés. Les voix –et donc les *personae* des acteurs- s'entrechoquent et viennent modifier le récit où différentes histoires se connectent, grâce au montage et au rythme des dialogues. Les personnages, en dialoguant, peuvent parfois avoir un statut d'aède, parfois n'être que personnages, parfois les deux. Le traitement du son, en l'occurrence des voix, favorise le bon déroulement de l'entremêlement des dialogues. Également, il découle du montage alterné des voix une caractéristique spatiale essentielle, où les personnages, bien que dans des lieux éclatés, se tiennent dans un unique espace global grâce à l'entremêlement des dialogues. Différents personnages dans des sous-lieux, qui ne peuvent être amenés à communiquer ensemble, réussissent alors à créer un espace cohérent et commun grâce au montage des répliques.

Le montage parallèle se distingue du montage alterné par la création de l'effet d'une pluralité de lieux et de temps. Au théâtre, Bertolt Brecht serait le créateur du montage parallèle dans le « séquençage de l'action d'ensemble » tandis que Michel Vinaver²² est le créateur du montage parallèle dans l'alternance des dialogues (*Ibid.*, p. 143). Le montage parallèle dans le texte se précise ainsi : « L'auteur s'applique [...] à « désemboiter » les répliques [...], à juxtaposer des répliques qui sont *a priori* sans rapports – cet « entrelacs » provoquant des

²¹ Nous verrons en détail les définitions de ces types de montage au cours de notre chapitre 2 et 3. Nous nous recentrons pour l'instant sur les propos théâtraux qui abordent ces types de montage

²² Dramaturge, romancier, metteur en scène français né en 1927

interférences, [...] surprenant le spectateur, renouvelle son écoute et sa vision » (*Ibid.*, p. 143-144). Par l'acte de montage, c'est-à-dire les choix de frôlement des plans et la création de corrélation, le montage parallèle crée une cohésion dans cette multiplicité d'espaces-temps. Malgré l'absence de simultanéité et de lieu unique, les transitions entraînent des connexions visuelles et sonores qui permettent la création d'une unicité de l'histoire et du récit.

Dans le montage parallèle, les jeux et les alternances de répliques sont encore plus poussés que dans le montage alterné. Ici, le montage crée du lien avec des répliques n'en ayant pas au premier abord, et, à l'inverse, « désemboite » des répliques ayant du sens entre elles. Cela va créer un nouveau système de connexions entre les histoires, les récits et parfois même les niveaux de narration pour favoriser une seule histoire globale. Les emboitements et désemboitements de répliques ont lieu dans des cadres spatio-temporels différents, ce qui accentue la création d'une histoire unique et globale.

Qu'il soit alterné ou parallèle, le montage augmente et détaille les liens mais aussi les séparations entre les différents récits. Le montage peut à la fois être présent dès l'écriture en juxtaposant des répliques de différents cadres spatio-temporels, ce qui crée un nouveau niveau de récit. Mais il peut également se rattacher à l'acte unique de mise en scène, qui vient désordonner le texte par des choix de rythme, d'utilisation d'acteurs, de technologies ou d'ordre de dialogue. Ce deuxième niveau de montage se rattache à la mise en scène et façonne de nouvelles connexions entre les récits, les histoires, et les narrations qui n'étaient pas forcément présentes dans l'écriture du texte. Ce montage permet la création de sens (Gardies, 1992, p.145) et entretient l'idée d'un montage qui met en scène une totalité qui est « plus que la somme de ces parties » (Aristote). Ces techniques de montage théâtral, à la fois alterné et parallèle, que nous retrouvons par la suite dans le cinéma, vont être mobilisées pour analyser l'adaptation cinématographique de *Cloud Atlas*. Nous réunirons ces concepts pour voir si les distinctions entre le roman (premier niveau de montage) et les choix de mise en scène faits durant le tournage et le montage (deuxième niveau de montage) de *Cloud Atlas* entraînent de la cohésion entre les sous-récits. De plus, nous mobiliserons les distinctions des montages alterné et parallèle pour opposer nos objets qui se rapprochent dans un cas de la simultanéité avec *Sense8*, et du parallélisme avec *Cloud Atlas*. Selon Lev Koulechov, réalisateur et théoricien russe du début du XX^{ème} siècle, le cinéma :

repose entièrement sur la composition. Pour faire un film, le réalisateur doit combiner différents fragments filmés, non ordonnés et non reliés en un tout, et juxtaposer les différents moments dans l'ordre le plus avantageux, le plus cohérent et le mieux rythmé, à la manière d'un enfant qui forme un mot ou une phrase à partir de cubes épars comportant des lettres (Chateau, 2013, p. 38 ; Koulechov, 1994, p. 21).

Dans cette description, le cinéma joue de la juxtaposition de différents plans, à la fois non reliés et non ordonnés, pour favoriser du rythme en « un mot ou une phrase ». Cela fait écho au parallélisme du montage théâtral, où le lien entre les plans se réalise grâce aux différentes juxtapositions de dialogues. Néanmoins, en plus du traitement sonore que propose le montage théâtral, Koulechov s'attarde davantage sur la cohésion des images, où chaque plan est relié à son suivant par une indication. Ainsi, cette technique cinématographique entraîne la création d'un nouveau niveau de narration, de sens, par le montage, comme les différents montages théâtraux que nous avons présentés. C'est connu, l'effet Koulechov consiste en une création du sens entre deux plans n'ayant à priori aucun rapport grâce au choc que favorisent leurs alternance et parallélisme, sans forcément créer de corrélation, mais laissant l'interprétation spectatorielle prendre le dessus. En voici une description récente :

Une expérience célèbre [où] un même plan de l'acteur Mosjoukine aurait été raccordé à trois images représentant respectivement une table couverte de mets, [...] une femme nue et [...] un enfant mort. Confrontés à ce montage, les spectateurs auraient perçu chez l'acteur des expressions différentes : la faim, le désir, la tristesse. L'objet de cette expérience était de démontrer qu'une image n'a pas de sens en soi, mais que c'est la mise en contexte par le montage qui apporte la signification (Journot et Marie, 2002, p. 42).

L'effet Koulechov provoque l'émotion et les différentes sensations que les spectateurs peuvent ressentir. Nous allons donc analyser nos deux objets avec cette idée que le découpage et le montage viennent construire un seul univers unique et global grâce à l'interprétation spectatorielle. Ici, le montage, extrêmement perceptible et à l'emploi revendiqué, devient créateur de sens. Nous verrons que nous pourrions rattacher les caractéristiques de l'effet Koulechov aux théories du montage d'Eisenstein que nous allons introduire par la suite, telles que le montage polyphonique ou des attractions.

1.2. La transparence

Cependant nos objets révèlent tous les deux de projets narratifs issus du cadre de l'industrie cinématographique nord-américaine. En opposition aux procédés de montage parallèle et

alterné, très perceptibles, il est donc nécessaire de souligner que le contexte du cinéma classique hollywoodien favorise la fluidité narrative, la transparence. La narration audio-visuelle fonctionne grâce à des transitions, que ce soit dans le montage parallèle ou alterné, pour créer une certaine harmonie narrative, visuelle et sonore :

Le montage hollywoodien obéit à des règles qui tendent à rendre les coupes « invisibles » : les plans, entités techniques, s'articulent selon des raccords qui suivent la direction des regards et la continuité des mouvements et respectent la règle des 180 degrés. Ils composent une séquence souvent caractérisée par une unité de temps, de lieu et d'action et délimitée par des ponctuations narratives comme [...] le fondu enchaîné (la coupe franche pour passer d'une scène à une autre est longtemps perçue comme une rupture trop brusque). L'ensemble contribue à une certaine fluidité narrative (Garson, 2008, p. 33).

Il est tout d'abord important de contextualiser cette notion. La transparence hollywoodienne apparaît au début du XXème siècle. L'invisibilité du montage se fait par des coupes fluides qui favorisent l'immersion spectatorielle et la continuité narrative. Cette caractéristique s'oppose aux concepts que nous avons proposés précédemment, qui favorisent une narration non-linéaire et des superpositions de diégèses par des effets de montage sonores et visuels. Ainsi, la transparence hollywoodienne maintient la fluidité narrative grâce à des transitions, comme le remarque Garson, tels que des raccords de mouvements, d'actions ou de cadrage.

Il est intéressant de noter que les propos de Garson sont présents dans les montages alterné et parallèle qui promeuvent la non-linéarité. On les retrouve dans le montage des *intervalles* : « 1. corrélation des plans [...] 2. corrélation des angles de vue, 3. corrélation des mouvements » (Vertov, *Cahier du cinéma*, 1972, p.15-20) ou bien du montage polyphonique : « un montage dans lequel chaque plan est relié au suivant non seulement par une simple indication : un mouvement [...] mais par la progression simultanée d'une série multiple de lignes » (Eisenstein, 1976, p. 256)

Ainsi, la transparence hollywoodienne et sa fluidité narrative sont possibles grâce à l'emploi de corrélations techniques, tout comme les montages alterné et parallèle. Le montage transparent et le montage perceptible se retrouvent au même moment dans nos objets. Prenons *Cloud Atlas*, dans lequel six histoires différentes appartenant à six temporalités sont mises en scène et où, chaque séquence, puis chaque plan, alterne d'une temporalité à une autre. Ici, la non-linéarité est accentuée par la visibilité du montage qui alterne d'un espace-temps à l'autre. Cependant, les plans vont avoir une cohésion grâce aux raccords qui favorisent le lien entre les

différentes temporalités. Nous sommes donc face à un montage non-linéaire perceptible où, néanmoins, les transitions sont présentes surtout pour créer de l'invisibilité des coupes du montage et favoriser de la porosité entre les différentes diégèses. Le film utilise donc un double niveau de visibilité du montage, à la fois apparent et transparent. Pour les spectateurs, le résultat s'apparente à une polyphonie des niveaux de perception. Il en est de même avec la série *Sense8*, dans laquelle les transitions entre les différentes diégèses font résonner différents espace-temps tout en créant l'effet d'une fluidité narrative²³.

2. Les intervalles et les créations d'espaces

Si le montage alterné favorise la création d'un espace global par la cohésion des différents dialogues, nous allons voir que la création d'un espace unique est encore plus flagrante lorsqu'on s'intéresse aux intervalles de différents éléments narratifs est spatio-temporels. Ce concept est également issu du théâtre : nous le verrons en traitant les différentes notions d'entrelacs et d'images sonores. Il faudra ensuite considérer les intervalles au cinéma (Vertov, Gaudin) et dans la sérialité (Esquenazi). Nous mobilisons ces concepts pour faire ressortir la polyphonie des espaces, entre un espace total et la multitude des sous-espaces qui s'y intègrent. De plus, nous continuons d'analyser le montage, à la fois théâtral et cinématographique, pour mettre en avant la polyphonie et la porosité entre différents espaces-temps.

Le montage des intervalles de Vertov, avec l'effet Koulechov, appartient à un type de montage dominant du début du XXème siècle en URSS. Vertov précise :

Aujourd'hui, en l'an 1923, tu marches dans une rue de Chicago et je te force à saluer le camarade Volodarski qui marche, en 1918, dans une rue de Petrograd et ne répond pas à ton salut. [...] [C'est] la somme de différentes corrélations dont les principales sont : 1. corrélation des plans (gros, petits, etc.), 2. corrélation des angles de vue, 3. corrélation des mouvements à l'intérieur des images, 4. corrélation des lumières, ombres, 5. corrélation des vitesses de tournage (Vertov, *Cahier du cinéma*, 1972).

²³ Cela rappelle *Intolérance* (Griffith, 1916), qui mettait en scène quatre histoires appartenant à quatre temporalités, chacune reliée à un problème d'intolérance dans le monde, et par un montage parallèle nous passions d'une temporalité à l'autre par des corrélations entre les séquences.

Comme dans le montage parallèle, plusieurs actions différentes peuvent être liées par des jeux de corrélations, bien que les espaces-temps soient différents. Vertov joue à la fois d'une multiplicité d'espaces-temps et d'une porosité entre les plans grâce aux corrélations pour créer de la continuité et une fluidité narrative. Ces corrélations favorisent également de la polyphonie entendue comme une « réalisation entre *plusieurs consciences*, autrement dit, l'interaction et l'interdépendance de ces dernières » (Bakhtine, 1970, p. 71). L'interaction des consciences que décrit Bakhtine pour la littérature peut être opposée à l'interaction entre les plans dans un film qui est associée au motif des corrélations, et qui viennent donc engendrer une certaine polyphonie. Nous verrons durant nos analyses que ce montage des intervalles sera mobilisé, surtout dans *Cloud Atlas* qui met en scène différentes temporalités polyphoniques qui se répondent par le biais des corrélations.

2.1. Entrelacs et images sonores

Afin de mieux comprendre cette notion, mobilisons un concept assez proche qui fait son apparition au milieu du XX^{ème} siècle : c'est le concept des entrelacs. Notion importante dans le théâtre français, elle suit le développement des thématiques d'emboîtement d'espaces-temps multiples sur la scène théâtrale, bien que dans ce cas-là, le parti-pris de différentes temporalités est moins assumé que celui des espaces. Vinaver parle d'entrelacs qui interviennent là où « plusieurs conversations distinctes, par exemple, se mêlent et des propos émanant de l'une agisse sur ce qui se dit dans l'autre, l'effet étant purement textuel puisque les groupes conversant se trouvent dans des lieux et peut-être dans des temps différents » (Vinaver, 1998, p. 71)²⁴. Ce concept nous semble alors intéressant car, tout comme le montage parallèle théâtral, il propose des distinctions spatio-temporelles mises en scène par l'entremêlement des voix.

Cependant, Vinaver ajoute une nouvelle caractéristique : parfois, des conversations distinctes agissent sur d'autres. En effet, « Dans plusieurs de ses œuvres, Vinaver imbrique différentes conversations qui se poursuivent tout au long d'une séquence. Il tresse ainsi des

²⁴ Sermon et Ryngaert rapprochent les procédés de montage des répliques chez Vinaver au concept du montage des correspondances d'Amiel plutôt que de les rapprocher du montage parallèle. (p.145). Nous étudierons au cours de notre troisième bloc, p.23 du présent mémoire, le montage des correspondances d'Amiel que nous ferons résonner avec cette notion théâtrale

discours qui pourraient advenir dans des espaces-temps différents et les fait entendre simultanément. » (Ryngaert, 2011, p. 128). Le fait que des conversations se « poursuivent » selon Ryngaert entraîne également une certaine simultanéité. Associée à l'hypothèse de différents temps, cette simultanéité s'installe grâce au montage. Les entrelacs de *Vinaver* entraînent un dialogue entre plusieurs temporalités où les distances et les temps sont multiples. Cependant, grâce aux croisements entre les sons et des voix, une simultanéité artificielle et perçue par les spectateurs apparaît de ces connexions non-linéaires. Nous verrons la productivité de ce concept pour comprendre comment *Cloud Atlas* arrive à créer une simultanéité artificielle par le montage.

Les entrelacs mettent également en avant une caractéristique sonore importante que Ryngaert dénomme « tresse ». Ces « discours qui pourraient advenir dans des espaces-temps différents e[n les faisant] entendre simultanément » (*Ibid.*, p. 128) font écho à la notion de « montage en tresse » de François Jost qui souligne l'existence « [de] fils narratifs que le récit continu[e] sous forme entrelacée [...] permet de jouer à la fois avec la temporalité du téléspectateur et avec la temporalité de la fiction » (Jost, 2004, p. 117). Également, Marie-Laure Ryan introduit la notion de « braided plot » (Labrecque, 2017, p. 66) où « the spectator would be able to move from room to room but could view only one strand of the braided action at a time. It would therefore take many viewings to catch the whole story » (Ryan, 2001, p. 254).

Ryan et Jost définissent des phénomènes qui soulignent « la possibilité de passer d'une histoire à une autre, d'un personnage à un autre au travers d'événements qui s'entrecroisent parfois, lui permettant ainsi de décider du point de vue qu'il désire adopter [le spectateur] » (Labrecque, 2017, p. 66). Ces conceptions cinématographiques de tressage jouent également sur une multiplicité de points de vue et d'espaces-temps où nous passons de l'un à l'autre par le montage. Nous pouvons rattacher ces caractéristiques à la complexité narrative sérielle télévisuelle qui est définie par des interconnexions de récits (Marti dans Leiduan, 2016, p.9). Mais aussi, comme le précise Jason Mittell : « Complexity [...] works against these norms by altering the relationship between multiple plotlines, creating interweaving stories that often collide and coincide » (Mittell, 2006, p. 34). Hélène Breda suit les idées de Mittell pour décrire ce qu'elle appelle « tressage narratif » :

Dans un récit « tissé » [...] les intrigues ne sont pas indépendantes mais vont évoluer au gré de leurs interrelations, ce qui leur confère un plus haut niveau de complexité. Dans de telles œuvres, l'on peut de prime abord avoir l'impression que les différents segments narratifs sont sans rapport les uns avec les autres, mais à mesure que le récit progresse, des connexions s'établissent entre ces « fils » – c'est-à-dire les lignes d'action et les lignes d'intrigues- pour former un tout cohérent (Breda, 2015, p. 34).

Bien que ces définitions catégorisent la tresse comme un entrecroisement d'événements, au théâtre elle est réduite à un entrecroisement de discours. *Sense8* et *Cloud Atlas* jouent d'un double niveau de montage en tresse, à la fois théâtral et cinématographique, ce dernier étant capable de créer une polyphonie des connexions entre les images et les sons. De cette polyphonie ressort une simultanéité artificielle, perceptible et voulue. Également, une interconnexion de récits où la création de « points d'ancrage crédibles aux mondes fictifs pluriels, éclatés, parfois impossibles » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 130-139) est présente comme dans le cas des « images sonores ». Celles-ci apparaissent lorsque :

[Les] matériaux sonores [...] viennent [...] générer l'illusion des espaces [...]. Les techniques du son [...] donne[nt] des points d'ancrage crédibles aux mondes fictifs pluriels, éclatés, parfois impossibles [...]. L'amplification sonore contribue aussi à rendre poreuses les frontières du dedans et du dehors (*Ibid.*).

Dans un premier temps nous verrons que nos objets génèrent différents espaces grâce au son : *Cloud Atlas*, par les transitions sonores entre les espaces ; *Sense8*, par les connexions sonores entre les personnages. Ces espaces, à la fois visuels mais aussi mentaux, sont liés à un souvenir ou bien à la culture du spectateur. En effet, : « le spectateur doit se servir de sa connaissance (quotidienne, encyclopédique, culturelle et cinématographique) afin de comprendre l'univers du récit, les personnages et leur action » (Perron, 1997, p. 227-228). Parfois, les sons mis en scène déclenchent chez les spectateurs des images mentales liées soit à leurs cultures, soit à leurs souvenirs face à l'objet. L'image sonore est donc personnelle à chaque spectateur car il l'interprète en fonction de ses connaissances, néanmoins, les sons ont également une fonction narrative qui favorise les connexions entre les différents récits.

De plus, le son est également créateur d'espace(s), souvent d'un espace global, artificiel, qui regroupe différents espaces. Cette création d'espaces artificiels est la deuxième caractéristique importante des images sonores que nous souhaitons mobiliser au cours de nos analyses. Ces connexions spatio-temporelles entraînent une porosité des sous-histoires par un

effet de spatialisation. Le traitement du son introduit donc l'image mentale, fictive, parfois impossible, et plus précisément l'espace par un effet de spatialisation.

2.2. La réinterprétation des intervalles

Considérons la définition des intervalles d'Antoine Gaudin qui oppose ses propos à ceux de Vertov dans *L'espace cinématographique : esthétique et dramaturgie* (2015) :

L'intervalle était pour lui un mode d'articulation entre des images qui, a priori [...] ne cohabitent pas. [...] Pour nous en revanche, l'intervalle désignera une qualité de variation spatiale concomitante à l'opération technique du raccord [...] sa capacité à désigner l'articulation entre deux plans à la fois comme un écart et comme une relation. Car l'espace d'un plan de cinéma n'est pas absolu, [...] il est relatif, toujours ressenti en fonction de l'espace des plans qui le précèdent et lui succèdent [...] [l'intervalle] constitue toujours une proposition d'articulation entre des pôles sensibles : plein/vide, proche/lointain, vaste/resserré, ouvert/fermé, sombre/lumineux. Il entraîne toujours au moment précis du raccord soit une contraction soit une dilatation » (*Ibid.*, pp. 149-150).

Le concept de spatialisation est donc important étant donné que la mise en scène polyphonique que nous étudions joue des différents espaces et des différentes temporalités. Bien que Vertov mette en avant le concept d'intervalle basé sur des corrélations entre les plans qui soient à la fois visuelles, esthétiques, sonores et techniques, Gaudin redéfinit cette notion d'intervalle et cependant, il garde un point commun avec Vertov : le raccord.

En effet, c'est grâce au raccord entre les deux plans que l'intervalle se crée. Néanmoins, ce raccord chez Gaudin doit favoriser assez d'articulation pour créer une relation spatiale entre les plans, telles certaines corrélations que proposaient Vertov. Mais il doit également créer très peu d'articulation pour instaurer un écart entre les différents espaces des plans qui aboutissent à une certaine polyphonie spatiale. Cette polyphonie spatiale serait donc dans la globalité des différents plans qui se suivent, ce qui se distingue de ce que proposait Vertov.

Ainsi, par l'emploi de techniques d'agencement à la fois des images et des sons, l'importance du montage ressort des choix de mises en scène et de mises en récit chez certains auteurs du XX^{ème} et du XXI^{ème} siècles. En effet, que ce soit à travers les concepts d'intervalles de Vertov ou bien de Gaudin, des entrelacs de Vinaver et des images sonores selon Ryngaert et Sermon, le montage des dialogues et des micro-actions entraîne différentes caractéristiques. Ces caractéristiques favorisent toutes des connexions non-linéaire entre différents récits et histoires

emboîtées. Nous pouvons noter l'importance accordée aux sous-histoires, à la fois liées et séparées par le biais des techniques de montage, pour accentuer l'histoire globale et l'interprétation spectatorielle. Cette interprétation spectatorielle vient toucher les cinq sens du spectateur grâce au traitement dense des sons et des voix qui entraînent une spatialisation, où « le montage est créateur de sens » (Gardies, 1992, p.145). De plus, cette alternance entre des liens et des séparations des différentes sous-histoires se rattache fortement à la sérialité de nos objets où la segmentation d'une narration est une opération de *montage* :

Il s'agit en effet de faire sens de la succession des épisodes, en transformant une contrainte pragmatique en une opération intervenant périodiquement dans le flux narratif et consistant à conférer une certaine autonomie à un épisode, tout en l'insérant significativement dans ce flux. Si le terme de montage désigne les opérations de liaison et d'articulation à l'intérieur du tissu audiovisuel (T. Faucon, *Théories du montage*, p. 51), la reprogrammation narrative des épisodes d'une série constitue sans aucun doute un niveau spécifique de montage (Esquenazi, 2015, p. 122)

3. Transformations, mutations et évolutions

Remarquons donc l'importance de comprendre comment le film et la série mettent en place une multiplicité d'éléments hétérogènes qui se connectent ensemble pour devenir une unité homogène ; de plus, l'importance accordée aux émotions et aux sensations spectatorielles est à analyser. Un autre élément que les concepts de polyphonie et de choralité englobent sont les transformations. En effet, les mutations et les évolutions que vivent les personnages vont dans le sens d'un parti-pris « trans- » utilisé dans la mise en scène des objets que nous étudions. Les transformations mettent en scène des hétérogénéités d'espaces-temps, de personnages ou de récits qui s'homogénéisent grâce au montage et aux techniques de transitions.

Afin de les comprendre, nous allons mobiliser dans un premier temps la question de la non-linéarité des espaces-temps dans une optique de création d'émotion. Puis, nous nous orienterons vers des concepts cinématographiques plus récents, tel que le montage des correspondances. Cela nous entrainera vers notre dernière question, plus globale, du genre, pour laquelle nous mobiliserons des propos étalés entre le XVIème et le XXIème siècles.

3.1. Hétérogénéités et homogénéités narratives : pour une non-linéarité des espaces-temps

Dans ce cadre, il est important de considérer l'impact des propos d'Eisenstein sur le montage des attractions. Avant de se lancer dans le cinéma, Eisenstein fait de la mise en scène théâtrale. Il monte en 1923 sa première pièce²⁵ en utilisant le montage des attractions (montage qu'il abordera par la suite au cinéma). Il s'agit de :

Une forme fondée sur la succession d'éléments hétérogènes, de numéros contrastés, d'actions « sélectionnées et autonomes » qui [...] ont « pour objectif précis un certain effet thématique final ». [...] le metteur en scène dynamise la représentation et « soume[t] le spectateur à une action sensorielle ou psychologique », [à] des « chocs émotionnels » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 142).

Eisenstein propose la mise en scène d'un récit composé de différents sous-récits autonomes, qui n'ont peu, voire pas, de points communs ensemble, hormis une thématique finale qui apparaîtrait à la conclusion de chaque sous-récit. Grâce au frôlement et à la succession des différentes scènes, une histoire narrative totale se crée mais aussi une histoire sensorielle, émotionnelle et psychologique où le spectateur est amené à voir lui-même ses propres liens et systèmes de connexions entre les différents sous-récits. Encore une fois, le montage est « producteur de sens » (Gardies, 1992, p. 145).

3.1.1. Les nœuds

Quelques décennies plus tard, en Allemagne, Bertolt Brecht propose le concept de nœuds d'événements favorisant des liens entre différentes narrations à travers son *Petit organon pour le théâtre* qui peuvent sembler similaires au montage des attractions d'Eisenstein. Il précise, en 1948 :

Il faut que les divers événements soient noués de telle manière que les nœuds attirent l'attention. Les événements ne doivent pas se suivre imperceptiblement, il faut au contraire que l'on puisse interposer son jugement. [...] Les parties de la fable sont donc à opposer soigneusement les unes aux autres, en leur donnant leur structure propre, d'une petite pièce dans la pièce (Brecht, 2013, p. 62).

²⁵ « *Le Sage* d'après une pièce d'Ostrovski revisitée par Tretiakov » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 142)

À l'inverse des propos d'Eisenstein où les éléments hétérogènes deviennent homogènes, Brecht présente des événements noués qui finalement s'opposent petit à petit pour devenir hétérogènes. Dans les deux cas, cela se rattache au glissement d'une prolifération à une autre. Chez Brecht, une histoire et différents mondes (prolifération ontologique) évoluent pour mettre en scène différentes histoires dans un seul monde (prolifération narrative). Le concept d'Eisenstein a quant à lui l'effet inverse (passage d'une prolifération narrative à ontologique). Ces deux concepts nous intéressent alors pour leur glissement d'une prolifération à l'autre grâce à la mise en récit, c'est-à-dire au montage des différents éléments.

La caractéristique importante qui découle de ces deux concepts théâtraux est donc encore une fois l'ambivalence entre le lien et la séparation des événements d'une même pièce qui laisse une part d'interprétation aux spectateurs. Comme le dit Brecht, cela entraîne une structure d'une petite pièce dans la pièce, telles des poupées russes, qui s'encastrent les unes dans les autres. Cela est une conséquence du montage particulier, en l'occurrence non-linéaire et polyphonique, des événements dans la pièce.

Remarquons en passant que nos objets, que ce soit *Cloud Atlas* ou bien *Sense8*, mettent en scène ces structures de « récit dans le récit ». *Cloud Atlas* alterne six espaces-temps prenant place dans six villes différentes étendus sur quatre siècles, et *Sense8*, bien que plus rarement car basé sur la simultanéité des huit espaces-temps diégétiques, met également en scène des jeux de temporalités où présent et passé s'additionnent. Étant donné que nos deux objets emploient le montage parallèle, il nous semble alors intéressant de nous concentrer sur deux notions qui favorisent la non-linéarité des espaces-temps.

3.1.2. « Plusieurs dimensions et plusieurs âges à la fois »

Armand Gatti, auteur français du XX^{ème} siècle, intègre dans plusieurs de ses pièces ce qu'il nomme le « théâtre des possibles », c'est-à-dire, « une dramaturgie où l'espace-temps génère plusieurs dimensions et plusieurs âges à la fois pour rendre compte de l'homme qui se crée perpétuellement. » (Ryngaert, 2011, p. 126). Le théâtre des possibles est donc à mobiliser pour notre conception d'un montage total et multiple. Rappelons également la perspective « trans- » qui rentre aussi dans nos analyses par la transidentité des créatrices de nos objets : les Wachowski arrivent à représenter une accumulation d'émotions et de sensations, d'homme, de

femme et de transgenre en même temps, fusionnées ensemble. Cette création perpétuelle de l'homme (Gatti) est donc mobilisée dans cette optique « trans- » qui nous intéresse.

De plus, le théâtre des possibles s'intègre au montage parallèle grâce à l'agencement de ses répliques. La pièce de Gatti *La vie imaginaire de l'éboueur Auguste G.* de 1962, met en scène à l'intérieur d'un même espace « tous les espaces possibles » [et] le personnage central éclate : il est pris en charge par cinq comédiens différents, âgés de 9 à 46 ans. La scène est divisée en 7 lieux qui situent des moments du passé, de l'avenir, du rêve et du présent » (Ryngaert, 2011, p. 127). Ryngaert précise que la pièce fait résonner 5 temporalités pour 4 espaces. La multitude d'espaces possibles à l'intérieur d'un même espace se rapproche donc du concept d'une totalité d'espace qui est plus que la somme de ces espaces. Cette conception d'une multitude d'espaces par l'agencement des répliques peut se joindre au concept des images sonores mais aussi des entrelacs de Vinaver, où il se peut que les jeux sonores entraînent des espaces n'appartenant pas aux temporalités représentées sur scène. Cependant, la porosité des sons, des dialogues et des espaces-temps avec les récits, réunis sur une même scène, créent ensemble une unique diégèse globale, où « la totalité est plus que la somme de ces parties » (Aristote) et met en avant les catégories essentielles de la polyphonie qui sont « la *coexistence* et l'*interaction* » (Bakhtine, 1970, p. 60)

Ce qui est également intéressant à prendre en compte est l'emploi de cinq acteurs pour jouer cinq âges différents du même personnage. Il en est de même chez Michalik, en 2012, dans *Le Porteur d'Histoire*, où deux acteurs jouent le même personnage, l'un du passé, l'autre du présent. Cette mise en scène se rapporte à ce que Ryngaert et Sermon précisent :

[u]n discours [...] multiplié [...] validé et ratifié par ces voix multiples. Les répliques peuvent également être prononcées par le même personnage à des âges différents, [...] il s'agit d'un dialogue entre plusieurs temporalités, le résultat de leurs contaminations réciproques. [...] cette création [...] conjugue le présent du vécu et le passé des expériences réelles. [...] s'établissent des réseaux de paroles entre des pertes très éloignés par la distance ou par le temps mais qui se retrouvent dans la rencontre et la confrontation d'expériences communes [...] divers systèmes de diffusion d'images et du son, exhibe[nt] [...] [des] perceptions simultanées [...] le spectateur [...] qui fait appel à tous ses canaux perceptifs et à une attention combinant des savoirs et des sensations (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 23-26).

De nouvelles caractéristiques sont ici intéressantes à noter. Tout d'abord, l'idée d'un discours multiplié, qui peut être répété ou mis en écho par un système de « voix multiples », pertinente

pour nos objets qui jouent de la multiplication des personnages et des points de vue. De plus, l'idée d'une réplique prononcée par le même personnage à un âge différent (Gatti) est également présente dans notre corpus. Nous verrons que *Cloud Atlas* par l'emploi de mêmes personnages à des âges différents, mais aussi de mêmes acteurs jouant des personnages différents pousse au maximum cette caractéristique du théâtre des possibles. Nous le voyons aussi dans *Sense8*, avec la fin de la Saison 1 où le personnage de Riley est au cœur d'« un dialogue entre plusieurs temporalités, le résultat de leurs contaminations » (Gatti) à l'intérieur d'un unique espace.

Nous pouvons également mobiliser la caractéristique des « réseaux de paroles » et l'importance du son qui est placé au même niveau que l'image pour créer des confrontations d'espaces-temps. Cela est présent dans nos objets, à la fois dans *Cloud Atlas* par les transitions sonores mais aussi dans *Sense8* par la multiplicité des points de vue des personnages qui s'additionnent en réseau lorsqu'ils communiquent.

Remarquons deux autres caractéristiques du théâtre des possibles : l'interprétation spectatorielle et l'appel des canaux perceptifs qui entraînent la combinaison du savoir et des sensations (Gatti). Le théâtre des possibles a pour but de dépasser la narration en transcendant les émotions spectatorielles grâce aux canaux perceptifs, c'est-à-dire aux cinq sens, ce qui se rapproche des chocs émotionnels que cherchait Eisenstein à travers la création du montage théâtral des attractions. Néanmoins, alors qu'Eisenstein cherchait un choc émotionnel, ici Gatti veut stimuler les cinq sens en même temps grâce au montage. Nous mobiliserons alors ces différentes caractéristiques sensorielles au cours de nos analyses car elles symbolisent une question majeure des sens qui nous intéresse, où, grâce au montage des répliques et des espaces-temps, le montage devient créateur d'un double sens, à la fois narratif et sensoriel.

3.2. Multiplicité sensorielle

3.2.1. Le montage des correspondances

Enfin à cela s'ajoute un type de montage bien plus récent dont Vincent Amiel nous donne la définition :

[Les montages des correspondances] établissent [des liens] entre les plans [...] plus sensibles qu'intellectuels. Les cinéastes [...] ont laissé le rythme du montage s'imposer comme tel, et la sensation [...] dépasser la représentation [...] On pourrait repérer alors

pour le montage trois tonalités majeures : [...] la rupture, la répétition, le rythme [...] Les correspondances favorisent une perception achronologique. (Amiel, 2014, p. 100-110).

Ce système de montage des correspondances qui apparaît au début du XXI^{ème} siècle selon Amiel résonne avec les propos de Gatti et d'Eisenstein sur l'importance des émotions et des sensations. En effet, nous avons vu chez Gatti dans son « théâtre des possibles » que tous les espaces-temps se mêlent pour générer plusieurs dimensions de l'homme. Le mélange de ces dimensions fait ressortir des liens sensibles entre les personnages et les espaces-temps plutôt que des liens intellectuels, tout comme le montage des correspondances chez Amiel.

De plus, rappelons que le montage des attractions d'Eisenstein est « une forme fondée sur la succession d'éléments hétérogènes, de numéros contrastés, d'actions « sélectionnées et autonomes » qui [...] ont pour objectif précis un certain effet thématique final » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 142). Avec cette définition, tel le montage des correspondances, nous faisons face à une achronologie grâce au montage. Amiel avec son montage des correspondances met en avant le rythme, la rupture et la répétition plutôt que des liens intellectuels entre ses plans, ce qui ressort également du montage des attractions d'Eisenstein où un « effet thématique final » est souhaité plutôt qu'un lien intellectuel.

Une deuxième notion nous semble importante à faire résonner avec ces différents montages. Dans ses recherches sur le corps, Andrieu précise : « cette construction sensorielle des mutations de soi produit addictions et dépendances, et le sujet -disparaissant dans le produit [...] n'est plus l'agent de ces expériences, mais leur objet » (Andrieu, 2008, p. 14). Il nous semble intéressant de lier cette notion des « mutations sensorielles » avec les concepts de montage d'Eisenstein, d'Andrieu et d'Amiel. Ces trois types de montage favorisent des coupes liées sur le sensible, l'émotion, les sensations. Dans *Sense8*, le montage crée les mutations sensorielles de nos personnages. Par exemple, Will dans l'épisode 112 tombe enceinte grâce au montage entre différents plans ou bien Lito a ses règles dans l'épisode 105 à (00 :02 :50) grâce au montage alterné entre sa journée et celle de Sun. Les mutations sensorielles des personnages sont dictées par le montage et non par les personnages eux-mêmes qui sont surpris autant que les spectateurs en apprenant leurs changements. Ici, le montage fait voyager les personnages dans différents corps, espaces-temps et sensations. Nous assimilerons alors ces concepts de

montage, entre autres celui des correspondances d'Amiel, avec les mutations sensorielles pour démontrer que finalement, le montage devient « l'agent » de la sensorialité de nos personnages dans nos objets.

3.2.2. Une multiplicité de genres

Les différents types de montage que nous avons vus s'orientent principalement sur deux caractéristiques principales : une non-linéarité et une multiplicité des espaces, temps et récits, mais également une création émotionnelle et sensorielle pour les spectateurs et les acteurs (que ce soit le choc recherché par Eisenstein ou l'expérience totale de Gatti). Ce qui s'avère intéressant à faire apparaître dans ces descriptions, qui ne concernent qu'un seul média et genre à la fois, est l'absence de multiplicité des genres. En effet, les différents récits peuvent avoir lieu dans différents espaces-temps et les dialogues peuvent se nouer et se dénouer, néanmoins, rien n'est précisé quant à la question du genre. Les différentes histoires appartiennent-elles aux mêmes thèmes ou bien ont-elles des thématiques qui divergent ? À l'inverse, *Sense8* et *Cloud Atlas* proposent une multitude de genres à l'intérieur de l'unicité de leur objet.

Les séries télévisées, depuis les années 1980, jouent sur les mélanges des différents genres : « les genres et les mélanges de genres. C'est un problème très vaste, un dossier énorme, fondamental » (Colonna, 2015, p. 342)²⁶. Comme le souligne Esquenazi, « le mélange des genres, transfert d'un genre à l'autre, aussi bien que la traversée des genres, vont devenir monnaie courante dans [l]es séries » (Esquenazi, 2010, p. 120). Esquenazi cite le point culminant des mélanges des genres qui aboutirait à un nouveau genre « *Buffy the Vampire Slayer* résulte de l'alliage étonnant entre soap-opéra, collège et fantastique » (Esquenazi, 2014, p. 122).

Dans notre corpus, nous avons un véritable montage de genres différents. *Sense8* met en scène des histoires issues des genres policiers, des drames, des comédies, du métafilmm, de

²⁶ Colonna précise à travers différents exemples la démultiplication des genres dans les séries. Il se concentre également sur *Dr House* en expliquant : « ils prennent un médecin, un hôpital, des malades ; vous croyez que cela va être une série médicale comme on en a vu tant ; mais non, car l'histoire est élaborée avec tous les codes du policier, enquête, interrogatoire, perquisition, suspects, fausses pistes (...) *Dr House* est l'illustration d'un tel mariage, une combinaison formelle qui prend le contenu d'un genre X et le renouvelle par la forme Y » (Colonna, 2015, p. 343)

l'action, de la science-fiction, ou encore du combat, tout comme *Cloud Atlas* qui regorge à la fois de science-fiction, de drame, d'anticipation, de thriller politique et de comédie. Ainsi, nos deux objets peuvent se rapprocher de la complexité narrative qui, selon Mittell regroupe :

- Des récits « *multifaceded* » (multiformes), où l'on peut percevoir des croisements entre différents genres, il parle de « *genre mixing* » et précise en analysant *Twin Peaks* « a cross between a mystery, soap opera, and art film » ;
- Des récits connectés les uns aux autres : « Complexity [...] works against these norms by altering the relationship between multiple plotlines, creating interweaving stories that often collide and coincide » ;
- L'emploi de jeux temporels : « Narratively complex programs also use a number of storytelling devices [...] analepses, or alterations » (Mittell, 2006, p. 30-36)

Le passage d'un genre à l'autre se rapproche de la polyphonie, entendue comme multitude de voix. Bakhtine précise, à propos du roman de Dostoïevski, que «[p]ar rapport à la conception monologique [...] de l'unité du style et du ton, le roman de Dostoïevski est à *styles multiples* ou sans style, ainsi qu'à *accents multiples* de valeur contradictoire » (Bakhtine, 1970, p. 44).

Dans notre corpus, en l'occurrence, ce sont les genres qui sont multiples, dans *Cloud Atlas* par le montage, et dans *Sense8* par le montage à la fois en post-production mais aussi à l'intérieur même de l'image avec des choix de monstration particuliers où « un même travelling peut contenir trois à quatre scènes » (Esquenazi, 2014, p. 128). En effet, nous pouvons noter différents passages, tel l'épisode 208 où à (00 :28 :00) différentes scènes dans le même plan alternent différents genres. Sun rejoint Nomi, la musique et leurs dialogues alternent entre un côté thriller et policier. Ensuite, Lito apparaît dans le champ et les alternances de musique vont rajouter le genre de la comédie, presque humoristique, mais aussi le côté dramatique de la situation de Lito. Dans le même plan il y a ainsi différents genres qui se mélangent et différentes actions où Lito prépare des cocktails et Sun et Nomi organisent un plan d'attaque. Cette multitude de genres favorise l'aspect carnavalesque de notre objet et la prolifération narrative d'un monde avec différentes histoires à l'intérieur d'un même plan. Cependant, un glissement vers une prolifération ontologique où les partis-pris de montages et de monstractions entraînent

une unique histoire dans différents mondes, en l'occurrence symbolisés par les différents genres est également présent.

Il émane de cette double prolifération une polyphonie. *Sense8* et *Cloud Atlas*, par le mélange de plusieurs genres, pourraient en effet donner vie à un mélange à l'apparence incompatible. Néanmoins, les choix de montage facilitent une double prolifération et un double sens, à la fois narratif et sensoriel, d'importance capitale pour la définition de l'identité de chacun des objets, où la totalité est plus que la somme des parties. W. Schlegel, philosophe allemand, précisait dans un cours de littérature dramatique qu'« il faut mélanger des choses apparemment incompatibles pour produire du nouveau, l'inférieur avec le supérieur, un contenu et une forme, deux contenus ensemble, un genre avec tous les genres » (Schlegel dans Colonna, 2015, p. 345)²⁷.

Le mélange des genres, grâce aux techniques de montage, entraîne la création d'une prolifération à la fois narrative et ontologique tout au long de l'œuvre. Cette double prolifération peut finalement s'apparenter à un seul monde global avec une unique histoire faite d'une multitude de sous-histoires prenant place dans des mini-mondes. Cette polyphonie de genres entraîne différents univers qui sont amenés à se côtoyer, surtout grâce aux techniques de montage que nous mettons en avant. En effet, « adopter la notion de complexité signifie articuler une multiplicité d'éléments » qui en fait des systèmes complexes (Boni, 2015, p. 61). Selon Edgar Morin, le système complexe est marqué par les caractéristiques suivantes :

Complexity requires that one tries to comprehend the relations between the whole and the parts. The knowledge of the parts is not enough, the knowledge of the whole as a whole is not enough, if one ignores its parts; one is thus brought to make a come and go in loop to gather the knowledge of the whole and its parts. [...] [B]y a principle that conceives the relation of whole-part mutual implication. [...] What is a system? It is a relation between parts that can be very different from one another and that constitute a whole at the same time organized, organizing, and organizer (Morin, 2007, p. 6-7).

Grâce aux techniques de montage qui entraînent une expansion des univers, des histoires, et des genres, une nouvelle complexité émerge. Il est également important de noter que les Wachowski emploient une multiplicité des genres cinématographiques, certes, mais jouent

²⁷ Voir William Schlegel, *Cours de littérature dramatique*, traduit par Necker de Saussure, Bruxelles, Lacroix, 1865, tome II, p.133

également sur une multiplicité de genres sexuels. Dans *Cloud Atlas*, l'emploi et le réemploi des acteurs pour incarner différents genres au fur et à mesure des histoires est possible grâce aux grimaces des acteurs. Nous pouvons noter l'actrice Halle Berry qui incarne une esclave noire, une juive au début de la Seconde Guerre Mondiale, une afro-américaine, une indienne et un homme asiatique. Il en est de même pour tous les acteurs principaux qui incarnent plusieurs rôles (Tableau 1 annexe i). Dans *Sense8*, une réelle transgenre (l'actrice Jamie Clayton) incarne un personnage qui est transgenre dans la diégèse.

Sachant que les Wachowski sont aujourd'hui toutes les deux transgenres (MtF), il nous semble pertinent de mobiliser, en conclusion de cette partie, leur transidentité dans leurs choix de réalisations et de montages de leurs objets. En effet, le montage vient connecter les différents personnages ensemble par différentes transitions et ces connexions sont intensifiées par le montage. Ces envies de vouloir fusionner les identités, où les personnages se trans-fèrent (Lito dans l'épisode 105 à partir de (00 :02 :50) a ses règles car il est connecté avec Sun en pleine menstruation. Will, un homme, tombe « enceinte » durant sa connexion avec le souvenir de Riley à (00 :43 :07) de l'épisode 112), associées à cette multiplicité des émotions et des sensations peuvent alors se rapprocher d'une mise-en-scène des sensations que vivent les transgenres²⁸.

4. Les mosaïques et la choralité

Afin de compléter notre analyse de la mise en place d'une multiplicité de points de vue, d'intrigues et de personnages et de préciser ce que nous entendons par polyphonie, il est maintenant nécessaire de considérer les concepts de mosaïque et de choralité. Nous mobilisons ces concepts pour faire ressortir la double prolifération présente dans nos objets, mais également la difficulté de leur catégorisation.

²⁸ Lana Wachowski a précisé que beaucoup de ses anecdotes réelles pendant sa transition sont représentées à travers la vie de Nomi « It has some very intense, [autobiographical](https://web.archive.org/web/20160507193403/http://www.chicagogamag.com/arts-culture/May-2015/Wachowski-Netflix-Series-Sense8/) scenes, and that was very difficult and surreal »
<https://web.archive.org/web/20160507193403/http://www.chicagogamag.com/arts-culture/May-2015/Wachowski-Netflix-Series-Sense8/> consulté le 28 mars 2018

4.1. Polyphonies, orchestrations et mosaïques

Comme nous l'avons vu, la transparence hollywoodienne apparaît pour créer de la continuité narrative. En effet, bien que nous ayons vu que les expérimentations proposées par Koulechov et Vertov dans le cinéma ainsi que celles d'Eisenstein au théâtre visent d'autres objectifs, il nous semble important de mobiliser les différentes notions qu'utilise Eisenstein pour le montage cinématographique. Rappelons que les théoriciens russes revendiquent le montage comme technique majeure du cinéma (souvent rythmique), plus important que la narration elle-même, ou alors pour créer un nouveau niveau de narration. Eisenstein élabore diverses catégories de montage pour que celui-ci se donne à voir et fasse réfléchir. Étant donné l'affiliation de nos objets au concept de polyphonie, il nous semble alors intéressant de nous recentrer sur sa définition du montage « polyphonique » :

[...] un montage polyphonique, c'est-à-dire un montage dans lequel chaque plan est relié au suivant non seulement par une simple indication : un mouvement, une différence de ton, une étape de l'exposition du sujet, ou quelque chose de cet ordre, mais par la progression simultanée d'une série multiple de lignes, chacune conservant un ordre de construction indépendant, tout en étant inséparable de l'ordre général de la composition de la séquence tout entière (Eisenstein, 1976, p. 256).

Eisenstein catégorise par polyphonique la représentation de la superposition de plusieurs voix dans un énoncé par le lien des plans les uns à la suite des autres, tout en leur laissant une évolution indépendante mais inséparable de l'ordre général. Cela rappelle le théâtre des possibles et une totalité qui est plus importante que la somme de ses parties, comme nous avons également pu le voir dans la complexité chez Morin ou bien les montages théâtraux de Vinaver et du même Eisenstein. Nous verrons alors que nos deux objets peuvent bien s'intégrer à la conception du montage polyphonique où chaque plan est relié à celui qui le suit par un type de raccord. De plus, les Wachowski utilisent elles-mêmes le terme de polyphonie : à la fois dans *Sense8* en étant le titre de l'épisode 204 mais aussi dans *Cloud Atlas*, il y est fait allusion lorsque Zachry âgé précise qu'il va raconter une histoire « à plusieurs voix ». Cette pluralité de voix fait écho à la conception polyphonique de Bakhtine. Selon Bakhtine le roman polyphonique est à comprendre comme tel :

La pluralité des voix et des consciences indépendantes et distinctes, la polyphonie authentique des voix à part entière constituent en effet un trait fondamental des romans

*de Dostoïevski*²⁹. Ce qui apparaît dans ses œuvres ce n'est pas la multiplicité de caractères et de destins, à l'intérieur d'un monde unique et objectif, éclairé par la seule conscience de l'auteur, *mais la pluralité des consciences « équipollentes » et de leurs univers* qui, sans fusionner, se combinent dans l'unité d'un événement donné (Bakhtine, 1970, p. 33).

Le montage polyphonique d'Eisenstein est donc proche de la polyphonie de Bakhtine par la multiplicité des destins dans un seul monde unique contrôlé par l'auteur, et dans nos objets par les metteurs en scène et les monteurs.

Soulignons en complément une définition contemporaine du récit polyphonique introduite au début du XXIème siècle par Yvette Bíró. Elle distingue cinq types de structures polyphoniques du récit : les récits parallèles, les récits de carrefours, les récits mosaïques, les narrations épiques et les orchestrations³⁰. Ce qui est intéressant à noter est qu'elle illustre ce qu'elle appelle une « polyphonie par orchestration » avec *Berlin Alexanderplatz* (Fassbinder, 1979) qui est une minisérie de 14 épisodes, et non un film. Le concept de polyphonie est donc peut-être plus à même d'apparaître dans le cadre d'un produit sériel. Rappelons que la sérialité est définie comme une interconnexion de récits (Marti dans Leiduan, 2016, p.9). Bíró précise à propos de « la polyphonie par orchestration » :

Fragmentation, successions rhapsodiques des atmosphères ou des émotions, rupture entre l'intérieur et l'extérieur, entre apparence et réalité, [...] [film] "collage" est bien le terme qui convient, dans la mesure où au-delà de la fragmentation, il suggère un principe d'organisation où les parties distinctes, les sons, les images et les mouvements se mélangent pour former un tout (Bíró, 2007, p. 83).

Cette idée de « collage » et de « polyphonie par orchestration » reviendra dans notre analyse de l'aspect sériel de nos objets ; mais aussi dans l'analyse de la multitude des émotions et des transitions sensorielles qui apparaissent entre les différents plans. Cela se distingue des caractéristiques du concept polyphonique d'Eisenstein qui se rattache seulement à l'acte de montage et aux connexions entre les plans.

²⁹ Bakhtine propose cette phrase directement en italique

³⁰ Nous ne verrons pas en détails les cinq types de structures polyphoniques. Néanmoins, dans son ouvrage *Le temps au cinéma : le calme et la tempête*, Lyon, Aléas, 2007, Bíró les précise et les distingue à l'aide d'exemples visuels (pp.65-81)

Encore une fois, l'accent est mis sur le but ultime de former un « tout », mais avec une possibilité de percevoir la technique du montage. Cette orchestration de Bíró peut également se rapprocher de la définition du concept de mosaïque de Dällenbach (littéraire suisse du XXème siècle) pour qui « mosaïque désigne un « tout en morceaux », un objet à facettes, ou encore un montage de pièces détachées [...] [qui] structurellement, comporte deux pôles :

- Celui de l'unité d'ensemble
- Celui de la « discontinuité de ses composants » » (Dällenbach, 2001, p. 40)

Bíró précise qu'au cinéma, « la polyphonie mosaïque » met en avant une « logique des émotions » : « Leur mode de narration ne se contente pas d'évoquer des faits mais accentue avant tout les états d'âme. Le concept de polyphonie prend ici tout son sens en raison des rapports de force entre les différentes strates de l'histoire » (Bíró, 2007, p. 70), ce qui se distingue du désordre émotionnel que propose la polyphonie par orchestration. Ainsi, la mosaïque de Dällenbach, plus globale, ne met pas en jeu la place des émotions et des sensations ; néanmoins, sa définition propose tout de même un lien intéressant entre l'unité d'ensemble et la discontinuité de ses composantes.

4.2. Choralité

Étant donné que *Cloud Atlas* met en scène six histoires prenant place dans six espaces-temps différents où les séquences s'alternent par l'emploi d'un montage parallèle, l'effet produit est celui d'une choralité. *Sense8* relate huit histoires différentes prenant place dans une dizaine d'espaces au cours des deux saisons. Bien que des *flash-back* viennent se fusionner dans la temporalité du présent à partir des huit points de vue des personnages, ceux-ci, plutôt disséminés au cours des épisodes, laissent place à une seule et même temporalité globale et simultanée. Cela se rapproche également d'un effet choral. Ainsi, par l'emploi d'un montage parallèle entre les histoires du film et à la fois parallèle et alterné dans la série, nous pouvons considérer de mobiliser le genre choral pour voir si nos objets s'y intègrent.

4.2.1. Au cinéma

La choralité au cinéma devient un genre à partir des années 2010 (Maria del Mar Azcona dans Labrecque, 2017, p. 74). Dans son *Vocabulaire du cinéma*, Marie-Thérèse Journot

précise qu'il s'agit de films dans lesquels « quand la trame narrative se démultiplie, on suit alternativement les actions de plusieurs groupes de personnages [...] [et il faut] présenter un grand nombre de personnages sans que l'un d'entre eux soit privilégié par le récit, comme dans un chœur » (Journot & Marie, 2011, p. 51). Maxime Labrecque précise avec plus de détails les caractéristiques du film choral dans son mémoire de maîtrise. Il cite six points importants :

- une multiplicité des personnages principaux ;
- une importance relativement égale de chaque protagoniste ;
- une présence d'un degré d'autonomie entre chaque histoire ;
- un lien qui unit les différentes histoires (d'ordre narratif, thématique, stylistique ou poétique) ;
- une peinture des émotions qui prime sur l'action ;
- une fin ouverte ;
- un art du montage principalement alterné ou parallèle (Labrecque, 2010, p.10-51).

Par l'emploi d'un montage alterné, parallèle, ou des deux (qui favorisent la complexité narrative), les espaces-temps deviennent fragmentés, ce qui peut entraîner une non-linéarité des événements. Notre objet filmique semble alors pouvoir s'apparenter à un film choral. En effet *Cloud Atlas* s'intègre aux films choraux selon la définition de Journot par plusieurs points :

- La trame narrative est démultipliée avec six temporalités différentes
- Différentes actions sont menées à bien dans chaque temporalité
- Il y a différents personnages principaux (un dans chaque trame narrative)
- Chaque personnage principal n'agit pas seul mais est associé à un groupe de personnages secondaires

- Tous les personnages principaux s'alternent à l'écran³¹.

De plus, avec les précisions qu'apporte Labrecque, *Cloud Atlas* une fois encore répond aux caractéristiques du film choral : chaque histoire appartenant à une temporalité différente a un début, une progression et une fin, les différentes histoires ont des liaisons appartenant aux quatre ordres qu'il propose (narratif : emploi de mêmes acteurs et connexions de chaque histoire les unes avec les autres, stylistique : *match cut* et raccords de tout type au montage, poétique : la réincarnation, thématique : la vie, la mort, les obstacles à franchir). Enfin, une fin ouverte et un art du montage parallèle et alterné sont également présents. La mise en place du « chœur » selon les propos de Journot se fait par l'emploi du montage. *Cloud Atlas* est donc clairement un film choral.

Néanmoins, dans le développement de son mémoire, Labrecque précise que le film choral n'est qu'une sous-catégorie du film de groupe. Dans le film de groupe, nous pouvons différencier deux sous-catégories : le film de groupe homogène et le film choral. Enfin, la catégorie du film choral se divise à nouveau en 3 sous-catégories : les films choraux tirant vers les films homogènes, les films purement choraux et les films choraux tirant vers les films à sketches (Labrecque, 2010, p. 11).

Suite à la description de ces trois sous-catégories, *Cloud Atlas* devient donc difficilement situable. En effet, ce film serait à la fois un film choral tendant vers le film à sketches pour plusieurs points : les différents personnages principaux ne se croisent jamais, ils appartiennent à six temporalités différentes, leurs histoires n'ont presque pas d'incidence sur celle des autres personnages (hormis Somni qui devient un Dieu pour Zachry, mais par exemple Cavendish lit seulement la biographie sur Luisa Rey et Luisa tombe sur les lettres de Frobisher, mais cela n'a pas d'incidence sur l'enquête qu'elle mène). Également, les réalisateurs diffèrent : les Wachowski réalisent trois temporalités et Tom Tykwer en réalise trois autres. Les styles sont donc différents jusque dans la réalisation qui pousse à croire que nous sommes face à plusieurs

³¹ Cependant, en suivant ce site fait par des fans et des spectateurs, nous apprenons qu'a priori, bien qu'il y ait une moyenne de 26 minutes par temporalité à l'écran, certains personnages sont plus présents que d'autres : http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=19041#nogo9, consulté le 12 mars 2018

« mini-films » à l'intérieur du même long- métrage. Ainsi, *Cloud Atlas* s'intégrerait davantage vers le film choral à tendance à sketches.

Néanmoins, d'autres artifices vont finalement entrainer *Cloud Atlas* vers un film choral à tendance homogène. En effet, l'emploi des mêmes acteurs dans les différentes trames narratives par des procédés de grimage entraine une homogénéité spatio-temporelle. De plus, ces procédés de grimages instaurent un lien avec des caractéristiques théâtrales : « Le cinéma s'est néanmoins donné la possibilité de représenter le passé. On a pris le théâtre et la littérature comme modèles, on a développé l'art du grimage » (Mariniello, 1994, p. 45) Également, la bande sonore du film et le *Cloud Atlas Sextet* que compose Frobisher à l'intérieur de la diégèse sont similaires. On va donc avoir une trame musicale extra-diégétique qui se base sur une musique composée de manière intra-diégétique. Les allers et retours à l'intérieur et à l'extérieur de la diégèse que ces choix de montage sonores et musicaux entraînent vont favoriser et fluidifier les passages entre chaque temporalité, telles des images sonores théâtrales. Enfin, l'utilisation de *match cut*, c'est-à-dire une transition étant en parfaite répercussion, que ce soit au niveau de l'image ou des sons, favorise également une homogénéité spatio-temporelle et donc tire *Cloud Atlas* vers le film de groupe.

Ainsi, *Cloud Atlas* devient plus qu'un simple film choral puisqu'il est à la fois un film choral, un film de groupe homogène et un film à sketches, ce qui favorise une polyphonie et une multiplicité des genres à l'intérieur d'un objet unique.

4.2.2. En séries

Cloud Atlas rentre finalement difficilement dans les caractéristiques du film choral, mais qu'en est-il de *Sense8* ? Avec l'avènement d'une plus grande maturité et complexité des séries télévisées depuis le début des années 1980, la choralité est également de plus en plus présente dans la sérialité et nous allons voir que le film choral et la série chorale ont des points communs. Jean-Pierre Esquenazi précise que la série chorale telle que *NYPD Blue* (ABC, 1993-2005) (Esquenazi, 2013, p. 10), *Lost* (ABC, 2004-2010) ou encore *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005)

(Esquenazi, 2014) appartient au genre des séries évolutives³². Il caractérise la série chorale comme suit :

La série chorale [...] repose [...] sur une intrication entre niveaux narratifs [...], l'entremêlement des intrigues implique aussi le mélange des temps [...]. Les séries chorales possèdent (I) une multiplicité de personnages et donc une multiplicité de points de vue possibles. Elles tissent (II) un réseau complexe de récits fragmentés sur un ou plusieurs épisodes (arcs narratifs). Leur développement implique (III) une extension continue de l'univers fictionnel (Esquenazi, 2014, p. 130-131).

Nous pouvons voir que selon Esquenazi, les caractéristiques de la série chorale sont moins strictes que celles du film choral selon Labrecque. En effet, bien que les deux définitions soient en accord sur différents points (multiplicité de personnages, autonomie des histoires, liens entre les histoires et mélange des temps qui entraîne donc un art du montage) le récit sériel ne prend pas en compte la fin ouverte. Cela peut paraître cohérent étant donné le principe d'une série, surtout évolutive, où nous attendons une suite après chaque épisode. Les fins d'épisodes et de saisons sont davantage basées sur des *cliffhangers* que sur une fin ouverte, pour appâter son spectateur. De plus, l'importance égale des protagonistes ne rentre également pas en compte. Esquenazi précise :

À chaque épisode une tranche de vie, presque toujours celle d'une communauté et de ses membres. L'histoire de ceux-ci s'enrichit lentement d'un ensemble d'événements [...]. La vie de chacun constitue une petite chronique et l'ensemble d'entre elles forme un réseau de voix parfois éparpillées mais susceptibles à tout moment de converger à nouveau : sa continuité est façonnée à travers différentes discontinuités. (Esquenazi, 2014, p. 121) ; L'élaboration [...] de la communauté semble demeurer l'un des plus grands sujets américains, qui donne à la série télévisée [...] ses plus grandes réussites (au contraire de la fiction française centrée sur l'individu ?) (Esquenazi, 2010, p. 121).

Il n'y a donc pas forcément d'égalité entre les personnages d'une communauté dans une série télévisée chorale, mais plutôt une variabilité du poids qu'on leur accorde selon les moments. La série chorale peut également se concentrer sur certains de ses personnages, voire un seul personnage, durant des épisodes (par exemple en 2015, l'épisode 604 de *The Walking Dead* (AMC, 2010-) se recentre sur le passé de Morgan et durant les 64 minutes de l'épisode nous

³² Esquenazi précise également l'autre pan de la série évolutive qui est le genre de la série feuilletonnesque qu'il analyse également dans *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Colin, 2014

n'avons accès à aucun autre personnage). Cela se distingue alors du film choral, mais également de notre objet sériel.

Dans son premier ouvrage *Le film choral : Panorama d'un genre impur*, Maxime Labrecque condense assez bien les différentes spécificités de la choralité. Le film choral permettrait :

D'explorer, en parallèle, plusieurs histoires et la manière dont celles-ci se croisent ou non. Le film choral, grâce au montage alterné ou parallèle, passe constamment d'un personnage à un autre, d'une trame narrative à une autre. Le réseau est ouvert et il évolue, tout comme la structure des liens se transforme dans l'esprit du spectateur devant un film choral, dans lequel plusieurs voix équipollentes se font entendre (2017, p. 78).

À travers ces différentes définitions, un dernier point nous semble important à relever pour faire évoluer la polyphonie dans la choralité de nos objets. Si nous nous concentrons sur les récits choraux filmiques que propose Labrecque, ainsi que les récits choraux sériels d'Esquenazi, les objets ne traitent toujours que d'un seul genre. En effet, la question du genre est absente de leurs recherches, et de plus, nous pouvons voir que les objets qu'ils analysent sont de genre singulier et non pluriel. Nous entendons par là que les différentes sous-histoires des récits appartiennent au même genre. Pour citer quelques-uns des exemples de Labrecque pour le cinéma, *Love Actually* (Curtis, 2003) représente les romances d'amour à travers les âges et les cultures, *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) les règlements de compte dans le milieu de la pègre à Los Angeles, et *21 Grammes* (Iñárritu, 2003) est un drame qui traite des relations humaines dans un contexte réaliste. Il en va de même pour les séries chorales que cite Esquenazi, *ER* (NBC, 1994-2009) se veut une série dramatique sur les relations humaines dans un milieu hospitalier, *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) une série policière et *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005) une série dramatique qui entretient les relations de familles.

Bien que les séries se distinguent légèrement des films par l'emploi, parfois, de différents sous-genres pour créer un nouveau concept, les séries et les films choraux, malgré la multiplicité des personnages et les multitudes d'histoires à l'intérieur de ces œuvres, se rattachent à un seul et unique genre, tel que le thriller, le policier ou encore le drame. Cela vient donc augmenter notre hypothèse sur la multiplicité des genres à l'intérieur de nos objets que nous avons traités dans notre troisième bloc d'analyse « hétérogénéités et homogénéités narratives : pour une non-

linéarité des espaces-temps ». En mobilisant ces concepts de choralité, nous pouvons alors voir que nos objets ne s’y intègrent finalement pas complètement.

5. Les règles du jeu pour une autonomie des récits entrelacés

La complexité dégagée par le montage de composantes hétérogènes de nos objets peut être comprise en analysant les descriptions qui émergent, pour le cinéma et pour le jeu vidéo, lorsqu’on s’intéresse à la place des spectateurs confrontés à un système de règles. Nous parlerons donc de *puzzle movies*, de *mind-game films* et de *playing-game movies* ainsi que d’avatar.

5.1. *Puzzle movies*

« Combiner différents fragments filmés [...] à la manière d’un enfant qui forme un mot ou une phrase à partir de cubes épars comportant des lettres » (Chateau, 2013, p. 38 ; Koulechov, 1994, p. 21). En effet, après avoir analysé la polyphonie et la mosaïque, la technique du puzzle peut nous aider à mieux voir plusieurs caractéristiques similaires. Il s’avère qu’il existe plusieurs théories des récits puzzles (*puzzle plot*) pour le cinéma. Il nous semble alors cohérent de distinguer les types de montages, de récits et d’histoires que ces films entraînent afin de voir si nous pouvons les mobiliser dans nos analyses.

« Contemporary Puzzle Films » – a popular cycle of films from the 1990s that rejects classical storytelling techniques and replaces them with complex storytelling [...] the events are not simply interwoven, but *entangled*. [...] Puzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality³³. [...] In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative). [...] Puzzle film : *21 Grams* (2003), *Donnie Darko* (2001), *Stay* (2005), *The Usual Suspects* (1995) (Buckland, 2009, pp. 1-11).

³³ These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing).

Dans un premier temps, nous pouvons qualifier les récits *puzzles* d'« entremêlés », bien que la distinction entre *interwoven* et *entangled* soit délicate à traduire en français. *Entangled* peut se rapporter à être « emberlificoté », où la notion de nœud, d'emmêlement, est présente. Breda dans sa thèse distingue *tressé*, se rapportant à *interwoven* et *tissé* pour *entangled* (2015, p.34). Les films appartenant à la catégorie des films *puzzles* privilégient des complexités spatio-temporelles et une non-linéarité, à la fois au niveau du récit et de la narration. La narration complexe, mise en place par les techniques de montage, rejoint les différentes caractéristiques que nous avons établies à travers les théories théâtrales du XXème siècle (théâtre des possibles, entrelacs, attractions). De plus, ce qui est étonnant à noter est la distinction des différents films que cite Buckland comme des films *puzzles*³⁴ qui peuvent à leur tour être organisés dans des sous catégories telles que le film schizophrène³⁵ ou les *mind-game films*. Les *playing-game movies* sont une sous-catégorie des *mind-game films*. Les *mind-game films* possèdent six caractéristiques importantes :

- 1) A protagonist participates in, or is witness to, events whose meaning or consequences escape him [...] (*Memento*, *Donnie Darko*) [...]
- 2) A protagonist seems deluded or mistaken about the difference between reality and his/her imagination.
- 3) A protagonist has a friend, mentor, or companion who turns out to be imagined (*Fight Club*, *Donnie Darko*).
- 4) A protagonist has to ask himself: “who am I and what is my reality?” (the Philip K. Dick adaptations *Blade Runner* [1982] [...] *Minority Report* [2002]), and even “am I still alive or already dead” (*Angel Heart* [1987] [...])
- 5) Not only is the hero unable to distinguish between different worlds [...] and neither is the audience – until a moment in the film when it.
- 6) [...] the narrative and plot have been based on a mistaken cognitive or perceptual premise (*Fight Club*, *The Sixth Sense*) (Elsaesser, 2009, p. 17-18).

Donnie Darko apparait donc comme un *playing-game movie* par l'utilisation des six règles de Elsaesser. *Usual Suspects* (Singer, 1995) s'apparente aux films de groupe homogène (Labrecque, 2010, p. 11) car la bande de criminels agit ensemble pour faire leur vol, bien que chacun à l'intérieur du groupe ait des responsabilités différentes. A l'inverse, *21 Grammes*

³⁴ Cette liste n'est pas exhaustive, Buckland cite une trentaine de films dans *Puzzle films : complex storytelling in contemporary cinema*, Wiley-Blackwell, 2009, p.11

³⁵ Selon Elsaesser, les films schizophrènes mettent en scène « a condition made clear both by plot and behavior, but the fusion of memory and delusional fantasy engenders its own kind of unframed vision, increasing the spectatorial discomfort » (Elsaesser, 2009, p. 27). Voir aussi (Buckland, 2009, pp. 13-42)

(Iñarritu, 2003) rejoint le film choral (*Ibid.*, p. 13-27) car les trois histoires sont montrées en alternance, par le biais du montage, et elles n'ont qu'un point commun les unes avec les autres.

D'autre part, Dällenbach, de qui nous avons déjà opposé les propos à ceux de Bíró sur la question de la mosaïque, rentre à nouveau en opposition face aux théories de Buckland et de Elsaesser sur le genre puzzle. En effet, Dällenbach oppose la mosaïque au puzzle, il précise : « le puzzle présuppose une *totalité préexistante* qu'il s'agit de reconstituer, certes, selon un ordre de succession quelconque, mais en remettant chaque pièce à *sa* place, alors que la mosaïque vise la constitution d'une *totalité inédite*, et donc encore à inventer » (Dällenbach, 2001, p. 62).

Cloud Atlas utilise des caractéristiques du film de groupe par la multiplicité des personnages principaux, mais aussi des caractéristiques des *playing-game movies* par les choix de montage et de mise en récit. Également, *Cloud Atlas* se rapproche de la définition du puzzle de Dällenbach où la *totalité* est préexistante et à reconstituer, étant donné que le film est une adaptation d'un roman éponyme, où chaque histoire est complète. Nous pouvons alors supposer qu'en remontant le film en intervenant dans le montage non-linéaire qui est proposé pour faire un montage linéaire de chaque histoire, les *totalités* préexistantes des sous-histoires et de l'histoire globale seraient reconstituées. Nous pouvons donc noter, par l'utilisation des différentes caractéristiques, que *Cloud Atlas* s'apparente à un film *puzzle*.

Dans *Sense8*, les connexions entre les personnages ainsi que les jeux de monstration et de points de vue peuvent également rappeler les récits schizophrènes. De plus, *Sense8* répond aux six règles des *mind-game films* ce qui rejoint les *playing-game movies*. Enfin, la présence des huit personnages principaux nous permet de le rattacher au concept de films de groupe. Cet objet rentre également dans la définition des *puzzle films* selon Buckland, et de la mosaïque de Dällenbach. En revanche, il se distingue du concept de *puzzle* de Dällenbach, à l'inverse de *Cloud Atlas*. C'est donc là une distinction importante à noter : au fur et à mesure des épisodes, les connexions sensorielles et narratives dues aux transitions visuelles et sonores brisent la *totalité* de chacune des sous-histoires pour venir créer et inventer, épisode par épisode, une mosaïque d'histoire(s) inédite(s).

Ainsi, que ce soit par leurs formats mais aussi leurs traitements du temps, *Sense8* et *Cloud Atlas* commencent à avoir différentes distinctions. En effet, la simultanéité de *Sense8*

permet la création d'une mosaïque d'histoires inédites, à l'inverse de *Cloud Atlas* qui appartient davantage à la choralité.

5.2. Le jeu vidéo

L'opération de reconstituer l'unité du récit est comparable à un puzzle, elle possède donc les caractéristiques d'un jeu. D'ailleurs, l'aspect ludique est cher aux Wachowski depuis le début de leur carrière. Rappelons que :

Dans *Matrix*, un élément structurel essentiel [est] emprunté au jeu vidéo. [...] Lorsqu'il [Néo] se réveille devant son ordinateur, s'inscrit sur l'écran [...] « suit le lapin blanc ». Autrement dit : veux-tu jouer ? Ensuite lorsqu'il est enlevé et se retrouve devant Morpheus, c'est encore un jeu qu'on lui propose « la pilule bleue et tout s'arrête, ou bien la pilule rouge et tu restes au pays des merveilles » (Dufour, 2011, p. 145-146).

Cela met en avant un point central chez les Wachowski : la multiplicité des choix possibles du personnage. Néanmoins, dans *Matrix*, les choix possibles des personnages sont proposés dans le récit : le personnage doit choisir l'une des deux pilules, et de suivre, ou non, le lapin blanc. Dans nos deux objets, les personnages sont pliés aux choix des metteurs en scène et des monteurs, mais aucune proposition ne leur est faite dans le récit.

Les Wachowski mettaient déjà en place un cinéma dit « transludique » avec *Matrix*. Dans sa thèse, Martin Picard précise que, en particulier dans le troisième opus, « [p]lusieurs prouesses physiques des héros du film [...] reposent sur les gestes et les mouvements corporels des avatars d'un jeu vidéo. D'où mon appellation de cinéma transludique » (2010, p. 308). Il s'avère qu'à travers leurs choix de mise en scène dans *Cloud Atlas*, mais surtout dans *Sense8*, les Wachowski jouent des prouesses physiques de leurs huit personnages grâce aux artifices cinématographiques (montage, transitions, effets spéciaux, montage dans le plan) pour ne créer qu'un seul personnage unique, complet, un avatar pour les spectateurs qui peut changer d'option à tout moment.

Conclusion du chapitre

Ce premier chapitre nous a permis de distinguer et de délimiter cinq blocs de concepts importants qui décrivent des techniques présentes dans différents médias tels que le roman, le

théâtre, le cinéma, la série télé et le jeu vidéo, afin de comprendre quelques mécanismes qui sont au cœur des narrations polyphoniques.

Dans notre premier bloc, nous avons déterminé les procédés d'alternance et de parallélisme par les effets de montage présents dans le théâtre. Nous avons d'entrée de jeu vu que nos objets se rattachaient aux grands groupes des montages alterné et parallèle par la multiplicité des points de vue, des personnages et d'espaces-temps. Par la suite, avec l'effet Koulechov, nous avons mobilisé une caractéristique importante qui est celle de l'interprétation spectatorielle. Enfin, nous avons pu opposer la transparence hollywoodienne et le double emploi –un emploi polyphonique- de ces procédés à la fois apparents et transparents.

Par la suite, nous avons pu mobiliser le concept d'intervalle qui nous a permis de déboucher sur l'accumulation de détails apportés aux types de montages qui jouent d'une porosité des espaces-temps. Ainsi, nous avons souligné l'importance des sons et comment ceux-ci favorisent la création d'espaces artificiels mis en scène par les techniques de montage.

Par l'analyse de la création de ces espaces artificiels, nous avons abouti à notre troisième bloc, qui souligne les mutations et les transformations que le montage favorise. Le montage des attractions, des correspondances, les nœuds et le théâtre des possibles nous ont permis de mieux comprendre la distinction entre les parties et la totalité narrative qui rappelle que la totalité est plus que la somme de ces parties et enfin la valeur des émotions et des sensations à la fois spectatorielles et narratives. Suivant les caractéristiques de nos objets, nous avons donc considéré une autre forme de prolifération, la multitude de genres. Enfin, cela nous a permis de déboucher sur les caractéristiques de la complexité narrative de Mittell auxquelles *Sense8* se rattache. Dans ce cadre, nous avons également évoqué la mise en scène de la transidentité des Wachowski en lien avec la fusion des identités, des points de vue et des émotions.

Nous nous sommes recentrés sur les orchestrations, la mosaïque et la choralité qui nous ont permis de démontrer l'importance des transitions entre les plans mais aussi, encore une fois, l'accent porté sur la double prolifération, à la fois d'une progression simultanée et complète de différentes histoires, mais aussi de leurs évolutions indépendantes. Enfin, nous avons voulu nous intéresser aux règles du jeu et à la question de l'avatar qui favorisent un écho entre les espaces et les temps.

Le montage, dans ses formes variées, est primordial dans nos objets. Il nous semble alors cohérent d'analyser ce corpus à partir des concepts mis en évidence dans nos blocs, pour voir quelles caractéristiques ressortent et mettent en avant la création d'un double sens, à la fois narratif et sensoriel. Nous verrons comment le montage dérègle, de manière chaotique (Ryan), le récit (par la multiplicité des points de vue) les histoires (par une perpétuelle non-linéarité) et la narration (par une multitude de narrateurs) à la fois intra et extra diégétiques. Cependant, tous ces procédés qui peuvent paraître très hétérogènes, provoquent à l'inverse, une histoire globale homogène par des procédés de « connexions » à la fois visuels, sonores et narratifs. Cette accumulation de procédés favorise une totalité qui est plus que la somme des parties, mais aussi crée un nouveau niveau présentant une polyphonie des sensations.

Chapitre 2 : Points de vue(s), mondes possibles et connectés dans *Cloud Atlas*

Considérons d'abord le film *Cloud Atlas*. Dans un premier temps, nous allons analyser l'adaptation entre le roman et le film. Par la suite, nous verrons quelles caractéristiques des montages parallèles y sont employées. Plusieurs concepts issus de nos cinq blocs d'analyses seront mobilisés pour comprendre la porosité des espaces-temps, les connexions sensorielles, la création d'espaces-temps artificiels et la complexité sérielle. Néanmoins, de nouvelles notions seront également employées pour préciser le phénomène de la double prolifération. Dans un dernier temps, nous analyserons les différents types de transitions visuelles et sonores qui favorisent de nouvelles connexions narratives et entraînent une totalité qui est plus que la somme de ses parties.

1. Du roman au film

Il est intéressant de noter la présence de plusieurs types de montage dans le texte de David Mitchell. La structure en empilement se rattache au montage parallèle qui crée une multiplicité d'espaces-temps. Les connexions d'objets entre les différentes histoires entraînent un léger montage des intervalles et des entrelacs, ce qui entretient la multiplicité et la porosité des espaces-temps. L'accumulation des différentes histoires entraîne aussi différents genres à l'intérieur d'un même roman ce qui en fait un objet textuel polyphonique³⁶. Les connexions de personnages favorisent un montage en mosaïque ce qui entretient la double prolifération que nous souhaitons mettre en avant. Enfin, les connexions de lieux sont également entretenues par l'empilement des histoires. Elles rejoignent à la fois l'alternance et les intervalles et

³⁶ Nous voulons vraiment nous arrêter sur le terme polyphonique et non « hybride » car selon Bakhtine, « [une] construction hybride [est] un énoncé (...) où se confondent, en réalité deux énoncés, deux manières de parler, deux styles, deux « langues », deux perspectives sémantiques et sociologiques » (Bakhtine, 2006, p. 125-126). Ainsi l'hybridité entraîne une relation entre un rapport double, tandis que « la polyphonie suppose une multiplicité de voix » (Bakhtine, 1970, p. 69)

maintiennent la multiplicité et la porosité des espaces-temps. Il est important de noter l'entrelacement du récit et la complexité narrative du roman.

Nous pouvons noter de légers changements effectués pour augmenter les connexions et favoriser la porosité des espaces-temps et la double prolifération. Un changement spatial nous intéresse : Zedelghem (Belgique) en 1931 dans le roman devient Edinburgh (Royaume-Uni) dans le film pour que le château dans lequel va Frobisher (et où réside Vyvyan Ayrs dans la diégèse de 1936), devienne la maison de retraite où va Cavendish (en 2012). Cela entraîne un lien spatial plus concret entre les deux époques. L'adaptation dans son fond est donc cohérente et similaire. Néanmoins, sa forme se distingue de la structure en empilement du roman par un montage à première vue chaotique et cacophonique : « In the film, the symmetrical stack structure is replaced with a chaotic organization. The stories are fragmented [...] and these fragments [...] are presented in a seemingly random order ». (Ryan, 2017, p. 35). Les procédés de montage s'installent telles des « règles du jeu » pour mettre en place la double prolifération du film.

1.1. Double prolifération et triple narration

Marie-Laure Ryan distingue trois types de prolifération : « Narrative proliferation : a world with many stories. Ontological proliferation: a story with many worlds. Textual and medial proliferation: many different texts converging around the same world, especially texts of different media » (Ryan, 2017, p. 32). Nous mobiliserons les proliférations narrative et ontologique pour aboutir à notre hypothèse. Dans son article, Ryan classe *Cloud Atlas* dans la typologie de la prolifération narrative, comportant un seul monde et différentes histoires. Elle précise : « both the novel and the film consist of six separate stories » (*Ibid.*, p. 34). Nous sommes d'accord avec ses propos, néanmoins nous pensons que *Cloud Atlas* met également en scène, une seule histoire avec différents « mini-mondes », c'est-à-dire une prolifération ontologique : les différents objets qui passent de main en main et les techniques de montage parallèle favorisent la création d'espaces-temps artificiels. Il nous semble alors évident que *Cloud Atlas*, en plus d'une prolifération narrative soit également catégorisé dans une prolifération ontologique. Ainsi, nous mobilisons les théories de Ryan pour voir comment notre objet met en scène une prolifération à la fois ontologique et narrative, ce que nous dénommons

une double prolifération. Nous verrons à travers les transitions cinématographiques la cohésion des six histoires au profit d'une seule et même histoire globale par les « effets localisés » (homogénéités spatio-temporelles, effets mouvements etc. selon Gardies) et la cohésion des différents mini-mondes au profit d'un seul et même monde par les simultanités artificielles.

Nous pouvons différencier deux types de narrateurs principaux : le narrateur homodiégétique « présent dans la diégèse, c'est-à-dire dans l'univers spatio-temporel du roman » (Jouve, 2010, p. 29) et le narrateur hétérodiégétique « absent de la diégèse » (*Ibid.*). Dans *Cloud Atlas*, le narrateur hétérodiégétique peut être considéré comme le monteur du film, Alexander Berner, car il crée un nouveau récit en assemblant l'histoire de manière non-chronologique. Berner favorise les effets localisés et les simultanités artificielles ce qui entraîne la multiplicité des espaces-temps, des points de vue et leurs porosités. Le monteur hétérodiégétique crée et entretient la double prolifération.

Un narrateur homodiégétique est aussi présent : le personnage de Zachry âgé. Il est à l'origine de sa propre histoire et des cinq autres, tel que l'est Martin Martin dans *Le Porteur d'Histoire*, en étant le conteur de sa propre histoire et des autres temporalités. Ce procédé très théâtral entretient, comme nous l'avons vu dans notre chapitre 1, une multiplicité d'espaces-temps et une double prolifération. Ce narrateur âgé introduit une nouvelle temporalité, inexistante du roman. Les séquences d'ouverture et de clôture du film, où nous rentrons et ressortons de son récit, soulignent son statut de narrateur. Lorsque son récit commence à (00 :01 :41), il nous prévient de garder les yeux ouverts avec son expression « eyes to eyes ». Le narrateur nous étant présenté, par convention, nous savons que nous avons affaire à une mise en images de son récit.

« La polyphonie suppose une multiplicité de voix » (Bakhtine, 1970, p. 69). La séquence d'ouverture qui suit les propos de Zachry âgé alterne cinq temporalités principales. Étant donné que l'« énonciation [...] « polyphonique » [doit] montrer comment l'énoncé signale dans son énonciation la superposition de plusieurs voix » (Ducrot dans Jost, 1988, p. 151), Zachry devient l'énonciateur polyphonique en nous contant une histoire « pleine de voix reliées les unes aux

autres ». Zachry âgé est alors le narrateur second³⁷ des différentes histoires, incluant la sienne. Le son prime ici sur l'image pour introduire cette polyphonie narrative des différentes diégèses, telles que les images sonores théâtrales qui introduisent des espaces.

La voix-*over* de Zachry âgé fait une intrusion dans son récit à (01 :45 :25) en rappelant « the dead never stay dead, open your ears and they never stop gibbering ». Ici, « open your ears » rappelle au spectateur de continuer d'écouter, de jouer et de ne pas oublier les règles du jeu. Cette intervention dans le récit peut encore être affiliée au théâtre où dans *Le porteur d'Histoire*, Martin Martin fait des pauses et des intrusions dans les illustrations de ses propres récits. Cette insertion de Zachry, tel le théâtre des possibles qui « génère plusieurs dimensions et plusieurs âges à la fois pour rendre compte de l'homme qui se crée perpétuellement » (Ryngaert, 2011, p. 126), rappelle qu'ici Zachry génère les différents récits qu'il conte. Ce narrateur homodiégétique nous repositionne dans une double prolifération, à la fois narrative, car toutes les histoires appartiennent à son monde mental, imaginaire, mais aussi ontologique car il est le seul narrateur second qui conte une histoire globale.

D'autres voix-*over* qu'on peut attribuer à des « sous-narrateurs » favorisent également la double prolifération. Dans *Cloud Atlas*, chaque personnage principal souligne en voix-*over* ses actions dans sa propre diégèse, en y insérant des détails. Ils sont donc des narrateurs homodiégétiques secondaires. Cependant, le montage crée rapidement des cassures de rythmes en apposant certaines voix-*over* sur certaines diégèses, ce qui entraîne des connexions. À (01 :37 :03), Frobisher, sur le point de tuer Ayrs (1936) explique « That from this point on » puis, une coupe passe en 2321 où Zackry et Méronym vont à Monasol. Sur un plan de grand ensemble des montagnes, la voix-*over* de Frobisher se termine « There was no going back ». La voix fait à la fois référence à sa relation avec Ayrs qui se termine, mais aussi aux actions de

³⁷ Selon Gaudreault et Jost, le narrateur explicite dit encore « grand-imagier » ou « méga-narrateur » est « l'instance fondamentale responsable du « méga-récit » qu'est le film » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 76). Celui-ci se distingue du narrateur second. Dans notre analyse, Zachry équivaut au narrateur second comme l'est Schéhérazade dans les *Mille et Une Nuits*. Il est précisé « Toutes ces histoires sont racontées par cette sous-narratrice qu'est Schéhérazade, qui fait elle-même partie de la diégèse de premier niveau racontée par le narrateur premier. » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 69).

Zachry et Méronym qui doivent monter les montagnes jusqu'au bout. Ainsi, le montage favorise une simultanéité artificielle entre deux époques et entretient une double prolifération.

2. Du chaos à l'organisation, des règles du jeu à la polyphonie du montage non-linéaire

2.1. Les règles du jeu

Face à un film, nous savons d'ores et déjà que nous, spectateurs, sommes face à une sorte de jeu : « voir un film, c'est accepter de participer à une sorte de vaste jeu de rébus au cours duquel seront évaluées, mises à l'épreuve, ma sagacité et ma compétence à trouver les réponses les mieux adaptées aux situations et aux questions toujours renouvelées » (Gardies, 1993, p. 189). De plus, le film met en avant un double phénomène ludique : « le film, en tant que partie-jeu, met en scène des joueurs. D'un côté, il y a le réalisateur qui amorce la partie en deux mouvements en démarrant le récit. De l'autre, il y a le spectateur, prêt à le déjouer et disposé à recevoir ses «lancés»» (Brien, 2012, p. 79). Nous prenons en compte à la fois les spectateurs, qui doivent s'adapter aux règles du jeu -en l'occurrence aux règles narratives, de montage et des connexions- mais aussi aux réalisateurs et monteur, qui créent la mise en récit.

Les règles de jeu de *Cloud Atlas* sont introduites de manière très rythmée durant le film : durant les cinq premières minutes, le spectateur reçoit une proposition de mise en récit parallèle et très saccadée. Ce récit peut s'apparenter à un exemple de « partie de jeu » déjà bien aboutie, qui peut sembler très chaotique (Ryan) si l'on ne maîtrise pas les règles. Le montage, jusqu'à l'arrivée du titre à (00 :05 :10) présente les six différentes temporalités, avec des scènes de dix à vingt-cinq secondes dans un désordre chronologique et narratif. Le montage entremêle le début de l'histoire d'Ewing, le milieu de celle de Luisa, et la fin de celles de Frobisher, Somni-451 et Cavendish. La non-linéarité est présente à deux niveaux : entre les différentes histoires et à l'intérieur même de chacune d'elle. Le spectateur est alors face aux règles de *Cloud Atlas* qui introduisent les différentes prémices : celle de chaque personnage (Zachry âgé explique sa rencontre avec Georgie. Ewing rencontre le Dr. Goose, Luisa cherche le secret de la société,

Cavendish conte son aventure, Frobisher explique pourquoi il se suicide, et Somni-451 fait sa dernière entrevue politique) et celle du parti-pris narratif du montage du film.

Le spectateur peut jouer le jeu et apprendre son nom (en l'occurrence le titre du film) en le continuant, ou bien s'arrêter après ces cinq premières minutes polyphoniques où le montage entretient un chaos entre les différents espaces-temps qui peut être rebutant. Après l'annonce du titre et jusqu'à (00 :37 :03) les six espaces-temps sont présentés chronologiquement pour instaurer le contexte spatio-temporel de chaque histoire. Nous sommes ici face à la première règle du jeu, c'est-à-dire celle de l'attention, qui « assure à ce dernier [le spectateur] qu'on lui indiquera les détails importants et nécessaires à sa compréhension ainsi qu'à sa progression » (Perron, 1997, p. 224). Le spectateur a alors toutes les informations pour commencer à comprendre le jeu grâce aux cinq premières minutes qui lui ont présenté « les règles abouties ». Cette première demi-heure indique les six espaces-temps qu'il doit maîtriser, et leurs connexions. Jusque-là le montage du film est uniquement parallèle : il y a bien un « entremêlement [...] de [...] plusieurs séries de motifs [sans] relation chronologique » (Gardies, 1992, p. 159).

La deuxième règle du jeu, celle de la signification est :

Une fois que le spectateur sait où porter son attention, il demeure confronté à la manière dont il doit tirer des conséquences. Si un détail a été présenté, c'est qu'il doit être pertinent à la poursuite du récit. La règle de la signification permet de remanier les informations, de les abstraire et de les interpréter [...], le spectateur doit se servir de sa connaissance (quotidienne, encyclopédique, culturelle et cinématographique) afin de comprendre l'univers du récit, les personnages et leur action (Perron, 1997, p. 220).

De (00 :37 :03) à (00 :37 :15), Zachry rêve et quinze plans appartenant aux six temporalités apparaissent. Cette accumulation de plans introduit le « chaos » narratif en emboitant différentes diégèses les unes dans les autres sans repères chronologiques. Les spectateurs, qui ont appris les différents espaces-temps avec la première règle, savent maintenant où porter leur attention. Ils doivent utiliser leurs connaissances du film, c'est-à-dire la démonstration de la « partie de jeu » proposée en introduction, ainsi que les différentes diégèses qui leur ont été montrées, pour comprendre la suite. Ils peuvent également utiliser un deuxième niveau de connaissance, encyclopédique, pour faciliter leur compréhension de *Cloud Atlas* en s'aidant des autres récits emboîtés qu'ils connaissent.

À partir de cet instant (00 :37 :02), le montage parallèle et chronologique fait de séquences longues et ordonnées, devient désordonné et saccadé et accentue la deuxième règle du jeu : celle de la signification. Les séquences commencent à s'entrecroiser, ce qui instaure la multiplicité et la porosité des espaces-temps mais aussi la création de l'interprétation spectatorielle. Cette interprétation est entraînée par la mobilisation des connaissances encyclopédiques des spectateurs. Ce film s'adresse donc à un spectateur averti où l'« on sait que la connaissance des règles « constitue » la condition minimale pour qu'un joueur participe à un jeu. Plus le joueur aura assimilé les règles, plus l'absorption ainsi que le degré d'enjouement (*playfulness*) seront grands» (Perron, 1997, p. 222).

Plus le récit avance, plus il devient rapide, ce qui augmente l'aspect chaotique dont parle Ryan. Selon notre angle d'analyse, ce n'est pas un chaos narratif mais, au contraire, la création d'une double prolifération où histoires et mondes se mélangent pour devenir unique. La hachure du montage et les corrélations entre les plans entraînent des connexions entre les six histoires. Les spectateurs « pris au jeu » face au film, rentrent alors dans la troisième règle, celle de la configuration qui « renvoie au mode de traitement descendant, aux concepts de schémas de connaissances et de schémas narratifs ainsi qu'à cette troisième phase qui permet d'intégrer les données interprétées aux schémas» (*Ibid.*, p. 229). L'amplification du montage parallèle permet aux spectateurs d'intégrer cette double prolifération et la complexité narrative grâce aux corrélations entre les différents espaces-temps : « c'est au public d'effectuer la démarche de raccorder les différents petits morceaux du « fil » d'un personnage, éparpillés à différents moments de la narration, pour reconstituer sa trajectoire linéaire, cohérente et ininterrompue » (Breda, 2015, p. 35)

Enfin, la quatrième règle du jeu, celle de la cohérence, s'installe pendant les différents dénouements et situations finales. Le montage, toujours extrêmement saccadé, entretient des corrélations visuelles et sonores entre chaque séquence, pour favoriser l'unique histoire globale.

Selon Rabinowitz, alors que la règle de la configuration permet de répondre à la question : « Selon toute probabilité, comment cela va-t-il se résoudre ? », la règle de la cohérence répondra à celle-ci : « Si cela se résout de cette façon, comment puis-je rendre compte de cet élément particulier ? » Plus une œuvre est sérieuse (Rabinowitz) ou alambiquée, plus la règle de la cohérence va s'y appliquer (Perron, 1997, p. 231-232 ; Rabinowitz, 1987, p.112).

Étant donné que le film s'ouvrait sur Zachry âgé débutant son récit en tant qu'aède, le retour à Zachry âgé, après le dénouement de chaque histoire, vient créer de la cohérence, en bouclant la narration. L'utilisation des quatre règles du jeu de Rabinowitz dans *Cloud Atlas* introduit le film dans un aspect vidéoludique, cher aux Wachowski, mais également justifie l'évolution du rythme du montage et la porosité entre les différents espaces-temps. L'utilisation de ces règles distingue le film et le roman par leurs formes pour favoriser ici la double prolifération, moins présente dans le texte de base.

2.2. Montage non-chronologique : du montage parallèle aux récits non-linéaires

« Le montage doit être pensé en termes de langage » (Gardies, 1992, p. 143). En se recentrant sur les quatre fonctions principales du montage selon Gardies³⁸ (*Ibid.*, p. 145), la fonction sémantique est celle que nous retenons pour l'analyse de *Cloud Atlas*. La fonction sémantique sert à créer un « langage » avec le cinéma (*Ibid.*). Cette fonction est elle-même divisée en deux catégories, une première, où « le montage est producteur de sens » et une seconde où le montage « est créateur d'effets localisés » (*Ibid.*). Les effets localisés, comme leur nom l'indique, se localisent à l'intérieur des films ; ils sont concis, comme des touches de montage par endroit. Gardies distingue différents effets³⁹ et deux d'entre eux nous semblent proches de notre objet : « L'effet d'« homogénéité spatiale » [qui alterne] des plans filmés en différents lieux [qui] semblent, une fois montés, référer à un même lieu » (*Ibid.*) et l'effet d'« homogénéité temporelle [où] des actions issues de temporalités disjointes peuvent apparaître comme simultanées ou successives » (*Ibid.*). Cependant, ces effets localisés d'homogénéités spatio-temporelles sont présents à chaque coupe dans *Cloud Atlas* et ne sont pas localisés par endroit, ce qui se distingue de ce que propose Gardies. À cela s'ajoute une seconde distinction : l'emploi de ces effets d'homogénéités dans notre objet crée des corrélations sensorielles entre nos différentes histoires.

³⁸ Gardies distingue les fonctions syntaxique, discursive énonciative et sémantique

³⁹ Il rajoute à cela d'autres effets comme l'effet mouvement, l'effet expression psychologique, l'effet rhétorique et l'effet stylistique (Gardies, 1992, p. 145)

L'emploi perpétuel des homogénéités spatio-temporelles sera alors mobilisé pour analyser la porosité entre les différents cadres spatio-temporels et la création d'un montage des émotions et des sensations, tel que le montage polyphonique et par orchestration. Ces homogénéités favorisent également des espaces artificiels communs, mais aussi une simultanéité artificielle d'événements non-simultanés, ce qui augmente la double prolifération de notre objet.

Selon Marcel Martin, nous pouvons distinguer deux types de montage : le montage narratif et le montage expressif. Il précise que le montage narratif permet de :

raconter une histoire, des plans dont chacun apporte un contenu événementiel, contribue à faire avancer l'action au point de vue dramatique (l'enchaînement des éléments de l'action selon un rapport de causalité) et au point de vue du psychologique (la compréhension du drame par le spectateur) [tandis que le montage expressif] est fondé sur des juxtapositions de plans ayant pour but de produire un effet direct et précis par le choc de deux images, dans ce cas, le montage vise à exprimer par lui-même un sentiment ou une idée (Martin, 1985, p. 151).

Cloud Atlas entretient un montage narratif pour l'évolution de chaque temporalité. Cependant, le choc produit entre deux images par le montage appartient davantage au montage expressif. Ce choc se rattache à l'effet Koulechov mais aussi au montage des attractions d'Eisenstein. Dans notre objet, la juxtaposition des différents espaces-temps favorise les liens entre les différentes diégèses. Comme le dit Ryan, « in the film [...] these fragments [...] tend to become shorter and shorter as the film progresses » (Ryan, 2017, p. 35). Cette accélération du rythme, symbole de la troisième règle du jeu, mobilise le montage expressif pour entretenir sa double prolifération. *Cloud Atlas* alterne un montage à la fois narratif dans l'évolution des différentes diégèses, mais aussi expressif par le montage parallèle qui favorise la narration totale. Martin précise que le montage expressif regroupe deux types de montages : « [le] montage alterné (fondé sur la simultanéité temporelle de deux actions) et [le] montage parallèle (fondé sur un rapprochement symbolique) » (Martin, 1985, p. 155). Ainsi, Martin associe le montage parallèle à la catégorisation du montage expressif, comme nous le faisons également.

Le montage parallèle « consiste dans l'entremêlement, par alternance, de deux ou plusieurs séries de motifs entre lesquels on ne peut établir de relation chronologique, mais

seulement des rapports d'ordre thématique » (Gardies, 1992, p. 159)⁴⁰. À (00 :37 :02) la séquence du rêve lance le montage non chronologique et déclenche le « chaos narratif » (Ryan). Ce rêve, mis en scène par un « effet mouvement » (Gardies, 1992, p. 145), c'est-à-dire un effet qui donne « une succession rapide de plans fixes [et qui] induit une impression de mobilité » (*Ibid.*) le rattache au montage expressif. Zachry se déplace dans les temporalités par l'accumulation des plans rapides et fixes. Il a ainsi accès à tous les autres personnages qu'il interprète. Cet « effet mouvement » entraîne une polyphonie des points de vue des différents personnages interprétés par Tom Hanks. À travers ces plans, une indienne et Luisa, toutes deux incarnées par Halle Berry, sont présentes. Cela prépare au lien entre Zachry et Méronym en 2321 après les échecs dans les différents sous-récits des personnages de Tom Hanks et de Halle Berry⁴¹. A la polyphonie des points de vue et aux connexions entre les différents espaces-temps s'ajoute l'emploi des mêmes acteurs, qui établit des liens thématiques -et non chronologiques- entre les histoires.

Cloud Atlas utilise la double notion du montage parallèle qui est : « producteur de sens » et « créateur d'effets localisés » (Gardies, 1992, p. 145). La production de sens est présente avec l'évolution des histoires de manière stable puis s'entrechoquant jusqu'à la fin du film. Les effets localisés sont quant à eux présents à partir du rêve par l'intégration des homogénéités spatio-temporelles, entraînant les corrélations entre les plans.

« Comme le montage alterné, le montage parallèle alterne des images ou des séries d'images, mais celles-ci n'ont pas de liaisons temporelles entre elles, notamment aucun rapport de simultanéité » (Aumont & Marie, 2016, p. 147). En 2002 puis en 2016, Aumont et Marie apportent une indication supplémentaire à la définition du montage parallèle en précisant que les séries d'images qui alternent n'ont aucun rapport de simultanéité entre elles. Par l'emploi perpétuel des homogénéités spatio-temporelles dans notre objet, nous pouvons voir qu'à l'inverse, *Cloud Atlas* entretient un montage parallèle constant avec des rapports de

⁴⁰ Bien que le montage parallèle ait été défini par Marcel Martin dans *Le langage cinématographique* (2001, p.182) nous préférons nous recentrer sur la définition que donne Gardies dans son encyclopédie *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, 1992, qui est très similaire à celle de Martin mais qui nous semble plus concise et claire

⁴¹ La relation avortée de Dermott et l'indienne en 2012 car Dermott va en prison, la relation amoureuse jamais réalisée de Luisa et Sachs en 1975 car Sachs meurt.

simultanéité. Nous mobiliserons ce point important de simultanéité dans un montage parallèle pour analyser quelques transitions visuelles de notre objet. Nous verrons que cette simultanéité artificielle alimente la porosité entre les espaces-temps.

3. Des transitions visuelles pour accentuer la double prolifération et les connexions esthétique-narratives

Considérons maintenant les différentes transitions employées dans notre objet (nous ne ferons pas de liste exhaustive des exemples, en revanche nous chercherons à faire une liste des types de transitions utilisés tout au long de notre objet). L'utilisation des corrélations crée l'homogénéité entre les différentes diégèses. Les transitions sont selon Breda :

les moyens [...] pour donner une unité diégétique à l'ensemble d'une œuvre, de sorte que celle-ci puisse véritablement être envisagée comme une tapisserie dessinant un motif global [...] les « coutures » entre des scènes en apparence hétéroclites pourront être favorisées par le montage » (2015, p. 189).

Nous ferons résonner les différentes corrélations avec les homogénéités spatio-temporelles de Gardies pour mettre en avant la double prolifération, la multiplication des points de vue, les connexions esthétique-narratives entre les diégèses et les espaces-temps artificiels. Cela nous permettra de déboucher sur l'idée que le montage devient l'agent des expériences sensorielles des personnages et qu'il entretient la complexité narrative.

Bien que des transitions esthétiques soient rares dans notre objet, nous en retrouvons tout de même une à (01 :44 :39) où de l'eau remplit un tunnel en 2141 puis par l'eau, nous passons en 1973 où l'eau remplit la voiture de Luisa. La transition ici est faite par l'eau et crée des homogénéités sensorielles, temporelles et esthétiques où les différents personnages vivent la même situation difficile, grâce à cette simultanéité artificielle du montage.

3.1. Transitions de mouvement(s)

La corrélation de mouvement appartient aux cinq types de corrélations importantes selon Vertov. À (01 :18 :36) alors que Hae-Joo et Somni-451 essayent de fuir (en 2141), Autua est découvert sur le bateau (en 1849). Le montage alterne les deux époques et les personnages vivent la même situation : ils doivent courir en hauteur sur un espace étroit. Leurs mouvements sont

faits en direction de la caméra, qui est placée de manière similaire dans les deux plans. Hae-Joo fuit et Autua saute du mât du bateau. Bien que les deux environnements soient différents (jour/début de nuit, silencieux/très bruyant, ancien/moderne), le même cadrage de trois-quarts face au niveau des pieds des personnages, faisant le même mouvement à l'intérieur du plan (telle que le précise Vertov dans sa troisième corrélation des intervalles) et une coupe durant ce mouvement favorisent la création d'un unique espace artificiel et une transition plutôt transparente entre les deux époques (Figures 1-2 annexe iii⁴²).

Ces deux plans mettent en avant les trois points issus des correspondances d'Amiel : la rupture (avec le passage d'un espace-temps à l'autre en plein mouvement), la répétition (de la même action, favorisée par le même cadrage) et le rythme (très saccadé et intense). Ils rejoignent également tous deux les caractéristiques du montage polyphonique où des liens entre les deux plans, par l'indication du mouvement, des images et des sons similaires, forment une simultanéité artificielle et un tout, entraîné par ce « collage » entre les deux plans. Enfin, ils font également référence à l'intervalle de Gaudin par l'« articulation des pôles sensibles » où jour et nuit, silence et bruit, ancien et moderne se mélangent.

Cette transition de mouvement, qui peut être également vue comme une suture⁴³, favorise l'homogénéité spatio-temporelle où « ces espaces [deviennent] enchâssés « magiquement » les uns dans les autres » (Gaudin, 2015, p. 19) et amplifie la transparence de la coupe entre les deux plans. Les deux personnages qui doivent éviter de se faire assassiner vivent les mêmes émotions. Cette transition entraîne donc une polyphonie spatio-temporelle et sensorielle entre les deux diégèses et favorisent ainsi la double prolifération de notre objet.

3.2. Transitions par les acteurs

Les mêmes acteurs sont employés pour jouer différents personnages au cours des différentes temporalités (Tableau 1 annexe i). Ce réemploi d'acteurs est favorisé par des

⁴² Par soucis de visibilité, les figures sont à la fin du mémoire dans les annexes

⁴³ Gaudin reprend le concept de suture introduit par Jean-Pierre Oudart : « la suture peut être décrite comme le processus par lequel le manque induit dans le plan A est aboli dans le plan B qui vient « recoudre » le tissu de l'espace filmique » (Oudart, 1969, p. 34-39). Gaudin précise : « Le mécanisme de « suture » [...] met en lumière le processus d'homogénéisation de l'espace » (Gaudin, 2015, p. 15)

transitions et des connexions qui entretiennent la double prolifération. Les transitions mettent en avant des raccords par l'acteur, souvent ne jouant pas le même rôle, entre deux plans ; les connexions sont plus étalées tout au long du film et intensifient la double prolifération.

Deux transitions d'acteurs dans le film sont intéressantes à noter. À (01 :23 :50) le Dr. Goose, interprété par Tom Hanks, empoisonne Adam en 1849, le plan suivant montre Luisa en 1973, interprétée par Halle Berry, avec Sachs, à nouveau interprété par Tom Hanks. Les bruits sont similaires entre les respirations intenses d'Adam et Luisa qui expire sa fumée de cigarette. Nous avons là des extensions vastes, c'est-à-dire « lorsque nous entendons des bruits excédant largement l'espace circonscrit par le cadre de l'image ou l'espace visible de l'action à l'intérieur du plan ou d'une séquence » (Gaudin, 2015, p. 171). Puis, à (01 :25 :33) la coupe passe en plan épaule sur Zachry (en 2321), interprété encore une fois par Tom Hanks. La musique extra-diégétique, toujours présente, englobe ces trois différentes séquences et le cadrage est le même, les personnages joués par Tom Hanks sont filmés de face, en plan épaule. En revanche, la lumière et l'atmosphère cette fois-ci changent complètement, on passe de teintes chaudes aux teintes froides, du jour à la nuit (Figures 3-4-5 annexe iii).

L'extension vaste sonore au début de la séquence se rattache à l'image sonore théâtrale pour favoriser des mondes fictifs pluriels et une porosité entre leurs frontières. Cela augmente la double prolifération par la polyphonie entre les plans. À cela s'ajoute les mêmes teintes, tirant vers le jaune, dans les deux premiers plans, qui entretiennent la douceur de la transition. La corrélation de cadrages entre les plans rejoint les deux premières règles des intervalles de Vertov et favorise des liens entre deux plans n'ayant aucune connexion spatio-temporelle et entretient de la transparence entre les coupes pour créer davantage de connexions. La « variation spatiale » entre les différents plans (jour/nuit, ancien/moderne etc) entraîne à la fois un écart et une relation (Gaudin), ce qui rejoint sa théorie des intervalles qui propose une « articulation entre des pôles sensibles ». Enfin, ces différentes atmosphères rejoignent les mosaïques de Dällenbach qui sont « un tout en morceaux ». L'unité ici est mise en avant par les différentes corrélations visuelles, sonores et de personnages, mais la discontinuité reste présente avec ces cassures spatio-temporelles. Nous sommes donc bien dans l'utilisation d'une polyphonie de procédés de montage pour mettre en scène la double prolifération.

À cela s'ajoute une mise en abyme de l'actrice Halle Berry avec Luisa et Meronym. Cette multiplication de doublons de personn(ag)es favorise les homogénéités spatio-temporelles et les connexions entre le même couple d'acteurs (Tom Hanks et Halle Berry) et leurs différents personnages. Également, tel que nous l'avons vu avec la transition de mouvement où les deux personnages vivaient la même situation, ici le cas est similaire. Les personnages subissent les mêmes situations de peur qui ajoutent des connexions sensorielles entre les personnages.

On retrouve ce système de manière encore plus rythmée à (02 :34 :35). En 2141, Hae-Joo (incarné par Jim Sturgess) est mort et Sonmi-451 (incarnée par Doona Bae), émue, termine son oraison. Sur ces plans, la voix-*over* de l'Archiviste (appartenant à une autre sous-temporalité de la diégèse 2141) se désacousmatise⁴⁴ au troisième plan lorsque nous changeons de sous-temporalité. L'Archiviste apparaît à l'image et lui demande si elle croit en la vie après la mort. Il y a d'ores et déjà ici « plusieurs conversations distinctes [...] se trouv[a]nt dans des lieux et peut-être dans des temps différents [qui] se mêlent » (Vinaver, 1998, p. 71). Nous sommes face à des procédés d'entrelacs à l'intérieur d'une même diégèse globale.

Somni-451 répond « I believe death is only a door. When it closes, another opens. If I cared to imagine a heaven, I would imagine a door opening ». Suite à ses propos, le plan suivant est un plan moyen d'une porte qui s'ouvre à (02 :35 :15) où Adam Ewing (incarné par Jim Sturgess) est vivant, en 1849. La voix de Somni-451 devient alors une voix-*over* tel un « acousmètre déjà-vu », c'est-à-dire « temporairement sorti du champ [...] qui enveloppe et englobe le champ visible [...] sa voix sort d'un corps [...] et semble n'être arrêtée par aucun obstacle [...] [où il] voit tout, sa parole est comme celle de Dieu » (Chion, 1982, p. 27-29). La connexion où les images de 1849 illustrent les propos de Somni-451 favorise bien son statut d'acousmètre déjà-vu. La voix-*over* poursuit « and behind it I would find him there waiting for me » pendant que le montage alterne un champ-contre-champ des retrouvailles d'Adam et de sa femme Tilda (incarnée également par Doona Bae). La voix-*over* de Sonmi-451 sur Tilda crée une interaction entre les deux espaces-temps et une coexistence entre les différents personnages

⁴⁴ « La voix pas-encore-vue [...] possède une sorte de virginité, du simple fait que le corps supposé l'émettre n'a pas encore été inscrit dans le champ de vision. Sa *désacousmatisation*, autrement dit, le simple fait de finir par montrer celui qui parle, est toujours comme une défloration » (Chion, 1982, p. 28-29)

par le biais de la même actrice, ce qui est propice à la polyphonie car « la catégorie essentielle [de la polyphonie] n'est pas le devenir mais la *coexistence et l'interaction* » (Bakhtine, 1970, p. 60). Exceptionnellement dans cette séquence nous avons un double niveau de polyphonie entre les temporalités : la première est la double temporalité de l'oraison de Somni-451 et celle de son entrevue puis, la seconde alterne les diégèses complètes de 2141 et de 1849. Cette double polyphonie favorise l'interaction et la porosité entre les histoires, d'autant plus que les quatre personnages sont incarnés par les deux mêmes acteurs.

La coupe qui suit repasse sur Somni-451, souriante, comme si elle était témoin de ce que vit Tilda. Nous repassons à nouveau en 1849, où un plan large de profil et un travelling avant fait se rejoindre le couple en s'embrassant. Ce mouvement de caméra est important à noter car il rappelle l'importance de la technicité dans nos objets où le montage et les effets visuels favorisent les connexions entre les personnages. Ici, c'est comme si le travelling engendrait la réunion des personnages et non l'inverse. L'emploi perpétuel de champ-contre-champ augmente les connexions entre les époques comme si les plans se répondaient. Cependant, à l'inverse des dilatations spatiales dont parle Gaudin⁴⁵, dans cette séquence un rapprochement spatial entre les deux diégèses (par le rythme soutenu des champs-contre-champs entre les deux époques) met en scène l'espace métaphorique des couples incarnés par Doona Bae et Jim Sturgess (Figures 6 à 11 annexes iii et iv).

Tel que dans nos précédents exemples, un lien s'installe entre les différentes temporalités où la double relation amoureuse entre les deux mêmes acteurs entretient les connexions sensorielles et émotionnelles des personnages. Cette séquence relate ainsi une homogénéité temporelle où « les actions des temporalités disjointes peuvent apparaître comme simultanées ou successives » (Gardies, 1992, p. 145) grâce aux transitions qui entraînent une porosité

⁴⁵ Pour le film *Voyage en Italie* (Rossellini, 1954) il précise « Ces dilatations inscrites dans le corps du film sont révélatrices d'un autre espace, plus métaphorique : l'écart affectif entre les deux époux, dont la suite du film dévoilera peu à peu l'ampleur. Mais en ce début de film, les personnages sont déjà éloignés l'un de l'autre par le montage, par l'étendue de vide de cet espace de l'Italie qui, littéralement, dans cette séquence, s'insère entre eux, les sépare » (Gaudin, 2015, p. 69). Dans son ouvrage il fait un découpage technique avec les plans qui révèlent bien les deux personnages, bien qu'enfermés ensemble dans leur voiture, cadrés très seuls et l'étendue de la route entre eux deux.

d'acteur. De plus, les propos de Sonmi-451 mettent en images les actions d'Adam, ce qui entretient les entrelacs pendant toute la séquence et favorise les connexions entre les personnages et leurs sentiments. Cela se rapproche également de notre conception de la sérialité : « un ensemble de mondes possibles [...] reliés entre eux par des stratégies de variation » (Nel dans Benassi, 2000, p. 46) Ici, les différents mondes et histoires d'amour, représentés par les différentes temporalités, sont reliés par les caractéristiques issues du montage polyphonique, des entrelacs et des intervalles. Tout cela entretient la double prolifération à l'intérieur de notre objet, sa non-linéarité des récits et sa complexité narrative sérielle où

[d]ans les séries tissées, les personnages principaux suivent [...] [d]es lignes convergentes [qui] peuvent coïncider avec la ligne d'action d'un personnage qui servirait de « relais » entre les protagonistes, mais qu'il s'agira le plus souvent [...] de connexions symboliques (relation amoureuse par exemple) (Breda, 2015, p. 175-176).

Ces connexions entre les différentes diégèses réalisées par des actions artificiellement simultanées viennent faire écho à la définition du montage interdit de Bazin que nous rappelons ici : « quand l'essentiel d'un événement est dépendant d'une présence simultanée de deux ou plusieurs facteurs de l'action, le montage est interdit » (Bazin, 2011, p. 59). Avec ces exemples de transitions, *Cloud Atlas* s'oppose à ce que propose Bazin où ici, les événements prennent de l'importance grâce à la présence simultanée de deux à cinq temporalités et l'action est favorisée par le montage qui crée un niveau de narration supplémentaire.

3.3. Connexions par les acteurs

Des connexions entre les acteurs sont également présentes sur toute la durée du film et il semblerait qu'elles favorisent davantage la double prolifération constante de notre objet. Les personnages mouvants, à l'intérieur de leur diégèse (comme par exemple Cavendish qui évolue entre vivre à Londres puis partir à Edinburgh⁴⁶), établissent de nouvelles connexions avec leurs environnements. Cavendish (incarné par Jim Broadbent) se retrouve dans une maison de retraite en 2012, qui était autrefois la maison de Vyvyan Ayrs (incarné également par Jim Broadbent), après avoir annoncé à son frère sa liaison avec sa belle-sœur Georgette (incarnée par Ben Wishaw). Tandis qu'en 1936, Frobisher (aussi incarné par Ben Wishaw) va dans la maison de

⁴⁶ Ce système de personnage mouvant est repris dans *Sense8* avec Riley qui va de Londres à Reykjavik par exemple

Vyvyan Ayrns (donc Jim Broadbent) et essaye d'avoir une liaison avec lui. Les rôles s'inversent. Sachant que la polyphonie est décrite par « la coexistence et l'interaction » (Bakhtine, 1970, p. 60), ici, l'interaction de lieux et la coexistence des acteurs dans les deux temporalités, entraînent de nouvelles connexions polyphoniques qui dépassent celles des différentes histoires.

3.4. Connexions de personnage(s) et métalepse

Comme nous l'avons vu dans la description du roman, les temporalités sont toutes liées par un média ou bien une histoire à la temporalité qui la précède. Dans le roman, Somni-451 regarde « *une œuvre picaresque intitulée l'Épouvantable Calvaire de Timothy Cavendish* » (Mitchell, 2007, p. 328). Ces connexions de personnages sont également mises en scène dans le film à travers une triple métalepse, c'est-à-dire « (raconter) en changeant de niveau de récit » [où] les mêmes acteurs sont tour à tour héros et comédiens, [...] [la métalepse engendre une] frontière mouvante mais sacrée entre deux mondes : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte » (Genette, 1972, p. 244-245). En effet, à (00 :29 :49) Yoona-939 et Sonmi-451 voient un extrait du film de fiction sur Cavendish où Tom Hanks l'incarne. À l'accueil d'un présumé hôtel, il dit la phrase suivante « and I will not be subjected to criminal abuse ! ». Yoona-939 l'apprend et la répète à (00 :30 :37) juste avant de mourir. Puis, à (01 :08 :00) Cavendish en 2012 dialogue avec la femme de l'accueil de la maison de retraite et il lui dit cette même phrase. La corrélation visuelle et sonore sur une copie de la situation et des dialogues nous entraîne en 2141 où Cavendish, incarné par Tom Hanks, répète cette phrase. Cette triple métalepse dans trois diégèses différentes (2012, 2141 et l'époque de l'enregistrement du film, nous pouvons supposer autour de 2040-2050), joue avec les trois tonalités des correspondances d'Amiel : rupture, répétition et rythme. Par la répétition de la phrase, le rythme de ces différentes séquences est saccadé et le passage entre les différentes temporalités entraîne des ruptures, à la fois diégétiques et temporelles. Cette triple tonalité maintient la coexistence et l'interaction entre les personnages et les espaces-temps, ce qui entretient la polyphonie et la double prolifération de notre objet.

3.5. Connexions de paysage(s)

Des jeux de spatialisation favorisent également les connexions entre les différentes histoires. En 2016 Yannick Vallet dans *La Grammaire du Cinéma* donne une nouvelle définition du montage parallèle : « Le montage parallèle est la succession de plans montés successivement mais n'ayant aucun rapport de temps ou de lieu » (p. 48). Après la définition de Marie et Aumont qui interdisait la simultanéité d'action, Vallet rajoute un concept intéressant avec sa définition : ne pas mettre en alternance des plans ayant le même lieu. *Cloud Atlas* détourne cette définition tout en gardant l'emploi d'un montage parallèle, en ayant le parti-pris d'utiliser les mêmes lieux pour différentes histoires. En effet, Hawaii revient en 1849 et en 2321, Edinburg en 1936 et 2012 et San Francisco en 1849 et en 1975. De plus, un même lieu unique est utilisé entre 1936, 2012 et 2141 : le château de Vyvyan. Ce château, initialement à Zedelghem (Belgique) dans le roman, est transposé à Edinburg dans le film. Ce parti-pris de changement de lieux est réalisé pour créer du lien avec la temporalité de 2012 où le château est transformé en maison de retraite. Le montage parallèle alterne des plans du même endroit dans différentes temporalités et différentes histoires. Dans la diégèse de Frobisher le château est présenté de face (la nuit à (00 :56 :52) le jour à (00 :10 :29)) (Figures 12-13 annexe iv et v), dans celle de Cavendish, le château est présenté de dos et de face à (01 :09 :28) (Figures 14-15 annexe v), lorsqu'il tente de s'enfuir, enfin, avec Sonmi-451, à (01 :04 :44) le château est représenté du côté gauche (Figures 16-17 annexe v). Les trois plans nous donnent à voir le même château sous différents angles, où les fenêtres changent et une verrière est rajoutée. Ce château évolue à travers le temps, tels les acteurs du film qui sont réemployés et qui évoluent à travers leurs différents rôles.

Cette réutilisation d'un unique lieu l'introduit dans son rapport au temps. Comme le rappelle Gaudin « le temps est comme une ouverture, à travers laquelle l'espace s'engouffre. [...] ce n'est pas seulement son temps [du plan] qui s'accroît, c'est son espace-temps » (2015, p. 143). L'accroissement de l'espace-temps dans ces différents plans du château entraîne alors une polyphonie spatio-temporelle où les différentes époques du même lieu coexistent par le parallélisme du montage. De plus, il y a interaction du même acteur (Jim Broadbent), jouant différents personnages dans ce même lieu, symbolisant différents espaces. Cela crée alors une homogénéité spatiale au fur et à mesure du film et se distingue de la définition du montage parallèle de Vallet. L'accroissement des espaces-temps des plans du château entretient la

porosité spatio-temporelle ainsi qu'une multitude de points de vue dans notre objet, ce qui maintient la double prolifération.

3.6. *Split screen* cachés

Un dernier effet est utilisé à deux reprises pour créer une connexion à la fois spatio-temporelle et sensorielle dans le film et pousser à son paroxysme la double prolifération. En effet, grâce à l'emploi du *split-screen*, les époques qui se frôlent tout au long du film vont cette fois-ci s'entrechoquer dans la même image. Cela apparaît une première fois à (00 :41 :15) entre 1936 et 1973. Frobisher, dans sa chambre chez Vyvyan, cherche désespérément la suite du journal d'Adam et Sixsmith, en 1973, apparaît à gauche du cadre par un fondu enchaîné. Le plan est alors divisé en deux, avec à droite Frobisher en 1936 et à gauche Sixsmith en 1973 (Figures 18-24 annexe v et vi). Sixsmith relit la lettre qui illustre les faits et gestes de Frobisher pendant que sa voix-*over* les conte. Cette mise en scène introduit dans le même plan la porosité des espaces-temps, mais aussi, par les jeux sonores, la porosité des points de vue. En effet nous pouvons avoir plusieurs interprétations possibles : tout d'abord la mise en scène du point de vue de Sixsmith âgé s'imaginant Frobisher, où sa partie du plan serait alors un *flashback* qui « joue [...] sur une superposition polyphonique de la narration globale » (Jost, 1988, p. 154) ; une autre interprétation serait leurs deux points de vue distincts qui s'entrechoquent, mais aussi s'appose à cela le point de vue du monteur, qui ici devient l'énonciateur polyphonique pour « signale[r] dans son énonciation la superposition de plusieurs voix » (Ducrot dans Jost, 1988, p. 151). Ainsi, ce *split-screen* entretient la polyphonie.

Comme nous avons pu le voir ci-dessus avec les plans du château dans différentes diégèses : « le temps est comme une ouverture, à travers laquelle l'espace s'engouffre. [...] ce n'est pas seulement son temps [du plan] qui s'accroît, c'est son espace-temps » (Gaudin, 2015, p. 143) Ici, à l'inverse, ce *split-screen* met en scène un espace à travers lequel le temps s'engouffre dans celui-ci grâce à la technique de l'écran divisé. L'espace de la chambre d'hôtel de Sixsmith est ainsi une ouverture au temps de Frobisher. Les Wachowski mettent en scène l'introduction d'un espace dans le temps (l'espace de la chambre de Frobisher dans la temporalité de 1973) grâce à l'introduction d'un temps (l'époque de Frobisher) dans un espace

(la chambre de Sixsmith). Ce double emploi de l'espace-temps engendre une polyphonie des différentes diégèses où interaction et coexistence sont dans le même plan.

Cela apparaît une seconde fois à (00 :52 :55), où Cavendish (en 2012) en amorce du plan, à un arrêt de train, se revoit jeune descendre de celui-ci pour rejoindre Ursula qui l'attend sur le quai, au premier plan (Figures 25-30 annexe vii). Ce *split-screen* mélange le Cavendish âgé et le jeune Cavendish (hypothétiquement au cours des années 1970). L'amorce de Cavendish donne son point de vue en semi-subjectivité, c'est-à-dire qui « épouse le point de vue de l'un [...] des personnages qui [...] occupe une situation privilégiée [...]. La caméra [...] agit avec lui et voit comme lui et en même temps que lui » (Mitry, 1990, p. 300).

La voix-over appartenant au Cavendish de 2012 précise « What had happened to the young man who had ridden this same train composing sonnets to his soul bound love? ». Cette voix-over peut à la fois faire référence à son lui plus jeune, analysant ses faits et gestes. Mais elle peut également faire référence à Frobisher, pour entraîner une connexion supplémentaire entre Cavendish et Frobisher. Notons que Cavendish est dans le même train que prend Frobisher en 1936 pour se rendre chez Vyvyan. Ainsi ce train les amène dans le même lieu : le château de Vyvyan, la maison de retraite. Par une corrélation technique, car seulement ces deux personnages ont droit à un *split-screen*, une connexion supplémentaire entre eux par un lien sensoriel se crée : la représentation de la nostalgie (rappelons également que les deux acteurs, Jim Broadbent et Ben Whishaw sont récurrents comme « couple » dans ces deux temporalités : en 1936 où Frobisher essaye d'avoir une liaison avec Vyvyan, et en 2012 où Cavendish a eu une liaison avec Georgette).

Les *split-screen* dans *Cloud Atlas* peuvent être vus comme les prémices des choix de monstration que nous verrons dans *Sense8*. Par les choix de post-production, le montage crée des corrélations entre les diégèses et fabrique de nouveaux espaces uniques et artificiels qui réunissent plusieurs espaces-temps. Ces effets ont un effet patchwork pour entretenir la complexité narrative sérielle de notre objet : « le *patchwork* d'une [...] série est créé par la technique du montage alterné (voire [...] des effets de *split-screen*), avant que le spectateur ne fasse l'effort intellectuel de remettre les séquences à leur place virtuellement, comme les pièces d'un puzzle » (Breda, 2015, p. 35). Nous verrons que ces techniques sont utilisées fréquemment dans *Sense8* pour entraîner des liens et des connexions narratives.

4. Des transitions sonores pour augmenter les sens

Différentes transitions de sons vont être analysées avant de nous recentrer sur les voix des personnages. Nous allons voir que ces transitions sonores entretiennent la création d'un espace artificiel et la porosité des temporalités. Selon Gaudin, « le son, lorsqu'il est donné comme naturel, soutient avec davantage de constance la continuité et la stabilité d'un espace initialement fragmenté par le découpage visuel. C'est particulièrement le cas du son ambiant » (2015, p. 170).

4.1. Alternance de sons

Des sons appartenant à une certaine temporalité s'introduisent dans une autre temporalité, pour créer une fluidité entre les différentes séquences. À (00 :02 :31), le bruit de la machine à écrire de Cavendish (2012) est mis en route sur un plan large de Luisa Rey (1975). Cette transition sonore entraîne une porosité entre chacune des temporalités où « l'énoncé signale dans son énonciation la superposition de plusieurs voix » (Ducrot dans Jost, 1988, p. 151). Cela rappelle le statut de narrateur polyphonique du monteur. Cette polyphonie introduit la coexistence de différents espaces sonores sur une seule image et se rapproche de la sérialité où les différents mondes sont reliés par des stratégies de variations (Nel dans Benassi, 2000, p. 46). Ici, les stratégies de variations sont issues du montage sonore où les différents mini-mondes résonnent ensemble pour ne faire qu'un seul monde global et entretenir la double prolifération.

Cette énonciation polyphonique appartenant à la séquence d'ouverture est instaurée par Zachry âgé, l'aède des histoires. Cependant lorsqu'il conte son histoire, aucune *voix-over* du Zachry âgé n'est présente. Cela entraîne un système de « monstration panoptique et de focalisation zéro, [c'est à dire] une figure dominante de l'omniprésence et de l'omniscience spectatorielle » (Gardies, 1988, p. 142). Cette omniprésence et omniscience spectatorielle est accentuée par le regard caméra de Zachry à la fin de la première séquence à (00 :01 :41) qui introduit le statut de spectateur, car le personnage nous « regarde ». Il faut rappeler que ce personnage âgé n'est pas dans le roman, il est un ajout des réalisateurs et accentue le fait qu'on nous raconte une histoire à nous, spectateurs.

4.1.1. Superpositions de sons

À (02 :09 :03), Luisa et Napier (1973) sont pris dans un échange de tirs, en plein San Francisco, le jour. Le plan suivant est le bateau, la nuit, en pleine tempête en 1849. Ici, la transition visuelle se remarque car tout s'oppose : un milieu urbain/l'océan, le jour/ la nuit. Cependant la transition sonore est fluide grâce à une « extension vaste » des sons, c'est-à-dire « lorsque nous entendons des bruits excédant largement l'espace circonscrit par le cadre de l'image ou l'espace visible de l'action à l'intérieur du plan ou d'une séquence » (Gaudin, 2015, p. 171). L'extension vaste favorise la polyphonie spatio-temporelle entre les différentes diégèses et entretient la non-linéarité du récit. En plus de favoriser une porosité et une polyphonie entre les espaces-temps, ces sons entraînent une dilatation de l'espace par le processus de l'intervalle de Gaudin. Il précise : « [l'intervalle] constitue toujours une proposition d'articulation entre des pôles sensibles : plein/vide, proche/lointain, vaste/resserré, ouvert/fermé, sombre/lumineux. Il entraîne toujours au moment précis du raccord soit une contraction soit une dilatation » (Gaudin, 2015, p. 150). Les coups de feu se transforment en orages et les cris des passants de San Francisco font écho aux hurlements des marins à l'intérieur de la cabine. Cette dilatation des espaces est accentuée par l'écho sachant que « la première fonction de l'écho sonore est une fonction de dilatation spatiale : la réverbération de la voix humaine « portée » creuse l'espace contracté de l'image en convoquant l'espace hors-champ » (*Ibid.*, p. 185). Puis, telles les transitions sonores, ici les personnages ont des liens sensoriels où l'atmosphère est négative (Napier veut tuer Smoke en 1973 et le Dr. Goose veut tuer Adam en 1849).

On retrouve également une autre transition sonore de ce même style à (00 :52 :29) où les sons ambiants du galop des chevaux des Kona en 2321 se mélangent avec les sons des roues ferroviaires du train dans lequel est Cavendish, en 2012, en se dirigeant vers Edinburgh. Ici, cet assemblage de deux sons qui se fusionnent en un seul pour paraître naturel dans les deux environnements favorise la transparence de cette transition sonore. Cette fusion des environnements est également accentuée par des corrélations de mouvements où les Kona sortent du plan par la droite, tout comme le train dans le plan suivant. La continuité et la stabilité entre les différents espaces qui se relie pour appartenir à un seul espace global entretient la double prolifération.

Une transition similaire met en scène un montage alterné, c'est-à-dire « un montage par parallélisme fondé sur la contemporanéité stricte des deux (ou plusieurs) actions qu'il juxtapose, lesquelles finissent d'ailleurs, le plus souvent par se rejoindre » (Martin, 2001, p. 179). Le montage alterné, rare tout au long de *Cloud Atlas*, est tout de même présent à (02 :24 :53) où Zachry, en 2321, égorge le chef des Kona. Il fuit pendant qu'un membre des Kona hurle et son hurlement se fond dans le bruit du vaisseau de Méronym qui apparaît dans le plan suivant, pour sauver Zachry. Rappelons que « c'est au son que revient [...] la tâche de « creuser » l'espace visuel de l'image, et d'accompagner [...] le spectateur en dehors des limites sensorielles tracées par la conception dominante de l'espace » (Gaudin, 2015, p. 162). Ici, cette fusion entre les différents sons pour en créer un unique vient creuser l'espace visuel dans les images pour favoriser un espace global (Hawaii en 2321). Cette porosité des sons entraîne une connexion émotive entre les différents plans où le membre des Kona est furieux, près à tuer, telle Méronym. La transition sonore permet une fluidité entre les différents espaces dans la même temporalité, cela favorise ainsi une homogénéité et une polyphonie spatiale où les sons creusent l'espace visuel et lui donnent plus de profondeur.

4.1.2. Cohésions de sons et d'images

À (01 :14 :20) Sonmi-451 en 2144 est allongé sur Hae-Joo et on frappe à la porte, il y a une coupe et la porte qui s'ouvre est celle de la chambre de Frobisher en 1936. Vyvyan explique alors qu'il a rêvé de Papa Song⁴⁷ et des serveuses, ce qui favorise un lien avec la diégèse de Sonmi-451. La séquence suivante est un plan moyen de la porte du bureau où fouille Luisa, en 1973, et Sachs ouvre la porte à (01 :15 :57). Enfin, le montage retourne en 2144 et à (01 :16 :27), la porte de l'appartement d'Hae-Joo est ouverte par des gardes.

Ici, la première transition est sonore et joue avec les attentes du spectateur. Le son du « frapper à la porte » sur les images de Sonmi-451 et Hae-Joo appartient déjà à la temporalité de 1936. Le montage sonore utilise cette extension vaste pour créer de la fluidité entre les temporalités mais aussi pour préparer la suite des événements où la porte de chez Hae-Joo va être forcée. Les deuxième et troisième transitions sont à nouveau reliées par l'acte d'ouvrir une

⁴⁷ Le nom de la chaîne de fast-food dans lequel travaillent Sonmi-451 et Yoona-393

porte (par les gardes en 2141 et Sachs en 1973) mais surtout par la *voix-over* de Frobisher qui lit une lettre écrite pour Sixsmith. Ainsi, trois portes s'ouvrent dans trois espaces-temps différents sans pour autant que les intentions soient similaires. Il y a donc un lien entre les diégèses par l'acte d'ouvrir une porte, et cela crée une connexion sensorielle entre les personnages qui appréhendent ce qui va se dérouler après l'ouverture de cette porte (Luisa est prise en flagrant délit de fouille, des gardes viennent tuer Sonmi-451 et Frobisher est face aux méprises de Vyvyan). Bien que le montage mette en alternance des séquences n'ayant aucun rapport de temps ou de lieux (Vallet, 2016), la transition sonore introduit une simultanéité des mêmes actes grâce au son du « frapper à la porte » où « ces bruits créent un effet de porosité entre l'espace parcouru par le[s] personnage[s] et un espace autre, indéfinissable mais radicalement disjoint du premier » (Gaudin, 2015, p. 178). Cela met en scène une homogénéité spatio-temporelle.

4.2. Dialogues et voix-over :

Aux sons qui se répondent et qui se fluidifient entre les passages de temporalités, s'ajoutent deux types de dialogues :

- Les dialogues à effet « ping-pong » où, bien qu'issus de différentes temporalités, ils se répondent entre eux
- Les dialogues à effet « boule de neige » que nous pouvons distinguer en deux pôles :
 - o Dans une même temporalité pour y lier différentes sous-temporalités
 - o Dans les différentes temporalités du film

Nous allons voir à travers différents exemples que ces types de dialogues et de voix favorisent des connexions et de la porosité entre les différents espaces-temps pour accentuer la double prolifération. De plus, ces jeux de voix engendrent des connexions sensorielles où les ressentis des personnages parlants correspondent aux images mises en scène. Nous notons que, tels les mouvements de caméra qui s'adaptent à l'histoire, ici, le récit cinématographique s'adapte également à la *voix-over*.

4.2.1. Les dialogues à effet « ping-pong »

À (00 :42 :14), Sixsmith appelle Luisa en 1973 au téléphone, sa voix-*off*, retranscrite par le combiné téléphonique, s'exprime « I need help ». Ici, Sixsmith est « une personne qui vous parle au téléphone et que vous n'avez jamais vue [: c']est un acousmètre » (Chion, 1982, p.27). Le plan est coupé à la fin de sa phrase et le plan suivant met en scène Cavendish, en 2012, s'énervant au téléphone « I need 50,000! ». Les dialogues se répondent comme si Sixsmith et Cavendish n'étaient qu'une seule et même personne au téléphone avec Luisa. Cela entraîne la connexion de leur sentiment, où Sixsmith et Cavendish sont tous les deux dans une situation délicate. Il y a une simultanéité artificielle des événements grâce au montage parallèle des voix, mais aussi une homogénéité spatiale comme si Cavendish était le contre-champ du plan de Luisa et prenait la place de Sixsmith. Cela favorise des connexions entre les personnages et entretient la complexité narrative de l'objet :

Dans les séries tissées, les personnages principaux suivent [...] des trajectoires qui vont diverger ou converger vers le foyer. [...] plusieurs lignes se croisent en un même point et forment un faisceau autour de lui ; d'autres lignes passent d'un fil à l'autre pour les relier et constituer un réseau complexe. Nous considérerons que les lignes convergentes correspondent aux fils de chaque personnage d'importance ; quant à celles qui vont de l'une à l'autre, nous remarquons qu'elles peuvent coïncider avec la ligne d'action d'un personnage qui servirait de « relais » entre les protagonistes, mais qu'il s'agira le plus souvent d'événements liant plusieurs d'entre eux (rencontre, appel téléphonique) (Breda, 2015, p. 175-176).

4.2.2. Les effets « boule-de-neige » dans une même temporalité

Dans la séquence d'ouverture, le plan introduisant la diégèse d'Adam (1849) à (00 :01 :47) le met en scène sur une plage. Sa voix-*over* est en train de lire le journal qu'il écrit dans son futur, une fois son périple fini. Par la suite, le plan d'introduction de Frobisher (1936) à (00 :02 :53), met en scène une lettre scellée qu'il pose sur un bureau et sa voix-*over* appartient à son passé, lorsqu'il est en train de l'écrire. Ici, les voix-*over* appartiennent donc à une autre sous-temporalité –passée ou future- des images qui sont montrées et qui s'y réfèrent. Telles des images sonores, les voix introduisent une porosité entre les différents espaces-temps et elles peuvent également être rapportées à des extensions vastes que nous pourrions qualifier de vocales où « nous entendons des bruits excédant largement l'espace circonscrit par le cadre de l'image ou l'espace visible de l'action à l'intérieur du plan » (Gaudin, 2015, p. 171). Ces voix-

over favorisent la fluidité entre les différentes sous-temporalités appartenant aux mêmes diégèses. Elles créent aussi un second niveau de polyphonie où, par le montage entre les images et les voix-*over*, des interactions et des coexistences entre les différentes sous-temporalités sont présentes, ce qui favorise la polyphonie à l'intérieur des mêmes diégèses.

4.2.3 Les effets « boule-de-neige » dans différentes temporalités

Un deuxième type d'effet « boule de neige » a lieu où les différentes temporalités se lient et ont des répercussions les unes sur les autres par les voix. En effet, à (01 :26 :36), Sachs (incarné par Tom Hanks en 1973) écrit le texte qu'il récite en voix-*over*. Le plan suivant représente Zachry (Tom Hanks en 2321) et Méronym montant les montagnes et la voix-*over* de Sachs en simultanée précise « that determine the course of our lives ». Ici, le discours se rattache au choix de Méronym et Zachry de monter à Monasol. Au plan suivant, la voix-*over* de Sachs continue : « yesterday, my life was headed in one direction » sur un plan du Dr. Goose (aussi incarné par Tom Hanks) en 1849 qui vole les boutons de veston d'Adam. Les dires de Sachs explicitent le côté malhonnête de Goose mis en scène. Au plan suivant, sa voix-*over* continue « today it is headed in another » sur un plan de Luisa avec les documents que Sachs lui a remis. En 1973, Tom Hanks incarne cette fois-ci un personnage fiable, gentil et franc, donc à l'inverse de Goose. Cette opposition entretient la pluralité de personnages qui se rapporte à la prolifération ontologique mais l'unicité de l'acteur rejoint la prolifération narrative, ainsi « cette allitération en Tom Hanks » entretient la double prolifération. Puis, sur un plan de Sonmi-451 en 2144 dans sa cellule de prison, la voix-*over* poursuit « yesterday I believe I would never had done what I did today ». Ici, « what I did today » fait référence à l'oraison et l'entrevue qu'elle vient de donner. La voix-*over* continue « forces remake time and space » sur Frobisher en 1936 écrivant ses partitions et un gros plan sur les partitions. Il faut savoir (nous verrons ça par la suite) que la musique tout au long du film passe d'intradiégétique à extradiégétique ce qui crée et rythme les passages entre les temporalités et leurs fluidités. Ainsi « les forces qui reçoivent le temps et l'espace » font référence aux forces musicales qui reçoivent les espaces-temps où les différents récits se connectent ensemble par la musique, en plus des différentes voix. Enfin, la voix-*over* s'en suit avec « our lives and our choices » sur Adam, en 1849, faisant le choix de laisser Autua l'aider et de dépasser ses préjugés. La voix-*over* termine « suggest a new potential direction » sur un plan de face et fixe de Sonmi-451 alors que les cinq plans précédents celui-

ci, issus de quatre autres temporalités, étaient de profil avec un mouvement de caméra. La voix-over contrôle ici les mouvements de caméra et donc transcende les rapports entre l'intra et l'extra diégétique.

L'effet « boule de neige » de la voix-over illustrant d'autres temporalités favorise la création d'une totalité qui dépasse la somme des parties. Par l'emploi du même acteur (Tom Hanks), la somme des différents personnages renvoie à une nouvelle totalité. Cela est également entretenu avec la mort de Sachs, à la fin de la séquence, où il ferait un discours posthume sur toutes ses vies. Interaction et coexistence étant les deux maîtres mots de la polyphonie (Bakhtine) ici, l'interaction entre la voix unique et les différentes diégèses et la coexistence des différents personnages incarnés par Tom Hanks entretiennent une polyphonie par la voix-over où elle « n'est pas un simple adjuvant à l'image mais que l'image est en partie constituée par lui, sa structure audio-visuelle indivisible s'adresse à notre être total » (Gaudin, 2015, p. 161).

4.3. Musique

La musique tout au long du film passe perpétuellement d'intradiégétique à extradiégétique. Le thème que crée Frobisher (incarné par Ben Whishaw) dans sa diégèse est le même que la bande sonore du film. Ce sextet est présent en 1936, lorsque Frobisher le compose, et en 1973, lorsque Luisa l'écoute dans une boutique de vinyles (où d'ailleurs le vendeur est interprété par Ben Whishaw, ce qui entretient un lien dense entre cette musique et cet acteur). Selon Michel Chion, « Parfois, la musique vient alors en complément de ce qui est montré, et suggère l'espace que l'image ne veut ou ne peut pas figurer, ou bien rappelle la continuité de l'espace de l'action, morcelée pour l'œil par le découpage visuel » (1995, p. 219). Tels les propos de Chion, la musique dans *Cloud Atlas* rend les six différentes diégèses poreuses. L'omniprésence de la musique tout au long du film, qui passe perpétuellement d'intra à extra diégétique voire aux deux statuts en même temps, entretient la double prolifération. La musique s'additionne aux transitions sonores et visuelles, comme caractéristique à la faculté de connecter les diégèses. Cette musique sert de colle en alimentant la cohésion des diégèses, ce qui rappelle l'analogie musicale au chef d'orchestre où celui qui contrôle cette musique, donc le monteur Alexander Barner, contrôle le déroulement et le rythme du film.

5. Les règles vidéoludiques

Comme nous l'avons vu plus haut avec les oppositions entre le puzzle et la mosaïque pour Dällenbach, *Cloud Atlas* s'apparentait davantage à un montage en puzzle qu'à un montage en mosaïque, par une totalité préexistante qui est à reconstituer au fil du récit (Dällenbach). Cela peut également être mis en mots avec d'autres termes, plus vidéoludiques, où « les récits actualisés et émergents dépendent directement des actions du joueur, tandis que les récits enchâssés et évoqués, eux, sont « déjà écrits » au moment où le joueur entre dans la fiction » (Arsenault, 2006, p. 71). Ainsi, *Cloud Atlas* s'intègre davantage aux récits enchâssés et évoqués, non-linéaires, ce qui rejoint l'aspect du puzzle de Dällenbach, où les récits sont déjà écrits. Les joueurs, ici les spectateurs, entrent dans la fiction alors que celle-ci a déjà un début, une progression et une fin. De plus, les spectateurs, disposés à recevoir les « lancés » des réalisateurs et monteur (Brien, 2012, p. 79) par l'aspect non-linéaire du récit, sont donc bien dans une phase d'« apprentissage à faire avant de pouvoir jouer en toute aisance, mais une fois les commandes maîtrisées, le joueur peut entrer dans la fiction » (Arsenault, 2006, p. 84).

Cloud Atlas mobilise donc des caractéristiques vidéoludiques grâce à l'emploi de ces différentes règles. En étant proche d'un jeu, *Cloud Atlas* fait pleinement partie des *playing-games movies*, qui appartiennent à la catégorie des *mind-game film*, eux-mêmes appartenant aux *puzzle films*. Cependant, Thomas Elsaesser dans son article sur les *playing-game movies* précise que ces films sont :

- Soit des films où le personnage joue seul face à l'audience, qui est au courant (il cite *The Truman Show* (Weir, 1998) où, en effet le spectateur est au courant de la supercherie face à la vie de Truman) ;
- Soit des films où le personnage est pris au jeu tout comme l'audience (il cite *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999) où à la fois le personnage principal et les spectateurs n'appréhendent pas ce qu'ils apprennent à la fin du film) ;
- Soit des films plus intellectuels basés sur « l'esprit » où les personnages et les spectateurs doivent choisir s'ils sont face à une réalité ou à différents univers (il cite *The Matrix* (Wachowski, 1999) et *Run Lola Run* (Tykwer, 1999) (Elsaesser, 2009, p. 13-16).

Ce qui est intéressant avec les propos d'Elsaesser c'est que nous apprenons alors que les trois réalisateurs de *Cloud Atlas* (les Wachowski et Tykwer) ont déjà réalisé des *puzzles movies* ainsi que des *playing-games movies*. Cela semble donc cohérent que *Cloud Atlas*, qu'ils ont réalisé ensemble, appartienne aux mêmes catégories. Avec l'utilisation des règles du jeu dans le film, il s'avère que *Cloud Atlas* devient un film ludique. Ainsi, *Cloud Atlas* mobilise à la fois les notions du film puzzle et de la ludologie.

Conclusion du chapitre

On peut donc conclure que dans ce premier objet, la structure du film va plus loin que celle du roman : nous pouvons parler d'une structure filmique véritablement polyphonique. Les différents plans du film, « la forme de leur disposition, l'ordre où on nous les montre, crée autour des images elles-mêmes des prolongements dynamiques, des sous-entendus, qui comptent bien autant que ce qu'on voit » (Agel et Souriau, 1953, p. 68). Le montage parallèle et les choix de transitions créent en effet du rythme et du dynamisme entre les séquences, des connexions entre les diégèses et de la transparence qui se fusionne à la visibilité au profit de la double prolifération. Les coupes créent une distinction entre les histoires mais les corrélations, leurs fluidités et leurs porosités entretiennent une histoire globale et artificielle par le montage.

Selon Eisenstein, « cette structure polyphonique atteint son plein effet par la *sensation multiple de divers fragments en un tout* » (Eisenstein, 1976, p. 257-258) : *Cloud Atlas* exprime cette structure polyphonique par ces différents fragments réunis en un tout, par l'emploi du montage. Les utilisations des montages vus dans notre premier chapitre créent des connexions et un autre niveau de narration qui n'étaient pas initialement prévues pour mettre en scène la multitemporalité de notre objet, c'est-à-dire : « [un] temps de l'histoire n'est ni linéaire, ni continu, ni homogène comme le laisse supposer la chronologie qui sert de fil directeur. [...] Il est pluriel » (Lagny, 1994, p. 16). Cette multitemporalité, accentuée par le réemploi des acteurs, favorise la pluralité et la simultanéité des diégèses où cette complexité narrative entretient la double prolifération. Les homogénéités spatio-temporelles permettent également la fluidité dans les passages entre les différentes diégèses, ce qui favorise une strate supplémentaire de narration à l'histoire de base. Comme le rappelle Eisenstein : « le montage des plans ne conduit pas à leur

somme mais à leur produit » (Gardies, 1992, p. 145). *Cloud Atlas* et cette polyphonie des caractéristiques du montage parallèle favorisent le produit total de l'objet. Ainsi, *Cloud Atlas* par son montage met en scène un

[p]assage entre deux plans qu'il inclut toujours un intervalle, faisant intervenir la grandeur, la forme, la densité, la temporalité de leurs espaces respectifs. Il constitue toujours une proposition d'articulation entre des pôles sensibles [...]. Il entraîne toujours au moment précis du raccord soit une contraction soit une dilatation (Gaudin, 2015, p. 150).

Les intervalles de plan jouent également des connexions sensorielles entre les différentes temporalités, où le montage devient « l'agent » de la sensorialité entre les personnages (Andrieu, 2008, p.14).

Enfin, nous pouvons remettre en contexte notre objet dans une perspective sérielle, bien qu'il soit un film : « Marc Marti reconstruit [...] l'évolution du concept de « sérialité » : celle-ci [...] recouvre des pratiques diverses d'interconnexion de récits qui, à l'origine, n'avaient pas été conçus pour former une « série » » (Leiduan, 2016 p.9). *Cloud Atlas* répond alors à la définition de la sérialité de Marti étant donné que cet objet nous donne à voir des « interconnexion[s] de récits », par le biais des transitions, des mondes, des acteurs, cependant, ils n'étaient pas prévus pour être formés ensemble, tel que le montre le roman et les distinctions entre les six histoires. *Cloud Atlas* n'est pas une série, une « suite, succession de choses de même nature » (Larousse, 2017) mais il nous donne tout de même à voir un montage sériel dans une œuvre cinématographique.

Ce concept nous entraîne vers notre dernier chapitre, où nous verrons que les Wachowski poussent leurs systèmes de montage des connexions dans un objet cette fois-ci proprement sériel et télévisuel, mais aussi inspiré du jeu vidéo. Nous allons voir à travers l'analyse des procédés polyphoniques et des transitions si le montage entraîne différentes corrélations sensorielles et émotionnelles lorsqu'il met en scène des récits emboîtés les uns dans les autres.

Chapitre 3 : *Sense8* et les procédés polyphoniques : pour un montage des cinq sens

Cloud Atlas mettait en scène des transitions qui engendrent la création d'homogénéités spatio-temporelles entre les espaces-temps. Ces homogénéités entraînaient des connexions entre les personnages, les histoires, les espaces et les temps jusqu'à créer un unique espace-temps, artificiel, grâce au montage, et rejoindre les caractéristiques de la complexité narrative pour proposer une double prolifération. Également, nous avons vu que ces corrélations entre les différents espaces-temps entraînaient un système narratif proche de celui de la sérialité par des « interconnexions de récits » (Marti dans Leiduan, 2016 p.9) qui généraient différents niveaux de polyphonies (des récits, des techniques, des montages, des personnages, des corrélations etc).

Qu'en est-il du montage d'une série des mêmes auteurs ayant les mêmes principes narratifs (différents personnages dans différents espaces-temps qui communiquent et deviennent non-linéaires) ? Il nous semble alors intéressant de voir si ce montage est similaire à *Cloud Atlas*, étant donné que *Sense8* relate différentes histoires simultanées. Qu'est-ce que la polyphonie dans ce cas ? Est-ce que la simultanéité engendre un surplus de polyphonie dans *Sense8* face à l'alternance de *Cloud Atlas* ? En nous appuyant sur les concepts abordés en précédente, nous verrons alors les distinctions de montage entre nos deux objets, mais aussi entre les deux saisons de notre série.

1. Montage alterné et simultanéité

1.1. Alternance

Sense8 est une série de science-fiction. Les huit personnages principaux, des *sensates*, se connectent ensemble et deviennent un groupe de sensitifs (un « *sensates' cluster* ») qui doit s'échapper des griffes d'une usine pharmaceutique. Les connexions entre les personnages sont représentées grâce à l'utilisation d'un montage qui met en place une simultanéité : le montage alterné. Selon Marcel Martin, « il s'agit d'un montage par parallélisme fondé sur la contemporanéité stricte des deux (ou plusieurs) actions qu'il juxtapose, lesquelles finissent

d'ailleurs le plus souvent par se rejoindre à la fin du film » (Martin, 2001, p. 179). Selon Martin, aucune précision quant au lieu n'est faite, ainsi, les actions juxtaposées dans un montage alterné peuvent appartenir à différents lieux ou bien au même lieu, tant qu'elles sont proposées en parallèle dans différents plans. Également, les actions doivent souvent se rejoindre à la fin du montage alterné, par exemple dans la série *The Walking Dead* (AMC, 2010-) dans la Saison 7 les épisodes et le montage en interne des épisodes alterne les personnages de La Colline, du Royaume et les Sauveurs pour les faire se rejoindre ensemble à la fin de la saison et de quelques épisodes.

Selon Agel et Souriau, les transitions du montage alterné entretiennent un unique espace-temps :

La vitesse de l'alternance, due à la brièveté des scènes apparaissant et disparaissant, semble encore bien plus grande quand, non seulement les scènes sont courtes, mais aussi leurs apparitions sont brusques, sans qu'un fondu enchaîné rende l'instant de transition sensible. Quand ce moment de transition devient de plus en plus bref à mesure que l'action se précipite, et que chaque scène dure de moins en moins longtemps [...] chaque intervalle de temps tend à se réduire à un point sans durée, et la succession de plus en plus hâtive arrive presque à cette limite qu'est la simultanéité (1953, p. 68).

Dans *Sense8*, l'alternance des personnages principaux lorsqu'ils se *partagent*, les corrélations de mouvements et les choix de monstration dans chaque diégèse favorisent également cette simultanéité et l'idée d'un unique espace-temps comme Agel et Souriau le décrivent. Cela s'oppose à la définition du montage alterné de Martin où les personnages principaux de *Sense8* ne sont jamais ensemble « pour de vrai », et, à chaque fin de séquence de connexion, chaque personnage retrouve sa diégèse. Ainsi, les personnages de *Sense8* semblent être ensemble dans les séquences d'alternance et ils s'éloignent en fin de séquences. Les actions semblent alors appartenir à un seul et unique cadre spatial commun, artificiel, grâce au montage. De plus, l'alternance des personnages favorise la création d'un unique personnage total, excessif, fusionné et « trans- ».

Dans son *Vocabulaire du cinéma*, Marie Thérèse Journot, complète la définition de Martin en donnant plus d'indications quant aux lieux dans un montage alterné : « cette forme de montage alterne les plans montrant des actions qui se passent simultanément dans des lieux différents » (Journot & Marie, 2011, p. 78). A l'inverse de Martin, elle distingue les différents lieux d'un montage alterné et ne précise pas que les actions peuvent se rejoindre à la fin du film.

La définition de Journot se rapproche davantage de notre objet où les personnages ont une simultanéité d'actions et de mouvements dans les différentes diégèses grâce à leurs connexions, néanmoins ils restent tout du long, officiellement, dans leur environnement. Nous pouvons illustrer ces propos avec la fin de l'épisode 104 à (00 :48 :34) où Will s'évade à la place de Nomi après avoir *partagé* (accéder à son savoir, sa personne, sa diégèse) avec elle, puis une fois qu'elle s'est échappée, Will se réveille dans son canapé, à Chicago, fier d'avoir réussi ce qu'il a fait (Figures 31-37 annexe viii).

La mise en scène de *Sense8* grâce à son rythme rapide tient en haleine le spectateur, ce qui fait augmenter le suspense. En effet, une fois que nous, spectateurs, nous avons compris le concept de la série, nous pouvons même nous retrouver à souhaiter que tel personnage doit arriver pour aider celui qui se retrouve dans une mauvaise situation, contrairement aux règles physiques de l'espace et du temps.

Le montage alterné est « une des manières les plus efficaces pour faire monter le suspense, car il permet au spectateur d'anticiper ce qui pourrait arriver –contrairement aux personnages qui, eux, n'ont qu'une vision partielle des événements » (Vallet, 2016, p. 49). Néanmoins, dans notre cas, grâce aux processus de *partages* et de *visites*, les personnages gagnent eux aussi une vision globale des événements. On peut donc en tirer la conclusion que *Sense8* utilise un nouveau système de montage alterné, où :

- Pendant l'alternance, les personnages appartiennent au même espace ;
- À la fin de l'alternance, les personnages ne se retrouvent pas et se divisent ;
- Les personnages arrivent à avoir une vision globale des événements, ce qui permet également aux personnages d'anticiper ce qui pourrait arriver, tout comme les spectateurs, grâce à ces « voyages intra-montage et ces promesses d'ubiquité » (Nectoux, 2015, p. 60).

Cette utilisation d'un nouveau montage alterné favorise alors la porosité des espaces et des personnages pour aboutir à une unité, artificielle, grâce au montage, de ces deux catégories.

1.2. Simultanéité

Les *sensates* sont connectés en simultanéité dans leurs différentes diégèses (bien qu'exceptionnellement ils puissent partager leurs souvenirs, mais ces séquences sont rares). Cela entraîne une nouvelle distinction avec *Cloud Atlas*, qui mettait en place une simultanéité artificielle grâce au montage, mais où les temporalités se distinguaient. Ici, étant donné que les huit histoires se déroulent dans une même diégèse temporelle, les transitions utilisées pour créer des corrélations entre les différents récits vont parfois être plus modestes. Au début de la série, les histoires alternent avec de simples coupes, car les personnages ne sont pas encore connectés les uns aux autres (on peut noter la mise en contexte de l'épisode 101 à (00 :25 :31) où l'on passe de Lito à Wolfgang sans aucun lien). Cependant, lors des connexions, les passages entre les différents récits vont se distinguer en deux points, qu'on peut rapprocher des procédés proposés dans *Cloud Atlas* :

- Des effets « ping-pong » : un récit a des répercussions dans un autre récit : dans l'épisode 102 à (00 :22 :20), ce que mange Kala a un effet sur le récit de Wolfgang car il va aller manger indien. Cela crée un rapport de cause à effet entre ce que vit le corps de Kala et ce que ressent celui de Wolfgang : « une fusion, entre le corps de l'immersant et sa traduction visuelle ou sonore est mise en place grâce au dispositif permettant une synchronisation des stimuli sensoriels et moteurs » (Bernard et Andrieu, 2014, p. 22)
- Des effets « boule-de-neige » : différents récits convergent pour ne devenir qu'un seul récit pendant une ou plusieurs séquences. À la fin de l'épisode 103 à (00 :42 :23), Capheus, à Nairobi, prend l'arme au sol pour se battre contre le groupe de rebelles. En parallèle, Will, à Chicago, est au centre de tir. Tous deux effectuent le même mouvement au même moment, puis, grâce au raccord mouvement fait sur la main de Will, il est transposé à Nairobi, à la place de Capheus qui se retrouve à Chicago. Les deux récits convergent en un seul, ce qui favorise le *partage* entre les deux personnages. Capheus à nouveau à Nairobi pointe son arme en face de la voiture, tout comme Will pointe son arme en face de sa cible, à Chicago (Figures 38-43 annexe iv). Cela entretient l'homogénéité spatiale. Leurs actions sont les mêmes et Capheus accède à la connaissance du tir de Will. Ainsi, le montage alterné et les raccords de mouvements font converger deux récits en un seul.

Ces procédés entretiennent la bonne compréhension spectatorielle des connexions entre les personnages qui ne changent pas de lieu dans leurs réalités mais voient et agissent à travers les yeux et le cerveau de leurs *sensates*. Cette convergence des récits, que ce soit par des effets « ping-pong » ou bien « boule-de-neige » dans la simultanéité des diégèses, favorise les connexions et les mutations sensorielles entre les personnages mais aussi la polyphonie et la porosité entre les différents espaces et personnages. Cette polyphonie est entretenue par un montage polyphonique en orchestration où un « collage » des plans organise une « fragmentation [...] des atmosphères ou des émotions [...] [où] les parties distinctes, les sons, les images et les mouvements [...] form[e] un tout » (Bíró, 2007, p. 83). Cette totalité, plus importante que la somme des parties, rejoint l'aspect mosaïque où la totalité est inventée à chaque plan par le montage. Cette double utilisation du montage place notre série dans un contexte de sérialité qui « recouvre des pratiques diverses d'interconnexion de récits » (Marti dans Leiduan, 2016, p.9).

Stéphane Benassi parle de la « mise en série », comme « le regroupement sous un même titre générique de micro-récits (ou épisodes), qui sont autant de formes fictionnelles narratives possédant chacune leur propre unité diégétique, mais dont le(s) héros et/ou les thèmes sont récurrents d'un micro-récit à l'autre » (Benassi, 2000, p. 46). Nous avons vu que *Cloud Atlas* mettait en scène des interconnexions de récits et se rapprochait plus de la « série » que du film. Les récits se connectaient ensemble du point de vue spectatorial grâce à l'acte de montage où les thèmes et les acteurs étaient récurrents. Dans *Sense8*, nous pouvons voir que les différents types de récits s'interconnectent d'un point de vue spectatorial, grâce au montage, certes ; mais également en interne des différentes diégèses où les personnages se rendent compte de leur interconnexion : « on observe de fait des personnages prenant conscience qu'ils sont dans un montage » (Nectoux, 2015, p. 60). Les personnages deviennent les héros récurrents d'un micro-récit à l'autre car lorsqu'ils *visitent et partagent*, ils intègrent les récits d'autrui. Ainsi, *Sense8*, par différentes mises en récit, rentre pleinement dans la catégorie d'un objet sériel avec une interconnexion de récit, bien qu'ils soient simultanés.

2. Multiplicité de narrations et de proliférations

2.1. Triple narrateur

Sense8 utilise trois strates narratives : huit histoires, quatre histoires de couples issues des huit personnages principaux et une histoire globale : les huit personnages contre l'usine pharmaceutique, pour mettre en scène la polyphonie entre les différentes diégèses.

Tout comme *Cloud Atlas*, *Sense8* semble reproduire le même schéma avec, à la fois, huit histoires différentes et une histoire globale. Cependant, le rajout de connexions entre les couples de personnages est novateur. Dans *Cloud Atlas*, les couples de personnages sont basés sur le réemploi des mêmes acteurs (les personnages de Tom Hanks avec ceux de Halle Berry, de Jim Sturgess avec ceux de Doona Bae ou encore de Ben Wishaw avec ceux de Jim Broadbent). Dans *Sense8*, les couples de personnages se font dans la diégèse par une cohésion de sentiments : Lito dans l'épisode 201 se retrouve chez Nomi et dit « Why it is when I feel scared, I end up with you ? » (00 :22 :48). En effet, à chaque fois qu'il ne se sent pas bien, c'est auprès de Nomi qu'il se réfugie, de manière inconsciente pour lui, mais contrôlée par les metteurs en scène et les monteurs. Ici, tel *Cloud Atlas*, le monteur devient le narrateur hétérodiégétique en connectant les diégèses de Lito et Nomi ensemble, et les metteurs en scène sont également des narrateurs hétérodiégétiques par les choix de monstration et de dialogues qui les réunissent dans le même plan. Ces partis-pris introduisent également l'importance des connexions et des corrélations d'émotions et de sensations entre nos personnages.

Ainsi, tel que *Cloud Atlas*, un narrateur hétérodiégétique est présent : le monteur, il entretient les connexions entre les diégèses. Néanmoins, des narrateurs à mi-chemin entre l'intra et l'extra diégétiques sont aussi présents : le réalisateur et le chef opérateur. Les apparitions et les disparitions des personnages sont mis en scène en direct pendant le tournage où « le cinéaste est justement cet artiste qui, par les moyens de la mise en scène et du montage, modèle à tout moment du film son matériau-espace » (Gaudin, 2015, p. 68). En effet, ces « chefs d'orchestres » au cours du tournage articulent les liens entre les personnages et les espaces, pour engendrer leurs connexions et faciliter la compréhension des spectateurs.

À cela s'ajoute deux narrateurs homodiégétiques : les personnages ainsi que leurs émotions. En effet, les émotions des *sensates* prennent parfois le devant et deviennent le moteur de la narration. À la fin de l'épisode 112 à (00 :42 :27), Riley et Will fuient Whisper en Islande. Elle est submergée par son passé suite aux routes qu'elle emprunte –ce sont les mêmes qu'elle a empruntées avec son mari lorsqu'elle accouchait, quelques années auparavant-. Ses souvenirs sont mis en scène et il y a alors deux récits dans une seule narration où passé et présent se mélangent dans la subjectivité de Riley grâce à l'unicité du lieu (mais également dans la subjectivité de Will grâce aux connexions sensorielles entre les personnages). Les choix de montage et de tournage, donc de monstration et de narration, permettent une oscillation entre les souvenirs de Riley, le présent dans lequel elle est avec Will, et l'introduction de son passé dans la subjectivité de Will. Cette séquence dispose donc de différents récits temporels dans une seule narration, on peut alors dire qu'elle met en scène une multitemporalité, c'est-à-dire, un « temps de l'histoire [...] ni linéaire, ni continu, ni homogène, [mais] pluriel » (Lagny, 1994, p. 16). Cependant, cette séquence où le temps n'est ni linéaire (l'action du passé est pendant la nuit, l'action du présent pendant la journée), ni continu (plusieurs années séparent les deux séquences narratives) ni homogène (nous avons affaire à la subjectivité de Riley mais aussi à celle de Will) fonctionne comme « un tout » grâce aux corrélations de lieu certes, mais aussi grâce à la technique du montage qui fait ressortir des homogénéités temporelles c'est-à-dire des « actions issues de temporalités disjointes [qui] apparai[ssent] comme simultanées » (Gardies, 1992, p. 145). L'impression d'homogénéité temporelle dans cette séquence est rendue possible grâce au montage qui est dicté par les émotions des personnages. Ainsi, grâce à cette séquence nous pouvons déduire que l'emploi d'homogénéités temporelles entretient la notion de multitemporalité et que, dans *Sense8*, les différentes histoires se mêlent avec l'histoire globale grâce au montage qui est, lui-même, dicté par les émotions des personnages.

Les émotions et les sensations de Riley motivent les choix de narration de cette séquence où Will est prisonnier de ses souvenirs. Will vit une réelle mutation sensorielle (Andrieu) en prenant la place de Riley, dans le présent où il devient « enceinte » de 8 mois (00 :43 :07). Ainsi, cette mutation sensorielle proposée par le montage et la connexion des personnages entretient la dimension « trans- » de notre objet, où l'être devient multiple. Cela dépasse les catégories binaires. Puis, dans le passé Will se retrouve à la place de Riley, sur le siège passager à côté de

Magnus (le mari de Riley). Par la suite, Will parle à la fois à la Riley blonde, du présent, et la brune, du passé. Les mutations émotives de Riley entraînent des mutations sensorielles (un changement de temporalité et de corps) chez Will, toujours mises en scène par la monstration et la narration. Les transitions orchestrent les passages entre les temporalités, où ces personnages-objets (Andrieu) vivent ces chamboulements émotifs et sensitifs ; notons le raccord regard à (00 :44 :50) où Riley, dans le présent, regarde dans ses bras vides, et le plan suivant est le même cadrage avec Riley, brune, dans le passé, et son enfant dans ses bras (Figures 44-45 annexe x). Les transitions favorisent l'homogénéité temporelle entre les deux temporalités en empruntant des techniques employées dans la littérature. Ryngaert précise à propos de la méthode d'écriture de Duras :

Le présent [...] prend toutes les couleurs du passé et au besoin du futur, sur la simple décision des personnages qui convoquent comme ils le veulent, même si c'est au prix de la douleur, les souvenirs du passé. Ils [...] changent de temps et d'espace avec une rapidité parfois inquiétante pour le lecteur (Ryngaert, 2011, p. 124).

Enfin, il faut également noter que durant les deux saisons, chaque personnage raconte des moments issus de son passé (Tableau 2 annexe ii) et les *sensates* qui réceptionnent ce récit ont accès aux souvenirs, tout comme nous spectateurs, avons accès aux souvenirs en images. Chaque *sensate* devient un sous-narrateur intradiégétique en proposant ces *flashbacks*, qui, tels ceux de *Cloud Atlas*, « joue[nt] souvent sur une superposition polyphonique de la narration globale et d'une micro-narration » (Jost, 1988, p. 154). Dans *Sense8*, nous sommes dans une « monstration panoptique / focalisation interne (visualisation des souvenirs multiples d'un personnage accompagnés de ses propres commentaires par exemple) » (Gardies, 1988, p. 142-143) des personnages narrateurs.

Ainsi, différents niveaux de narration sont possibles, à la fois de manière intra et extra diégétique, qui permettent la mise en scène des connexions entre les personnages, de leurs mutations sensorielles et la création d'espaces-temps uniques artificiels.

2.2. Double prolifération et complexité narrative

Ces entremêlements d'histoires et de personnages dans un même lieu unique entretiennent la création d'espaces artificiels grâce au montage polyphonique où les plans sont reliés ensemble tout en évoluant indépendamment. Également, ces connexions se font par le

montage alterné qui propose des personnages « rassemblés en un lieu, certes unique, mais éclaté en plusieurs sous-espaces qui ne sont pas censés pouvoir dialoguer » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 141). En revanche, le lieu unique est cette fois-ci artificiel, par les corrélations qui entretiennent le dialogue entre les différents espaces.

A ce montage en post-production s'ajoute le « montage en direct » (apparition et disparition de personnages dans les plans) qui amplifie les connexions et la polyphonie des espaces et des émotions à l'intérieur d'un même plan. Encore une fois, ces procédés font écho aux propos d'Andrieu sur les mutations sensorielles : « Plutôt que de devenir un autre, les autres deviennent une partie de moi en modifiant le fonctionnement et la subjectivité du corps » (2008, p. 19). Ce procédé résonne avec la définition du montage interdit de Bazin où « quand l'essentiel d'un événement est dépendant d'une présence simultanée de deux ou plusieurs facteurs de l'action, le montage est interdit » (Bazin, 2011, p. 59). A l'inverse de *Cloud Atlas*, qui s'opposait au montage interdit par une homogénéité temporelle qui créait un semblant de simultanéité des temporalités, ici, les Wachowski poussent la fluidité des transitions en les intégrant à l'intérieur-même des plans. Cette fois-ci, les Wachowski s'engagent à respecter le montage interdit car le mouvement de caméra et les sorties et entrées dans le champ des différents personnages entraînent la présence simultanée de plusieurs facteurs d'action. Le montage est donc interdit. Néanmoins, leur procédé de changer les personnages à vue fait écho à une certaine idée du montage, de la coupe et du raccord, ce qui se distingue des idées de Bazin. Ainsi, ce processus de montage à l'intérieur du plan est réalisé pour favoriser la compréhension des spectateurs face aux connexions entre les *sensates*.

Est-ce que la polyphonie des espaces, malgré l'absence de différentes temporalité peut entretenir la double prolifération de notre objet ? Nous décelons dans *Sense8* une prolifération narrative (un monde avec différentes histoires) par les différents sous-lieux, actions et cultures de chaque personnage qui s'intègrent dans un unique cadre spatio-temporel global (l'année 2015 et la planète Terre). Progressivement, cette prolifération narrative se transforme en une prolifération ontologique (une histoire avec différents mondes). Au fur et à mesure des épisodes, des connexions narratives, artificielles et diégétiques ont lieu entre les personnages et différents environnements esthétiques s'opposent (le naturel bleuté de l'Islande, la chaleur de l'Inde,

l'aspect grisâtre et urbain de Berlin, etc). Cette prolifération ontologique s'installe tout au long de la série ; c'est là un point commun avec *Cloud Atlas*.

Ce système narratif s'apparente alors à la complexité narrative décrite par Jason Mittell où il définit la « *narrative complexity* » par différents points importants que nous avons vus au cours du précédent chapitre :

- Des récits « *multifaceded* » (multiformes), où l'on peut percevoir des croisements entre différents genres : il parle de « *genre mixing* » ;
- Des récits connectés les uns aux autres : « Complexity (...) works against these norms by altering the relationship between multiple plotlines, creating interweaving stories that often collide and coincide » ;
- L'emploi de jeux temporels : « Narratively complex programs also use a number of storytelling devices (...) analepses, or alterations » ;
- Une brisure du quatrième mur et une présence spectatorielle plus intensifiée « complex narration often breaks the fourth wall » (Mittell, 2006, p. 30-37)

Dans *Sense8*, trois niveaux d'histoires et de connexions entre les personnages sont mis en place. La connexion des récits, leurs différentes temporalités (souvent les *sensates* ont accès à des *flashbacks* d'autres personnages) mais aussi leurs différents genres (romantique, policier, cambriolage etc.) s'apparentent à des points de la complexité narrative.

3. Les procédés polyphoniques

De cette polyphonie découlent différents « procédés polyphoniques » (auricularisation, ocularisation, focalisation, monstration) qui accentuent les connexions entre les diégèses. Leur analyse nous permettra de mieux comprendre comment la double prolifération glisse vers une prolifération ontologique durant cette série.

3.1. Auricularisation

Dès l'épisode 101, un mélange de sons intra-diégétiques appartenant à chaque diégèse s'intègre dans d'autres diégèses : Wolfgang à Berlin perce un coffre-fort, il entend les sirènes

d'alarme de Will, qui est à Chicago, et cela le perturbe. Riley, à Londres, entend également les mêmes sirènes d'alarme ainsi que les bruits du coffre-fort (00 :41 :18), ce qui la perturbe aussi ; tout comme Kala à (00 :18 :07) qui, en pleine journée ensoleillée à Mumbai, entend l'orage de Berlin. Nous avons là affaire à des systèmes d'auricularisation. Nous utilisons ce terme dans le sens que précise Jost :

Il est évident que le récit adopte, parallèlement à son parti pris oculaire, une perspective sonore : les bruits de la rue n'ont de sens que par rapport à un sujet percevant, lui aussi référence immobile. Manifestement, il y a une distorsion entre le vu et l'entendu : tandis que la description oculaire semble témoigner de l'observation du narrateur, l'évocation sonore prend d'emblée une dimension imaginaire dans la mesure où elle est à la fois organisée autour d'un sujet percevant et de la négation de sa perception (1987, p. 124).

L'auricularisation employée met en avant une dimension imaginaire car les *sensates* entendent les sons issus de différentes diégèses, qui n'appartiennent donc pas obligatoirement à leurs perceptions. Cela rejoint également les propos de Véronique Campan : « tandis que l'image nous fait découvrir une partie de l'espace diégétique, le son nous permet d'imaginer l'univers qu'hallucine le personnage » (1999, p. 119).

Jost et Gaudreault précisent différents types d'auricularisation. Ce qu'ils appellent l'auricularisation interne secondaire sera considérée pertinente ici. En effet, dans ce cas « la restriction de l'entendu à de l'écouté est construite par le montage ou la représentation visuelle : ainsi dans *M le Maudit* [...] la musique disparaît lorsqu[e le marchand] se met les mains sur les oreilles pour redevenir audible lorsqu'il les écarte » (Gaudreault et Jost, 2017, p. 219), *Sense8* met donc en avant un système d'auricularisation interne secondaire car les restrictions d'écoutes sont bien réalisées par le montage ; mais à l'inverse de *M le Maudit*, dans *Sense8* la représentation visuelle n'interfère pas dans les choix d'auricularisation. Les personnages principaux dans *Sense8* entendent ces sons bien qu'ils n'appartiennent pas aux espaces issus de ces sons. Le montage ici est alors plus important que la mise en scène car il rajoute une porosité entre les récits. Les *sensates* agissent en fonction de ce qu'ils entendent, cependant ces sons, qui créent des connexions entre les différentes diégèses, sont rajoutés en post-production. Ce système de montage et d'auricularisation favorise l'idée que le montage est créateur des connexions narratives et ces connexions spatio-temporelles sont entretenues par le montage. Ces auricularisations permettent d'aboutir à une seule histoire et une double prolifération dans ces exemples, où les différentes diégèses se superposent.

Dès ce premier épisode, le concept de la série est donné avec un jeu de sons intra-diégétiques qui deviennent extra-diégétiques sur les autres plans. Cependant, ni Felix (qui est dans la même pièce que Wolfgang), ni le père de Kala (qui lui enlève le parapluie des mains) sont amenés à entendre ces fameux sons (ils ne sont pas des *sensates*) : cela positionne les spectateurs au même niveau que les *sensates*, ils entendent les sons qui appartiennent à la subjectivité de nos personnages principaux. Ainsi, nous sommes dans une auricularisation interne des *sensates*. De plus, ces sons peuvent s'apparenter à des ambiances sonores et des sons ambiants : des « tissu[s] sonore[s] qui couvre[nt] aussi bien le champ que le hors-champ immédiat d'une façon indifférenciée » (Gaudreault et Jost, 2017, p. 218), « le son, lorsqu'il est donné comme naturel, soutient avec davantage de constance la continuité et la stabilité d'un espace initialement fragmenté par le découpage visuel. C'est particulièrement le cas du son ambiant » (Gaudin, 2015, p. 170). Étant donné que ces sons appartiennent à certains champs diégétiques, puis, grâce aux connexions et aux choix de montage, ces sons passent de *over* à *off* avec un parti-pris de « hors-champ », il nous semble important de mobiliser les différentes définitions qui existent pour analyser l'auricularisation interne des *sensates*, qui semble polyphonique où ces notions disparaissent pour se fusionner.

En effet, les transitions et le traitement des sons favorisent l'ambiguïté des statuts du son. Dans les exemples que nous avons donnés, les sons *in* aux diégèses deviennent *off* lorsque les *sensates* les entendent, c'est-à-dire une « source [...] pas visible à l'écran. [...] selon les auteurs : la plupart, dont Michel Chion [...] *off* caractérise un son qui ne peut appartenir à la scène vue parce qu'il est émis d'un autre « site » [mais] qui reste un élément diégétique » (Journot & Marie, 2011, p. 86). Cependant, suite à leurs connexions, les personnages entendent les sons comme s'ils appartenaient à leur propre diégèse, ces sons *off* obtiennent ainsi un statut non-conventionnel, proche du hors-champ, c'est-à-dire à « l'espace imaginaire [...] suggéré et caché par le cadre. [...] [où] les sons [ont une] origine [...] extérieure à l'image » (*Ibid.*, p. 64)

Cette ambiguïté entre le hors-champ et le *off* est mise en place grâce aux transitions et au montage alterné qui entretiennent les connexions narratives entre les différentes diégèses. Par ces jeux sonores, les personnages principaux ont accès à une nouvelle subjectivité en tournant la tête, tel un hors-champ dans leur propre diégèse et non un son *off*. Selon Gaudin : « les déplacements successifs du cadre définissent un espace hors champ déjà vu, qui demeure

continuellement présent à la conscience du spectateur » (Gaudin, 2015, p. 14). A l'inverse, *Sense8* joue de la surprise de chaque contre-champ mis à l'image, ce que Gaspard Nectoux dans sa critique des *Cahiers du Cinéma* sur la Saison 1 précise « on ne sait jamais ce que réserve le contrechamp » (Nectoux, 2015, p. 60). En effet, le montage sonore crée de la porosité entre les différents espaces où « le sonore [...] « homogénéis[e] » l'espace en liant avec souplesse ses fragments séparés, il noie leurs contours et crée chaque fois des moments où se perdent le sens de la mesure, de l'échelle, la perception exacte du proche et du lointain » (Campan, 1999, p. 119). Les sons *off* perçus par les *sensates* entraînent la mise en image de la source de ces sons et ils deviennent hors-champ tout en restant dans la représentation de leur imagination. Nous pouvons noter Capheus dans l'épisode 102 qui tourne la tête et perçoit la *Gaypride* de San Francisco alors qu'il réside à Nairobi (00 :08 :06) (Figures 46-48 annexe x).

Les sensations de perception et d'audition des *sensates* deviennent multiples ; les notions de distances se perdent. Les transitions sonores fusionnent les différents espaces pour créer des espaces uniques et artificiels. Le montage est donc créateur de l'évolution des capacités auditives des *sensates*, qui dépassent leurs hors-champs, et de la fusion des différents espaces en un seul. L'auricularisation interne et les connexions entretiennent ainsi une double fonction, à la fois narrative et connotative.

3.2. Focalisation

Aux perceptions sonores issues d'autres diégèses s'ajoutent des images qui appartiennent aux différents espaces. Après la mobilisation des différentes focalisations de Jost, nous mobiliserons l'emploi de la caméra semi-subjective de Mitry et le champ personnalisé de Vernet pour arriver à décrire les connexions d'espaces et de personnages dans *Sense8*. Puis, nous associerons des procédés sonores tels que les sons hors-champ et les extensions vastes de Gaudin pour analyser la double focalisation.

3.2.1. Focalisations multiples

Deux types de focalisations nous intéressent :

- La focalisation interne variable « quand le personnage focal change au cours du roman » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 207). Par exemple, dans *Sicario* (Villeneuve, 2015) les deux

tiers du film mettent en scène le point de vue du personnage d'Emily Blunt, puis nous passons au point de vue du personnage masculin (Benicio del Tero). Cette focalisation à également lieu dans différents épisodes de la série *The Walking Dead* (AMC, 2010-)

- La focalisation interne multiple où « le même événement est évoqué plusieurs fois selon le point de vue de divers personnages »⁴⁸ (Gaudreault & Jost, 2017, p. 207) telle que la série *The Affair* (Showtime, 2014-) « en montrant dans chaque épisode de la première saison les mêmes événements sous deux points de vue différents, celui de l'homme et celui de la femme » (*Ibid.*, p.199). Nous pouvons noter le même système de focalisation au cinéma dans *Snake Eyes* (De Palma, 1998) ou bien *Angles d'Attaque* (Travis, 2008)
- Un « entre-deux » des focalisations existe également. Dans *Gone Girl* (Fincher, 2014), durant la première moitié du film, on nous présente le point de vue du mari, Nick (Ben Affleck), les premiers jours après la disparition de sa femme. Un retour dans le temps revient au point de départ et présente les même événements, du point de vue de la femme, Amy (Rosamund Pike), cependant, ce point de vue s'étale sur un mois. C'est donc une double focalisation interne, à la fois variable et multiple grâce aux différences temporelles entre les deux points de vue et au non-retour au point de vue de Nick.

Ainsi, ces focalisations proposent des points de vue multiples par leur alternance, mais ils ne sont jamais simultanément multiples, car l'alternance les laisse unitaires. De plus, il est intéressant de noter que ces traitements de focalisations sont utilisés à la fois au cinéma et en séries télé.

Si nous revenons à notre objet, *Sense8*, dès le plan-séquence final de l'épisode 101, l'alternance entre Will et Riley met en scène un double système de focalisation en simultané. En effet, la séquence finale, dotée d'un plan-séquence, met en scène une focalisation variable (Will, puis Riley, puis Will, puis Riley) et une focalisation multiple, où chacun d'entre eux vit ce même moment, grâce au double procédé de montage. Le montage dans le plan fait alterner les deux personnages et le montage en post-production qui traite les sons, les transitions et les

⁴⁸ Jost distingue aussi une troisième catégorie qui est la focalisation interne fixe, mais elle nous intéresse moins pour notre développement

reflets, entretient également cette alternance. Nous pouvons alors mobiliser le double emploi de ces focalisations pour se rapprocher d'une « focalisation polyphonique », où il y a coexistence et interaction (Bakhtine) entre ces deux personnages, mais aussi une « superposition de plusieurs voix » (Ducrot). C'est un paradoxe par rapport au concept de focalisation qui ne peut être qu'unique. En effet, bien que la focalisation puisse être interne, externe ou omnisciente, cela n'entraîne qu'un seul point de vue. Ainsi, le montage des images et des sons, associé au montage en direct rejoint les caractéristiques du montage polyphonique où :

Chaque plan est relié au suivant non seulement par une simple indication [...] mais par la progression simultanée d'une série multiple de lignes, chacune conservant un ordre de construction indépendant, tout en étant inséparable de l'ordre général de la composition de la séquence tout entière (Eisenstein, 1976, p.256).

3.2.2. Subjectivité personnalisée

Rappelons que nos personnages peuvent à la fois *visiter* (intervenir dans d'autres diégèses) et *partager* (obtenir les connaissances d'autres *sensates*). À la fin de l'épisode 101, Riley et Will *se visitent* pour la première fois. Leur connexion est à double sens : les deux personnages vont se rencontrer. Après que Riley ait pris de la drogue à Londres, le plan épaulé sur Riley devient flou et saccadé. Nous sommes alors dans ce que nous pouvons appeler le « champ personnalisé » de son ressenti :

Cette dissociation spatiale de la caméra et du sujet pour une association empathique devrait faire préférer au terme de « caméra subjective » [...] celui de *champ personnalisé* [...] pour marquer comment le champ ordinairement neutre reçoit des marques particulières qui modifient son statut au bénéfice d'un personnage dont la caméra assume par ce biais en partie ou en totalité la position, que celle-ci soit géographique ou non, psychique ou non. De plus, [...] la diégèse se construit à l'encontre d'un certain réalisme de la représentation (Vernet, 1988, p. 33).

Avec ce parti-pris de mise en scène d'un champ personnalisé, le passage dans la diégèse de Will, à Chicago, semble se rapprocher d'une mise en scène influencée par l'effet des drogues : les plans sont au ralenti et aucun son n'est présent bien que Diego, le collègue de Will, parle, couvert par une musique extradiegétique islandaise qui peut se référer à l'inconscient de Riley – personnage islandais-. À (00 :57 :19), Riley est à la place de Will dans les rues de Chicago, grâce à un jeu méticuleux entre les angles et les points de vue, qui créent de la

continuité entre les plans, tel ce travelling circulaire qui passe en caméra subjective de Riley avant qu'elle ne soit introduite dans le plan (Figure 49 annexe xi).

Puis, Riley marche avec Diego en direction de la voiture de police, elle disparaît lorsqu'elle passe derrière une pompe à essence et en ressort Will (Figures 50-51 annexe xi). Cet effet spécial qu'on dénomme « le montage en direct » favorise la fluidité du changement des personnages et leurs fusions où ils s'assimilent pour ne former qu'un unique personnage, à la fois homme et femme, qui se rapproche d'une dimension « trans- »⁴⁹. Le champ personnalisé de Riley est toujours présent, avec le ralenti et l'absence sonore. Riley rentre dans le plan et est représentée en plan épaule. Nous passons alors à ce que nous pouvons appeler la « semi-subjectivité » de son point de vue, c'est-à-dire :

L'image semi-subjective [...] épouse le point de vue de l'un [...] des personnages qui [...] occupe une situation privilégiée dans le cadre (premier plan, plan moyen ou amorce de premier plan). La caméra l'accompagne dans ses déplacements, agit avec lui et voit comme lui et en même temps que lui (Mitry, 1990, p. 300).

Cette semi-subjectivité prend les marques d'une subjectivité complète à partir de (00 :57 :52) où Will ouvre la porte de sa voiture et c'est le reflet de Riley qui est dans la vitre, tandis que Will se trouve hors-champ (Figures 52-53 annexe xi). Ce plan-séquence, qui commence avec un point de vue subjectif de Riley, se clôt avec un second point de vue subjectif. Au plan suivant (00 :58 :09), Will voit Riley en face de lui, alors que Diego ne la voit pas et n'interfère pas dans cette proximité entre les *sensates* (Figures 54-55 annexe xi-xii). Cela entretient la représentation du point de vue interne des *sensates*. La sortie de champ de la voiture entraîne le retour de Riley, assise, dans l'appartement de Londres, toujours dans une représentation de son champ personnalisé.

Cette séquence oscille perpétuellement entre une subjectivité complète et une semi-subjectivité entre les différents *sensates* où ici, le narrateur correspond au personnage (Gaudreault & Jost, 2017, p. 206 ; Todorov, 1966, p. 141 - 142) et le spectateur est mis au même niveau que le personnage. On est donc dans une focalisation interne. Les procédés de montage

⁴⁹ Ce procédé de transition à l'interne des plans pour les changements d'acteurs se répète fréquemment : Will et Nomi épisode 104 à (00 :48 :15) ou bien Lito et Wolfgang épisode 110 à (00 :24 :21) pour quelques exemples non exhaustifs

font évoluer la narration et les connexions entre les personnages, on a donc un premier niveau de sens, sémantique. Également, cela entraîne la création d'un autre niveau de sens, sensoriel, où le toucher le goût et l'odorat de Riley sont accentués (elle touche la vitre de la voiture en voyant Will, elle est ébahie en découvrant le lieu). Les connexions favorisent ses sens psychophysiologiques et leur représentation.

Ainsi, les choix de focalisation que nous pouvons rattacher à « la focalisation polyphonique » mettent en place un double niveau de sens, sémantique et sensoriel, qui entretient une accumulation « de différents masques » (Bakhtine). Certaines séquences dans la Saison 2 proposent le point de vue des huit personnages au même instant. Nous pouvons noter l'épisode 204 (qui a d'ailleurs pour titre *Polyphonie*) à (00 :02 :50) où Will doit fuir un musée après l'assassinat d'un personnage. Sa connexion avec les sept autres membres de son groupe entraîne leur monstration et ils fuient le musée, tous ensemble. Nous passons de la subjectivité d'un personnage à l'autre, bien que l'action se déroule dans un seul espace. De plus, Riley, qui rejoint Will dans le musée *partage* avec Lito différentes compétences pour que Will s'échappe. C'est toute la focalisation ici qui devient polyphonique, également lors des *partages*, en alternant perpétuellement de variable à multiple par les choix de montage, de monstration et de focalisation.

Il est alors intéressant de noter l'emploi d'une focalisation polyphonique à la fois lorsque les personnages *visitent* et *partagent*, même à plusieurs niveaux : à la fin de l'épisode 103, Will, Capheus et Sun vivent la même expérience de combat. La focalisation polyphonique s'adapte aux différents points de vue, ce qui crée une simultanéité des espaces et du partage du corps qui devient objet : « deux corps humains dotés d'un cerveau unique ne constituent en réalité qu'une seule et même personne, tandis que deux cerveaux [ou plus] pour un seul corps constituent deux personnes qui partagent simultanément le même corps » (Ferret, 1993, p. 30-42). Par la focalisation polyphonique et son alternance, les *sensates* se retrouvent à l'intérieur d'un même espace et d'un même corps, artificiels où, comme le dit Andrieu dans ses recherches sur les mutations sensorielles, « plutôt que de devenir un autre, les autres deviennent une partie de moi en modifiant le fonctionnement et la subjectivité du corps. » (2008, p. 19). Ici, la mise en scène polyphonique des différents corps favorise la partition des personnages pour n'être qu'un lorsqu'ils se *partagent*.

La focalisation polyphonique aboutit ainsi à une fusion des subjectivités, où celles des *sensates* se mélangent. Cependant, uniquement le spectateur a accès à cette représentation grâce aux choix de monstration.

3.2.3. Les sons hors-champ

L'épisode 101 introduit les huit personnages, leurs contextes spatiaux et leurs métiers. Les coupes entre les différentes diégèses commencent à former les couples où les plans de Will sont souvent avant ou après ceux de Riley ; il en est de même pour les plans de Capheus et Sun, Kala et Wolfgang ou encore Lito et Nomi. À (00 :10 :35), Will se réveille et se plaint auprès de son voisin pour tapage nocturne. La musique et le bruit ambiant ne cessent pas, Will ouvre alors la porte de l'appartement de son voisin : l'appartement est vide et la musique s'arrête. Une coupe nous transpose dans la diégèse de Riley, où elle mixe dans une boîte de nuit la même musique qui semblait appartenir à la diégèse de Will. Nous comprenons, d'un point de vue spectatorial, que la musique appartient à la subjectivité de Riley (et pendant ce court instant, nous sommes dans une focalisation externe où nous en savons plus que nos personnages). Cela entraîne une connexion auditive entre les deux personnages (mais seulement dans le sens de Will vers Riley) et une connexion spatiale où « point de vue et point d'écoute peuvent évoluer entre extrême dépendance et dissociation radicale » (Gaudin, 2015, p. 187). Ici, le point d'écoute de Will est en dissociation radicale avec son propre point de vue. Nous pouvons mobiliser cette dissociation comme une première règle qui met en scène la polyphonie.

Cette connexion s'inverse, et passe de Riley vers Will à (00 :41 :54), dans la séquence que nous avons analysée pour notre partie sur l'auricularisation où, avec ses écouteurs dans son appartement de Londres, elle entend la sirène de police de la voiture de Will, à Chicago, et le bruit du coffre-fort de Wolfgang, à Berlin. Ces sons appartenant aux diégèses de Will et Wolfgang s'introduisent dans la diégèse de Riley, grâce aux connexions sensorielles qu'elle commence à entretenir avec ces personnages. Selon Gaudin, « Les sons hors-champ peuvent renforcer l'effet d'anticipation sensible d'un « autre espace » » (2015, p. 174), ce qui fonctionne en effet très bien dans cet exemple à trois niveaux de connexions sonores (Wolfgang – Will – Riley). Néanmoins, à l'inverse d'anticiper un autre espace, ici les sons, qui appartiennent à d'autres diégèses que nous connaissons déjà, viennent s'introduire dans une focalisation interne

du personnage de Riley. Bien que l'image ne joue pas sur des codes de subjectivité, les sons qui appartiennent à sa focalisation interne grâce à ses connexions avec les personnages sont diffusés dans son espace. Cela vient donc intégrer d'autre(s) espace(s) dans le sien et ainsi créer une polyphonie des espaces, artificiels, où les sons appartiennent à la fois au champ, au hors-champ et au *off* de Riley. Ce procédé est très télévisuel et peut faire écho avec le montage en tresse de Jost où « le récit continu[e] sous forme entrelacée [...] permet de jouer à la fois avec la temporalité du téléspectateur et avec la temporalité de la fiction » (Jost, 2004, p. 117). À cela s'ajoute le traitement des occurrences libres⁵⁰ que Gaudin distingue de l'extension vaste :

On peut enfin ouvrir l'analyse à un mode plus rare de production audio-visuelle d'un espace autre : celui qui mobilise les « occurrences sonores libres ». Ces sons ont la particularité d'être impossibles à localiser dans l'espace où se déroule l'action du film (leurs sources ne pouvant se trouver ni dans l'espace cadré par l'image, ni dans l'espace contextuel hors-champ), sans renvoyer pour autant à un espace *off* radicalement disjoint de ce dernier » (Gaudin, 2015, p. 177).

Bien que Gaudin distingue ces deux procédés narratifs, nous avons vu que *Sense8*, par les partis-pris de montage (raccords, transitions, débordements), fait passer les espaces *off* pour des espaces hors-champ. Nous pouvons alors mobiliser les définitions de Gaudin pour décrire un nouveau traitement sonore où, dans *Sense8*, extensions vastes et occurrences sonores libres équivalent aux mêmes types de sons. Par les partis-pris de montage, des sons *off* semblent hors-champ et, à l'inverse, des sons hors-champ peuvent se rattacher à une autre diégèse. Les sons dans *Sense8* sont donc rarement localisables. Cette « non-localisation » des sons accentue la polyphonie de notre objet. Gaudin parle alors de globalité : « [Les] sons qui [...] ne sont pas précisément localisables dans telle ou telle portion du hors-champ [...] renvoient plutôt à une « globalité » [...] de ce dernier » (Gaudin, 2015, p. 175). C'est effectivement ce que *Sense8* met

⁵⁰ Ces occurrences sont distinguées par Jost où il précise : « Un homme marche dans la campagne. On entend une « ambiance-café ». À n'en pas douter, la compréhension d'une telle combinaison audio-visuelle sera différente selon (I) que l'on a déjà vu ce personnage dans un café, (II) qu'il vient d'en quitter un, (III) qu'il va y pénétrer, (IV) qu'il ne fréquentera jamais au cours de l'histoire (...). En (II) l'ambiance, d'abord liée, deviendra libre, alors qu'en (III) à l'inverse, elle s'ancrera a posteriori. (I) et (IV) seront à juste titre considérés comme des occurrences libres, mais leur statut narratologique sera différent : la première configuration renverra sans doute à un souvenir, une réminiscence, la seconde à une imagination » (Jost, 1987, p. 48)

en place avec les choix de montages audio-visuels, pour aboutir à une globalité et une polyphonie des espaces.

Les caractéristiques de focalisations introduites dans ces différents épisodes entretiennent les connexions entre les personnages, par le biais auditif, puis par le biais visuel avant d'être complètement audio-visuel. Tel que dans *Cloud Atlas*, nous sommes dans un système d'« extension vaste » sonore, c'est-à-dire « lorsque nous entendons des bruits excédant largement l'espace circonscrit par le cadre de l'image ou l'espace visible de l'action à l'intérieur du plan ou d'une séquence » (Gaudin, 2015, p. 171). Ces extensions vastes instaurent la polyphonie des sons car « elles sont souvent reliées à la mise en scène d'une condition émotionnelle, [et] nous font également éprouver un espace qui se trouve majoritairement hors-champ » (Gaudin, 2015, p. 171). Le montage son réalisé au cours de l'épisode 101 introduit les extensions vastes sonores pour mettre en scène des bruits appartenant à des points d'écoute qui diffèrent des points de vue. Ces extensions sonores instaurent une cohésion d'espaces lointains grâce au montage et aux connexions entre les personnages.

3.3. L'espace

Michèle Lagny parle de la multitemporalité comme un temps « ni linéaire, ni continu, ni homogène [...] Il est pluriel » (1994, p. 16). Il nous semble alors intéressant, étant donné la simultanéité globale de *Sense8*, de mobiliser son concept de multitemporalité mais de l'employer pour la question de l'espace. Ainsi, comment *Sense8* réussit à mettre en scène un « multi-espace » qui aurait les mêmes caractéristiques : non-linéaire, non-continu, non-homogène mais pluriel ? Nous avons vu que le montage rapide entre les différentes diégèses entraîne des homogénéités spatiales. Ces homogénéités spatiales entretiennent la création d'un espace unique, artificiel, mis en scène par l'acte de montage. A l'inverse, les connexions entre les personnages dans leurs diégèses entraînent ce montage des espaces qui vient susciter des homogénéités spatiales. Nous avons donc une boucle où montage et espace sont indissociables. Nous verrons à travers les notions de centripète et centrifuge comment se placent les espaces de *Sense8*. Puis, nous verrons que la polyphonie des espaces est maintenue par le montage saccadé et alterné entre les différentes diégèses. Enfin, nous verrons que la délocalisation des corps entretient la notion d'avatar dans un seul espace global et artificiel.

Le montage entre les espaces dans *Sense8* s'oppose aux normes des attentes spectatoriennes où normalement « un effet d'anticipation imaginaire [est] attaché au hors-champ » (Gaudin, 2015, p. 14). Ici, les réponses aux questions telles que « à travers quel personnage allons-nous voir ? » ou bien « dans quelle diégèse allons-nous être transporté ? » ne peuvent pas être anticipées car les metteurs en scène jouent d'un constant effet de surprise grâce aux connexions diégétiques et à la multiplication des points de vue, comme nous l'avons vu dans l'analyse du hors-champ, qui proscrit toute anticipation spectatorielle. De plus, cet effet de surprise du hors-champ est également entraîné par une « stagnation » du récit, c'est-à-dire l'idée que le récit n'évolue pas selon les concepts d'évolution spatiale, tels que les récits centripètes et centrifuges :

On peut notamment distinguer deux grands modèles de récits cinématographiques : le récit *centripète* dans lequel la progression du héros s'accompagne d'un resserrement spatial [...] et le récit *centrifuge* dans lequel le héros progresse en traversant des espaces concentriques depuis le centre jusqu'à la périphérie la plus lointaine (Gaudin, 2015, p. 26).

Sense8 utilise un récit centrifuge au début du récit, lorsque les personnages apprennent à *partager* et *visiter*. Ils jouent avec leurs facultés et progressent en traversant de nouveaux espaces, comme la fin de l'épisode 104 à (00 :48 :33) où Will est fier d'avoir libéré Nomi de l'hôpital à San Francisco, alors qu'il réside à Chicago. Cependant, la traversée de ces espaces périphériques est imagée par les choix de monstration, néanmoins elle n'est pas réelle dans la diégèse : ce n'est pas réellement Will qui va sortir de l'hôpital mais Nomi, seule. Le montage alterne des plans de Will et de Nomi en train d'agir, pour rappeler l'oscillation perpétuelle spectatorielle entre la focalisation externe et la monstration interne (Figures 31-37 annexe viii). Une fois que les *sensates* maîtrisent ces facultés d'échanges de diégèses, les espaces dans *Sense8* ne rétrécissent et n'augmentent plus lorsqu'ils doivent être traversés par les personnages. Les *sensates* connaissent les différentes diégèses de leurs acolytes et apparaissent au moment opportun avant de repartir une fois qu'ils ont fini leur action (Wolfgang arrive pour aider Lito à (00 :38 :25) de l'épisode 110 lorsqu'il n'y arrive plus, puis disparaît directement après). Les récits ne sont ni centripètes ni centrifuges dans *Sense8* car les personnages principaux naviguent dans les différents espaces concentriques sans mise en scène de resserrement et d'étirement spatial, ce qui entraîne un nouveau type de récits qu'on peut définir de « polyphonique ».

Cette polyphonie des espaces, rendue possible grâce aux transitions visuelles et sonores, se rapproche des conceptions d'Eisenstein et de Burch où, selon eux un espace cinématographique :

N'existe qu'en fonction de la somme des plans de cette séquence (Eisenstein). Cette faculté pour chaque film, de créer son propre espace par le libre jeu des raccords ouverts [...] est pour Burch essentielle à l'art du cinéma. Il milite donc pour un cinéma « où l'espace « réel » serait constamment remis en question où le spectateur ne pourrait jamais s'orienter ». [...] Ce qui compte c'est l'originalité [...] de l'espace en tant que principe de montage et d'organisation des images (Gaudin, 2015, p. 41).

Les propos d'Eisenstein résonnent avec l'image du système complexe dans lequel la totalité est plus que la somme de ses parties, ici grâce aux transitions méticuleuses qui créent des connexions et de la polyphonie entre les espaces. Les raccords et les transitions entre les différents espaces favorisent la création d'un paradoxe spatial où à la fois nous sommes dans un seul espace filmique global et artificiel grâce aux procédés d'un montage, que nous pouvons qualifier de polyphonique (totalité) ; néanmoins, nous sommes également dans huit espaces différents qui vont avoir des connexions par ces procédés de raccords (somme). Cela favorise la double prolifération de notre objet. De plus, le montage entre les différents espaces engendre un espace artificiel unique, fusionné.

Ce partage du même espace artificiel (représentant huit sous-espaces) est souvent favorisé par les raccords de mouvements, qui entraînent la délocalisation des corps des personnages. Buster Keaton employait déjà ce procédé dans *Sherlock Junior* (1924), avec une perpétuelle délocalisation corporelle entre les différentes diégèses. L'on retrouve également des délocalisations de corps dans *Doctor Who* (BBC One, 1963-) à travers les différents univers, mais aussi dans différents épisodes de *Fringe* (Fox, 2008-2013) où Olivia, interprète son même personnage dans les années 1940 lors de l'épisode 220 *Brown and Betty*. Gaudin donne plus de précisions quant à la délocalisation des corps, il précise que :

Délocalis[er] brutalement le corps [...] form[e] une séquence où la logique des raccords de mouvement (l'action est continue pour le héros) entre en conflit avec l'arbitraire absolu des sautes spatiales (chaque coupe est l'occasion d'une modification totale du champ optique ambiant) [...] [cela] donn[e] une représentation à la fois symbolique et incarnée de la *situation* spatiale du spectateur d'un film, dont le corps est toujours, à la manière de celui de son personnage, heurté par le petit trauma spatial de la coupe. » (2015, p. 63).

Gaudin précise très bien ce que les Wachowski mettent en place dans *Sense8*. Par exemple, prenons la connexion entre Riley, à Londres, et Lito, à Mexico, dans l'épisode 103 à (00 :25 :30). Alors que Lito parle à son réalisateur sur une place extérieure, à Mexico, un filé crée un trauma spatial et nous déplace, nous, spectateurs tout autant que Lito, dans la cage d'escalier de l'immeuble de Shugs, l'ami de Riley, à Londres. Lito monte les marches, perturbé par ce trauma spatial, et répond à son producteur en regardant Shugs. Lorsqu'il monte les marches, un travelling circulaire le devance, ce qui place Lito en hors-champ. Le travelling se fixe face à Shugs qui répond à Lito, tout en s'adressant à Riley, « know what, Love ? ». À ce moment-là, Riley rentre à nouveau dans le champ du cadre de la cage d'escalier (grâce à l'effet spécial de montage en direct de changement de personnage) pour répondre à Shugs, et Lito a disparu. Riley tourne la tête dans les marches et elle termine son mouvement à Mexico. Ce raccord de mouvement instaure un nouveau trauma spatial pour les spectateurs et le personnage en déplaçant Riley. Elle prend la place de Lito en face du réalisateur à Mexico, il la regarde et lui répond « you gotta go through that door ». Le réalisateur s'adresse à cet instant à Lito qui doit refaire la scène de son film, néanmoins la finesse de cette réplique convient également à Riley qui se demande si elle doit aller dans l'appartement de Shugs. Encore une fois, ce plan n'a aucune coupe. Le mouvement de caméra se rapproche du réalisateur, Riley sort alors du cadre et Lito apparaît à nouveau dans le cadre, perturbé et regardant vers sa droite, comme s'il était encore dans la cage d'escalier (Figures 56-58 annexe xii).

Cette séquence met bien en scène une délocalisation des corps (dans ce cas-ci un inversement⁵¹) où les raccords de mouvement, l'absence d'effets spéciaux, la longueur des plans, les choix de monstration et les connexions des dialogues entre les différents diégèses créent une logique malgré les différents espaces. Ces transitions spatiales, bien qu'adoucies par le système de transitions, viennent tout de même heurter les personnages, mais aussi les spectateurs qui ne sont pas encore familiers de ce procédé narratif qui sera le parti-pris de cette série.

De plus, cette alternance des deux personnages, saccadés dans les deux espaces, rappelle la notion d'avatar. Ici l'alternance rapide des personnages peut rappeler des joueurs choisissant

⁵¹ Étant donné que c'est un inversement les personnages partagent mais ne visitent pas. S'ils visitaient alors ils seraient tous les deux dans les deux espaces.

un avatar au début d'une partie de jeu, mais aussi la possibilité de changer à chaque partie –et à l'intérieur de la même partie- d'avatar.

Le montage permet donc aux spectateurs d'évoluer d'espace en espace, tout comme les personnages qui changent d'espaces sans le contrôler (à cet instant de la série)⁵². Les espaces deviennent un seul espace polyphonique, commun, qui peut rappeler la notion de sérialité, c'est-à-dire « un ensemble de mondes possibles » (Nel, 2000, p. 46) basé sur des « interconnexion[s] de récits qui, à l'origine, n'avaient pas été conçus pour former une « série » » (Marti dans Leiduan, 2016, p.9). En effet, ces récits, à priori sans points communs spatiaux ou thématiques, se connectent par les montages en direct et en post-production pour créer des connexions.

Ainsi on peut donc dire que la question de l'espace tout au long de *Sense8* est importante. Tout d'abord, les différents espaces vont pouvoir résonner les uns avec les autres grâce aux procédés de montage polyphoniques. De plus, la polyphonie des espaces est accentuée par un montage sonore et visuel qui vient créer des liens et des passages entre les différents espaces pour favoriser un espace global, qui « n'existe qu'en fonction de la somme des plans de cette séquence » (Eisenstein dans Gaudin 2015, p.41).

3.4. Ocularisation(s)

Le terme d'ocularisation va dans la continuité de nos analyses sur le point de vue et les procédés polyphoniques. Dans un premier temps, nous examinerons les distinctions entre ocularisation et focalisation ; puis, à travers différents exemples nous verrons comment l'ocularisation de *Sense8* peut s'apparenter à une ocularisation polyphonique.

Selon Jost : « le terme « focalisation » ne désigne plus que le point de vue cognitif, tandis que « l'ocularisation » caractérise la relation entre ce que la caméra *montre* et ce que le

⁵² De plus, il faut savoir que cela est également amplifié par les choix de monstration, mais nous allons voir ça au cours de ce chapitre plus en détails.

personnage est censé *voir* » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 208). Jost distingue deux types d'ocularisations internes qui nous intéressent⁵³ :

- L'ocularisation interne primaire : « [elle] fond en une seule instance le locuteur-narrateur et l'observateur » (Jost, 1987, p. 123) « quand se marque dans le signifiant la matérialité d'un corps [...] qui permet [...] d'identifier un personnage absent de l'image »⁵⁴ (Gaudreault & Jost, 2017, p. 210)
- L'ocularisation interne secondaire : à travers un exemple littéraire, il précise « l'hésitation entre ocularisations primaire et secondaire est en partie soumise à la narration. Ici c'est la forme pronominale *on* qui provoque un flottement » (Jost, 1987, p. 125). Propos qu'il affine en 2017 « [cette ocularisation] se définit par le fait que la subjectivité de l'image est construite par les raccords (comme le champ-contrechamp), par une *contextualisation* » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 216)

Dans la même séquence de Will et Riley à la fin de l'épisode 101, lorsque le reflet de Riley est dans la vitre de la voiture (Figure 53 annexe xi) nous avons affaire à une ocularisation interne primaire. La matérialité du corps de Will, réalisée avec les mouvements de caméra, et le reflet de Riley rappellent la présence en hors champ (car subjective) de ce personnage *partagé*. Le travail sonore ainsi que les mouvements de caméra miment les ressentis et les actions de Will puis de Riley. Nous sommes donc en ocularisation interne primaire, ce qui met en valeur l'un des cinq sens : la vue.

Le reste de la séquence favorise la semi-subjectivité qui se rattache alors à l'ocularisation interne secondaire étant donné qu'on peut la positionner entre l'ocularisation interne primaire et l'ocularisation zéro. Les choix de transitions en interne, par le montage en direct, en externe du plan, et en post-production, entraînent alors une connexion entre les deux personnages,

⁵³ Jost met également en place à la même période, en 1983, une troisième ocularisation : l'ocularisation zéro. Cette ocularisation qu'il qualifie par une « image [qui] n'est vue par aucune instance intradiégétique, aucun personnage, quand elle est un pur « *nobody's shot* » » (Gaudreault & Jost, 2017, p. 217) nous intéresse moins pour notre développement

⁵⁴ Jost note comme exemple le plus connu et classique d'ocularisation interne primaire *La Dame Du Lac* (Gaudreault & Jost, 2017, p. 215)

introduite par la contextualisation des alternances de diégèses : Riley ressort de la diégèse de Will lorsque son ami à Londres sort une arme et Will intègre la diégèse de Riley quand des coups de feu sont lancés, ici les *partages* sont basés sur les émotions de peur.

L'ocularisation interne dans *Sense8* est à la fois primaire et secondaire. Cette oscillation constante crée une double ocularisation que nous pouvons alors également nommer polyphonique, car elles entretiennent de la coexistence et de l'interaction (Bakhtine).

C'est par une superposition de plusieurs corps dans le même personnage, que l'ocularisation devient polyphonique. Nous pouvons faire résonner ce procédé d'ocularisation avec le début de la citation de Ferret où : « deux corps humains dotés d'un cerveau unique ne constituent en réalité qu'une seule et même personne, tandis que deux cerveaux [ou plus] pour un seul corps constituent deux personnes qui partagent simultanément le même corps » (1993, p. 30-42). Nous avons démontré que les choix de focalisations mettaient en place la mise en scène de plusieurs cerveaux pour un seul corps, ce qui favorisait une certaine simultanéité. Ici, l'ocularisation encourage une accumulation de corps dans un unique cerveau. Ainsi, ocularisation et focalisation sont complémentaires et font résonner la polyphonie de nos personnages.

3.5. Monstration

Ces focalisations et ocularisations polyphoniques provoquent une mise en scène des corps à travers la série. L'orchestration des différents personnages à l'écran est un concept de monstration, où, grâce à cela, le spectateur acquiert la possibilité de percevoir ce que vivent les *sensates* et de savoir ce qu'ils ressentent lorsqu'ils *partagent* et *visitent*.

La monstration introduit les différentes habilités des personnages. Nomi fuit le FBI et se retrouve dans une voiture alors qu'elle n'a pas de permis, (épisode 108, (00 :39 :24)). À ce moment-là, Nomi se retrouve sur le siège passager et Capheus prend sa place. La séquence qui suit alterne des plans en caméra subjective de Capheus, en semi-subjectivité et en plans épaules des deux personnages et des plans en extérieur de la voiture où Nomi est seule conductrice (Figures 59-63 annexes xii-xiii). Cette alternance de focalisation et d'ocularisation polyphoniques est favorisée par les coupes et les transitions entre les plans mais aussi par la mise en scène et aux choix pro-filmiques réalisés lors du tournage. Rappelons que cet

« échange » de personnage n'a lieu que dans son esprit, mais la monstration des personnages est tout de même présente à l'écran, bien qu'elle n'apparaisse pas dans l'histoire ni dans le récit. Les Wachowski font ce choix audacieux pour permettre une meilleure compréhension des spectateurs en jouant avec la monstration.

Cependant, quelques rares séquences font exception à la règle où la monstration n'est pas présente et le point de vue spectatorial est externe aux *sensates*. Dans l'épisode 108 à (00 :22 :33), pendant un court instant nous passons au point de vue de Diego, le partenaire de Will, qui n'est pas un *sensate*. Il est en amorce du plan, flou, en semi-subjectivité faisant face à Will, qui, seul, embrasse Riley dans sa focalisation interne (Figures 64-66 annexe xiii). Bien que cela apporte de l'humour dans la séquence, cela rappelle aux spectateurs l'importance de la monstration pour mieux comprendre la subjectivité des *sensates*.

Durant toute la Saison 2, la monstration du regroupement des personnages (malgré les différents espaces dans lesquels ils sont) augmente davantage la prolifération ontologique en s'éloignant d'une prolifération narrative (un monde pour différentes histoires). Bien que la prolifération narrative reste présente avec l'évolution des histoires personnelles de chacun des personnages, la mise en scène de la Saison 2 et les choix des procédés polyphoniques se concentrent sur l'union des *sensates* à l'intérieur d'une même histoire globale.

Ainsi, une double prolifération est présente au sein de la série qui est mise en scène grâce aux différentes ocularisations, focalisations et monstractions polyphoniques. Ces procédés polyphoniques placent le point de vue spectatorial au même niveau que celui des *sensates* et permettent ainsi d'en savoir davantage sur l'histoire : « La question du « point de vue » au cinéma demande à être envisagée à trois niveaux : la localisation, la monstration, la focalisation, grâce auxquelles le spectateur passe du « voir » au « savoir » » (Gardies, 1988, p. 140).

3.6. Sense8 et un nouvel avatar

Comme nous l'avons fait pour *Cloud Atlas*, il est intéressant de comparer ce type de fonctionnement aux logiques inhérentes au jeu vidéo. Dominic Arsenault parle d'un niveau de jeu qui « introduit un élément nouveau dans le *gameplay* : alors que le jeu se déroulait jusqu'à présent à la troisième personne, le joueur voyant son avatar représenté à l'écran, il passe maintenant à une perspective à la première personne » (2006, p. 80). C'est exactement ce que

nous pouvons noter dans l'évolution de *Sense8*. Au début, les personnages ont seulement accès aux sons issus des différentes diégèses de leurs comparses, puis, rapidement s'installent des échanges de personnages dans la monstration et la narration. Chaque personnage prend la place du personnage avec lequel il communique, tel un avatar. Cela peut donc se référer à une perspective subjective où les avatars sont représentés à l'écran grâce aux choix de monstration. Nous avons donc accès à un point de vue interne aux *sensates*. D'autre part, ils gardent également une perspective à la troisième personne car nous n'avons pas d'artifices techniques représentant la subjectivité des personnages. Ce choix de point de vue est donc à la fois ambigu, double, multiple voire polyphonique.

Par ailleurs, grâce à leurs facultés, les *sensates* apparaissent au moment opportun. Cela fait écho aux vrais jeux vidéo où nous pouvons par exemple charger une arme ou bien une autre option à un certain moment pour gagner plus facilement, tels des « *power-ups* », c'est-à-dire « un objet qui permet à l'avatar d'améliorer sa puissance ou son armement ou bien de se transformer pour obtenir de nouvelles habiletés » (Picard, 2010, p. 225)

Et dans ces moments, lorsque les *sensates* arrivent pour user de leurs habiletés, rien ne les arrête tant qu'ils n'ont pas fini leur acte. Par exemple, mentionnons l'arrivée de Wolfgang qui vient aider Lito et qui repart une fois que Joachin, blessé au sol, ne bouge plus (épisode 110, (00 :38 :20)). Également, dans le même épisode, Lito aide Wolfgang et disparaît après avoir fini son action. (00 :23 :10) « Les personnages du film [en l'occurrence ici de la série], comme le joueur par l'intermédiaire de son avatar, sont aussi installés au centre de l'action qui ne s'arrêtera pas tant que la « partie » ne sera pas gagnée » (*Ibid.*, p. 242). On peut donc voir que les choix de connexions entre les *sensates* rythment les actions, ce qui augmente l'utilisation des concepts vidéoludiques et entretiennent la non-linéarité de notre série en passant d'une diégèse à l'autre aussi rapidement. Martin Picard précise :

Le passage des niveaux (de plus en plus difficiles et exigeants) est essentiel à l'ascension du héros vers sa consécration. [...] Maximus [...] doit comba[ttre] dans des arènes toujours plus impressionnantes et risquées, avec des ennemis toujours plus difficiles à vaincre, selon le même schéma qu'un jeu vidéo de combat. L'arène, la progression par niveaux, les « Boss » dont le défi est croissant sont tous des sous-figures propres au jeu vidéo (*Ibid.*, p. 242).

En effet, lorsque l'on analyse les derniers épisodes de chaque saison de *Sense8*, il s'avère que l'on se rapproche d'une « progression par niveaux » en devant battre les « boss ». Les *sensates* se connectent tous, les uns aux autres (ce qui arrive très rarement dans le reste des épisodes) pour aboutir à leur consécration, et pouvoir avancer au prochain niveau narratif. À travers ces choix de mise en scène et de monstration interne, *Sense8* utilise ses personnages principaux tels des avatars à chaque changement de personnage, pour obtenir les *power-ups* connus de leurs personnages favoris au bon moment.

Ainsi on en déduit que *Sense8* orchestre un double niveau d'utilisation de l'avatar. Dans un premier temps, au cours des deux saisons, la venue des personnages n'est pas basée sur un système de progression par niveaux, où les actions reposent sur les réussites des personnages, mais leur venue est presque aléatoire. Néanmoins, à la fin de chaque dernier épisode de chaque saison, le système s'inverse et la progression se fait cette fois-ci par niveau. Durant les connexions au cours de chaque fin de saison, tous les personnages se regroupent pour battre l'adversaire ultime ; alors « ce n'est pas une seule « voix » qui communique avec le joueur, mais un « chœur » de voix différentes » (Arsenault, 2006, p. 60 ; Aarseth, 1997, p. 119) où ici, le joueur équivaut au personnage principal qui est inscrit dans sa propre diégèse et qui reçoit les *power-ups* de ses acolytes, symbolisant le chœur des autres voix. Cela résonne avec les procédés choraux qui mettent également en scène un chœur de personnages.

Par conséquent, au cours des épisodes finaux, la double utilisation des avatars et du processus narratif se rapproche d'une polyphonie car les deux procédés sont employés en même temps. En mettant en scène ces deux procédés et en alternant perpétuellement d'un concept à l'autre, *Sense8* utilise alors une mise en scène polyphonique de l'avatar.

Cette mise en scène polyphonique est accentuée par les mouvements de caméra, toujours très mouvants, qui se rapprochent des conceptions vidéoludiques de l'avatar. Lors de l'épisode final de la Saison 1 à (00 :29 :22) la caméra avance de manière très fluide en suivant les mouvements de Will et Nomi à BPO, en Islande. Cela renforce une nouvelle fois le concept de l'avatar où « comme le dit Jenkins à propos du déplacement de l'avatar qui crée l'histoire dans le jeu vidéo (Jenkins 2004), le mouvement des personnages et de la caméra crée la structure narrative des films » (Picard, 2010, p. 216), tel un ballet dansé.

On peut donc conclure que dans *Sense8* les personnages peuvent être comparés à des avatars vidéoludiques. Les réalisateurs deviennent les maîtres du jeu de la série, c'est-à-dire :

À la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire. C'est lui qui propose une "mission" aux joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages. Il décrit la situation dans laquelle ils se trouvent, décide de la réussite ou non de leurs actions (intervient alors l'usage des dés ainsi que les caractéristiques des personnages) et leur décrit la situation nouvelle qui en résulte. Il gère ainsi le cadre de l'aventure (Franchomme, 1998, p. 9).

On peut avancer que les Wachowski à travers « le niveau [...] place[nt] le joueur (et son avatar) dans une position interactive très ludique » (Picard, 2010, p. 237-238). En mettant à nouveau en scène une interactivité ludique entre les personnages de la série, les Wachowski s'opposent à *Cloud Atlas*. Alors que suite à son analyse vidéoludique, nous rapprochons le film d'un récit enchâssé et donc « déjà écrit », *Sense8* à l'inverse, étant une série potentiellement en évolution se rapproche d'un récit mosaïque selon Dällenbach qui est la constitution d'une totalité à inventer, et donc des « récits *actualisés et émergents* dépend[ant] directement des actions du joueur » (Arsenault, 2006, p. 71).

4. Le montage et les transitions sensorielles

4.1. L'ajout de trois sens : l'odorat, le goût et le toucher

Les transitions sensorielles de *Sense8* s'ajoutent aux processus de transitions sonores et visuelles qui étaient déjà mises en scène dans *Cloud Atlas* et dans différents extraits étudiés de *Sense8*.

4.1.1. Les connexions sensorielles lors des *visites*

Lors de l'épisode 106, Riley se réfugie dans un parc à Londres, où elle explique à Sun, qui est à côté d'elle dans sa focalisation interne « I come here after working a long night, to smoke, and converse with the sun ». À ce moment-là, le double sens de Sun prend forme, entre l'astre et la personne. Sun lui demande une cigarette et alors qu'elle fume, Riley expulse la fumée de sa bouche (Figures 67-69 annexe xiv). Cela rappelle que leurs connexions ne sont qu'imaginaires et que notre point de vue spectatorial équivaut à leur subjectivité. Sun précise

« I can taste it, but it's more like a memory » (00 :42 :14) et lorsque Riley expulse la fumée elle est cadrée en gros plan avec une semi-subjectivité de Sun. Le montage alterne donc deux espaces : la prison à Séoul et le parc à Londres, mais aussi deux sous-espaces appartenant à l'espace de Londres : Sun et Riley. Elles sont souvent cadrées seules dans les plans lorsqu'elles ressentent une émotion et une sensation. Ici, les transitions sont réalisées sur le goût et l'odorat de Sun et Riley.

L'épisode 107 à (00 :26 :46), Kala avec Wolfgang à Berlin sent la pluie et est frigorifiée. La coupe change d'espace, à Bombai avec Wolfgang assis à côté d'elle dehors, au soleil. Elle explique qu'il y a aussi de la pluie en Inde mais « not so cold » puis continue avec « the sensation of experiencing the warmth of the sun, the smell of jasmine and marigold ». L'alternance des plans change à nouveau l'espace et, à Berlin elle termine sa phrase « while at the same time being soaked by a downpour at an outdoor café the taste of strong coffee still in my mouth » (00 :28 :16). Les coupes d'une même phrase sont réalisées sur le goût et le sens du toucher des personnages : « le cinéma s'adresse en tant que signal direct, à seulement deux de nos sens (la vue et l'ouïe) tandis que l'expérience perceptive de l'espace les mobilise tous » (Gaudin, 2015, p. 59). L'accumulation des changements d'espaces avec une transition sonore douce favorise le glissement des personnages et des spectateurs dans un nouvel espace, artificiel, fabriqué par deux espaces différents, antagonistes. Ce choc des espaces rappelle les attractions d'Eisenstein où :

une forme fondée sur la succession d'éléments hétérogènes [...] qui [...] [a] « pour objectif précis un certain effet thématique final ». [...] le metteur en scène dynamise la représentation et « soume[t] le spectateur à une action sensorielle ou psychologique », [à] des « chocs émotionnels » (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 142).

Ce choc favorise également l'aspect « trans- » que vivent les personnages en ayant une multitude d'émotions et de sensations qui s'opposent, en même temps, pour finalement favoriser un assemblage de différentes voix à l'intérieur d'un seul et même personnage. Ainsi, les personnages deviennent polyphoniques et non binaires par l'emploi des procédés polyphoniques. Les transitions sensorielles augmentent la polyphonie des connexions entre les personnages.

4.1.2. Les connexions sensorielles lors des *partages*

L'épisode 106 de (00 :32 :37) à (00 :38 :22) entretient des connexions entre trois *sensates* et favorise un triple niveau de transitions. Un montage alterne trois groupes : Nomi et Amanita, Will et Diego, Lito et Hernando⁵⁵. Le premier groupe fait l'amour, le deuxième fait du sport, et le troisième groupe s'arrête de faire du sport pour coucher ensemble. Nous mobilisons l'accentuation du montage alterné pour émettre l'hypothèse que Lito et Hernando, dernier groupe mis en scène, font des activités sportives puis sexuelles car le montage les fait résonner avec les deux groupes précédents (Will fait du sport et Nomi couche avec Amanita). Ces rapports de causes à effets entretiennent « une fusion, entre le corps [...] mise en place grâce au dispositif permettant une synchronisation des stimuli sensoriels et moteurs » (Bernard & Andrieu, 2014, p. 22). Cette fusion corporelle est réalisée par les changements de personnages, dans les procédés polyphoniques, où Will va être avec Lito, Nomi avec Hernando, Lito avec Amanita, puis Will avec Nomi et enfin Wolfgang s'ajoute au groupe à (00 :35 :05).

La séquence complète alterne différents espaces et les fusionnent pour ne devenir qu'un seul espace unique, artificiel, tout comme les personnages continuent leurs rôles et deviennent également « l'autre ». Les corps des *sensates* sont les objets qui subissent les conséquences du montage (Andrieu) et leur mixité dans les différents espaces nous fait perdre toute notions de lieux, comme par exemple à (00 :37 :28) où Will et Lito s'embrassent, sans savoir dans quelle diégèse nous sommes et nous pouvons supposer qu'eux aussi ne savent pas dans quel lieu ils sont. Cette perte de notion d'espace, réalisée par l'alternance saccadée des plans et les mises en scène des procédés polyphoniques et des homogénéités spatio-temporelles, entretient la fusion des personnages et des lieux pour qu'ils deviennent uniques mais multiples. De plus, elle favorise le fait que les « personnages pren[ne]nt conscience qu'ils sont dans un montage » (Nectoux, 2015, p. 60). Sans ce montage alterné, nous pouvons émettre l'hypothèse qu'il n'y aurait aucune connexion entre les personnages.

Auriol avance que les plaisirs auditifs, gustatifs et encore kinesthésiques ne sont rien sans le cerveau : « parmi les organes nécessairement impliqués dans toute sensibilité neurophysiologique, n'y-a-t-il pas aussi le « cerveau » qui n'est pas le moindre d'entre eux ? »

⁵⁵ Chaque groupe est composé d'un *sensate* et d'un être « normal ».

(2013, p. 141). C'est le cas à travers les connexions des *sensates*, où les sensations de certains *sensates* traversent le montage pour aller en toucher d'autres : Will, jouit au sport, et Wolfgang, au spa, car Lito et Nomi vivent ce plaisir. Ces choix de montage et de connexions soulignent la théorie corporelle d'Auriol et répondent à sa question : « si le plaisir sensible est mon plaisir, puisque nul ne peut éprouver le plaisir d'un autre à sa place, cela signifie-t-il que le plaisir sensible ne se partage pas ? » (Auriol, 2013, p. 140). Les connexions entre les *sensates* grâce à leurs cerveaux et la fusion des personnages par le montage en direct et en post-production entretiennent une mise en scène d'un plaisir qui se partage, par l'acte de montage. « Les images en mouvements sollicitent l'ensemble de notre être corporel de spectateur, et non seulement nos yeux (et nos oreilles) [...] [Elles] véhicule[nt] des sensations de tous ordres » (Gaudin, 2015, p. 53). Le montage des procédés polyphoniques dans les différentes séquences que nous avons proposées⁵⁶ favorisent la création de sensations supplémentaires à la fois de manière extradiégétique pour les spectateurs et de manière intradiégétique pour les personnages.

4.2. Un montage des émotions

Bien que nous ayons vu des connexions liées aux corps, les *sensates* peuvent également être reliés par des émotions plus internes, telles que la peur, la colère, la tristesse ou la joie. Nous distinguons de multiples liens émotionnels qui vont causer des montages différents :

- Durant une *visite* entre des *sensates* : À l'ouverture de l'épisode 108, Kala est en larmes à un film d'humour, sans comprendre pourquoi. Elle comprend une fois sa *visite* chez Wolfgang, à l'hôpital, et y voit Felix. Ces deux *sensates* sont alors connectés par l'émotion et les transitions sont rythmées par la sensation de tristesse entre les personnages.
- Durant une ou plusieurs séquences sans rapport de *partage* ou de *visites* mais où les mêmes états d'esprits, ou actions favorisent des transitions émotionnelles :
 - o Négatives : la fin de l'épisode 107 où Felix (Berlin) et Dr Metzger (San Francisco) se font tirer dessus et meurent⁵⁷. Mais aussi la fin de l'épisode 108 où

⁵⁶ Qui ne sont pas exhaustives

⁵⁷ À ce moment-là nous supposons que Felix est également mort, nous savons qu'il a survécu dans l'épisode suivant

la police retrouve Nomi, Will se fait renvoyer par son supérieur, Hernando quitte Lito et le père de Rajan se fait poignarder. Les séquences s'alternent par cette « homogénéité des sensations » où nous pouvons supposer que les actions découlent les unes des autres.

- Positives : Bien que cela soit très explicite, à (00 :42 :24) de l'épisode 110 Nomi et Amanita font l'amour (San Francisco). Lorsqu'elles jouissent, Amanita conclut « that is what I call a fireworks » et le montage alterne avec Will (Chicago) qui est face à de réels feux d'artifices.

Au cours de la Saison 1, les connexions sont mises en avant avec des partis-pris d'émotions, négatives ou positives, et de sensations qui entraînent une homogénéité spatiale, plus que temporelle. Ces « homogénéités des sensations » dans le montage favorisent les connexions entre différents *sensates*, néanmoins, il faut attendre la fin de l'épisode 110, à travers la mise en scène de leurs naissances pour que les huit *sensates se partagent* au même moment. Également, ce n'est qu'à la fin du dernier épisode qu'ils *se visitent* tous et sont réunis ensemble. Nous allons donc voir les différences qu'instaure la Saison 2 dans les connexions entre les *sensates*.

4.3. L'amplification des connexions à travers la Saison 2

À partir de la Saison 2, les huit personnages deviennent perpétuellement connectés. Nous allons mobiliser certains exemples pour essayer de décrire l'amplification des connexions et de la polyphonie entre les personnages principaux et quelles en sont les conséquences.

4.3.1. Pour une accumulation de la polyphonie

Dans l'épisode 201 à (00 :25:40) Lito rentre chez lui, « faggot » est écrit sur le mur. Les sept autres *sensates* vivent également cette expérience et le mot change en fonction du *sensate* (Figures 70-77 annexes xiv-xv). Cette séquence propose une interconnexion entre les personnages et une coexistence des différents points de vue, ce qui augmente la polyphonie. La

Saison 2 favorise dès le début⁵⁸ avec cet épisode une flexibilité des passages entre les différents points de vue où les huit *sensates* sont mis à l'honneur, ce qui amplifie la polyphonie. Cependant, seuls les spectateurs ont accès à l'accumulation des différents points de vue de manière consécutive. Bien que les choix de focalisation, de monstration et d'ocularisation mettent en scène la subjectivité des personnages, ce qui place les spectateurs en position interne ; l'accumulation des huit versions place également les spectateurs en position omnisciente. Ce premier épisode introduit de nouvelles règles dans la deuxième saison : alors que la Saison 1 plaçait le spectateur en position interne aux personnages principaux, et quelques fois en position externe (rappelons l'épisode 108 où Will et Riley s'embrassent et nous sommes dans la focalisation interne de Diego (Figure 66 annexe xiii)) ; la Saison 2 va plus loin en offrant aux spectateurs une pluralité de focalisations, à la fois interne, par les points de vue des *sensates*, mais également omnisciente, par l'accumulation qui nous donne davantage d'informations. Nous pouvons également supposer que tous les *sensates* ont accès à cette pluralité des focalisations en *partageant* les mêmes sensations et émotions de leur groupe. Cette polyphonie des points de vue est mise en scène par une polyphonie de technique : le montage parallèle mélange différentes temporalités, ce qui rejoint le montage des intervalles où les intervalles sont des images sonores qui « contribue[nt] aussi à rendre poreuses les frontières du dedans et du dehors (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 130-139). Cette mise en scène rejoint finalement le théâtre des possibles qui est :

[u]n discours [...] multiplié [...] validé et ratifié par ces voix multiples. [...] il s'agit d'un dialogue entre plusieurs temporalités, le résultat de leurs contaminations réciproques. [...] cette création [...] conjugue le présent du vécu et le passé des expériences réelles. [...] s'établissent des réseaux de paroles entre des pertes très éloignées par la distance ou par le temps mais qui se retrouvent dans la rencontre et la confrontation d'expériences communes [...] divers systèmes de diffusion d'images et du son, exhibe[nt] [...] [des] perceptions simultanées (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 23-26)

Les différents présents entre Positano et Mexico, où les personnages s'alternent puis s'additionnent dans les espaces engendrent une totalité où espaces et personnages deviennent

⁵⁸ Nous parlons d'ouverture car étant donné que l'épisode 1 est sorti six mois avant le reste de la saison, et qu'il se distingue par sa narration close, et sa durée, de plus de deux heures

poreux. De plus, Kala est narratrice de cette séquence en expliquant ce qu'elle ressent, ce qui est illustré avec des *flashbacks* de la Saison 1 (Sun qui rentre en prison, Nomi qui se fait prendre par la police), mais aussi des *flashbacks* plus anciens (Wolfgang qui tue son père adolescent, ou Capheus qui se cache derrière sa mère, enfant). Ces *flashbacks* de différentes temporalités « joue[nt] [...] sur une superposition polyphonique de la narration globale » (Jost, 1988, p. 154). À cela s'ajoute différents mélanges de voix, où le personnage de Lito prend la place de Kala et répond à Rajan, qui entraîne la réponse d'Hernando à Mexico, mais aussi des mots divisés entre deux espaces tels que « upset » ou bien « I hate that word ». Enfin, Kala et Lito disent la même phrase en même temps ce qui engendre une « superposition de plusieurs voix » (Ducrot). Ainsi, cette séquence nous semble importante à mobiliser car elle représente l'accumulation des différents concepts que nous avons analysés dans notre premier chapitre. À cela s'ajoute également l'emploi des trois tonalités des correspondances où : « rupture, répétition, rythme [...] favorisent une perception achronologique » (Amiel, 2014, p. 100-110). Cela entraîne une polyphonie totale sans pour autant utiliser seulement un montage polyphonique : « un montage dans lequel chaque plan est relié au suivant [...] par une simple indication [...] mais par la progression simultanée d'une série multiple de lignes, chacune conservant un ordre de construction indépendant, tout en étant inséparable de l'ordre général » (Eisenstein, 1976, p. 256) étant donné l'indépendance des différentes lignes narratives issues des *flashbacks* et le lien commun n'étant que la voix-*over* de Kala et la musique extradiégétique.

Également, dans l'épisode 203, Sun se fait étrangler dans la prison, et les sept personnages se *partagent* ce ressenti, de manière incontrôlée (Figures 78-83 annexes xv-xvi). Le montage est très saccadé entre les différents personnages asphyxiés dans leurs propres diégèses et dans celle de Sun. Cela se distingue des connexions entre peu de personnages dans la Saison 1 (Riley asphyxiée, à (00 :14 :14) dans l'épisode 106, *partage* uniquement avec Will ses ressentis). Ici, les huit personnages *partagent* tous la même émotion et sensation de Sun de (00 :13 :10 à 00 :18 :40). Les huit personnages dans la Saison 2 deviennent très proches et ressentent d'avantage les émotions tous ensemble grâce à la multitude de connexions. Cela est d'autant plus explicité à travers les titres des épisodes, « *Vivre en Symbiose* » et « *Qui suis-je ?* » qui mettent en avant les connexions entre les personnages et le regroupement polyphonique d'un seul personnage-multiple.

Les couples que nous avons proposés au début de notre développement persistent, certes, mais se font plus rares pour favoriser un partage des émotions et des sensations à travers les huit personnages. Cette expansion de ressenti perpétue l'homogénéité spatiale (durant la scène d'étouffement de Sun, chaque personnage est filmé de profil en plan épaule (Figures 84-85 annexe xvi), les raccords mouvements à des moments clés de l'action (Sun reçoit de l'électricité et c'est Kala, dans son labo pharmaceutique qui tombe au sol) et la suppression quasi totale de sons intradiégétiques au profit d'une musique extradiégétique qui vient donner plus de liens à l'intérieur de la séquence (toujours dans cet exemple, l'absence de son vient augmenter l'auricularisation interne secondaire qui représente ce que les personnages entendent pendant leur étouffement).

Ces deux séquences en début de saison favorisent l'homogénéité spatio-temporelle, la coexistence et l'interaction des différentes voix et personnages. Ces séquences, mises en scène à travers une polyphonie de techniques font ressortir le point central des connexions : les émotions et les sensations des personnages.

4.3.2. Vers une prolifération ontologique

Les connexions et les dialogues entre les *sensates* deviennent très fluides au cours de la Saison 2. À (00 :22 :05) de l'épisode 202, Riley *visite* directement Kala pour régler le problème de santé de Will et Nomi arrive sans qu'elles se concertent pour les aider. Lors de l'épisode 203, après avoir découvert Whispers, à (00 :02 :58), les huit personnages trinquent ensemble, sortent dans les rues d'Amsterdam et profitent du paysage (Figures 86-87 annexe xvi). Il y a une augmentation des *visites*, représentées par la monstration, et le montage alterné s'efface au profit de simples séquences dans un unique cadre spatio-temporel avec tous les personnages réunis ensemble à l'image (bien qu'ils n'appartiennent pas tous réellement à la diégèse représentée). Dans ces séquences, les transitions disparaissent au profit de simples plans réunissant tous les personnages. Ces plans se rapprochent alors davantage de la mise en scène des groupes homogènes (Labrecque) et d'une prolifération ontologique (une histoire et des mondes), et s'éloigne d'une polyphonie des proliférations et des personnages.

Cependant, cette suppression de la polyphonie au profit de connexions perpétuelles vient altérer l'évolution des diégèses. En effet, où nous pouvions penser au cours de la Saison 1 que

les choix des personnages rythmaient le montage, ici, le montage dépasse les personnages. Dans l'épisode 208 à (00 :40 :24), alors que Gaspard Nectoux précisait les bienfaits de la Saison 1 « plus [les héros] pensent à eux, mieux ils traversent le montage pour les rejoindre » (2015, p. 60), ici, les *visites* et les *partages* deviennent une norme qui s'avère incontrôlable et Wolfgang essaye de s'en détacher (épisode 208). Il les *visite* malgré ses choix, par le biais de son émotion trop importante. Wolfgang cherche à fuir les *sensates* comme s'il voulait sortir de la diégèse, tel un avatar qui souhaite fuir sa fiction. Cette mise en scène représente le trop grand contrôle du montage face à la narration et des metteurs en scène face aux avatars.

4.3.3. Une série étalée sur les siècles

On peut noter deux moyens novateurs d'effets spéciaux utilisés dans l'épisode 208 pour les connexions : l'un actuel et l'autre issu du cinéma des premiers temps.

À (00 :52 :21) alors que Wolfgang est au premier plan, les sept autres *sensates* vont s'aligner puis disparaître lorsqu'ils arrivent derrière lui. Leur disparition est possible grâce à des effets spéciaux, ce qui est une première dans la série (Figures 88-89 annexe xvii). En ordre général, les apparitions et disparitions de personnages se font grâce à un montage en direct ou en post-production avec des transitions. Les différents personnages appartenant à la focalisation interne de Wolfgang se rapprochent d'une mise en scène vidéo ludique où tous les avatars se fusionnent ensemble pour combiner leurs *power-ups*, c'est-à-dire « un objet qui permet à l'avatar d'améliorer sa puissance ou son armement ou bien de se transformer pour obtenir de nouvelles habiletés » (Picard, 2010, p. 225) Lorsque Wolfgang se fait gifler, ses sept *sensates* derrière lui réagissent en même temps (00 :52 :50), cela entretient la règle du jeu où Lila représente un « petit boss » à battre pour passer le niveau, en l'occurrence l'épisode suivant (Figures 90-92 annexe xxiii). Comme le dit Arsenault : « ce n'est pas une seule « voix » qui communique avec le joueur, mais un « chœur » de voix différentes » (Arsenault, 2006, p. 60 ; Aarseth, 1997, p. 119). Le chœur de personnages entretient la polyphonie mais aussi la fusion pour ne devenir qu'un être total, complet, non-généré pour battre Lila.

A l'inverse, un second type d'effet spécial s'instaure, cette fois-ci bien plus ancien. À (00 :43 :14), les huit personnages s'alignent derrière Wolfgang pour ne faire qu'un et fusionner avec lui (Figures 93-96 annexes xvii-xviii). Petit à petit, les personnages disparaissent et le laisse

seul grâce aux différentes coupes dans le plan qui créent de courtes ellipses. Cette illustration de la fusion des personnages rejoint la technique du montage des premiers temps du cinéma, qu'on retrouve dans une autre séquence : à (00 :45 :25), dans son appartement de San Francisco, Nomi est avec Amanita et les six autres *sensates* (tous sauf Wolfgang) par la mise en scène de sa focalisation interne. Elle marche vers la caméra et tombe. Lorsqu'elle tombe, un effet de « truc à arrêt » fait disparaître les six autres *sensates*, ne laissant qu'Amanita dans le cadre (Figures 97-99 annexe xviii). Selon Méliès « le truc à arrêt » est⁵⁹ :

Un jour que je photographiais prosaïquement la place de l'Opéra : une minute fut nécessaire pour débloquer la pellicule et remettre l'appareil en marche. Pendant cette minute, les passants, omnibus, voitures, avaient changé de place [...] je vis subitement un omnibus Madeleine-Bastille changé en corbillard et des hommes changé en femme. Le truc par substitution, dit *truc à arrêt*, était trouvé (Méliès, 1982, p. 14).

Méliès utilise cet effet pour trois fonctions principales : « apparition, disparition, et substitution » (Gaudreault, 2008, p. 215). Cet unique emploi du truc à arrêt dans *Sense8* utilise la fonction principale de la « disparition » de personnages qui, ici, rappelle que les focalisations et ocularisations internes appartenant aux personnages principaux sont fragiles et parfois incontrôlables (tels que certains moments de la Saison 1 qui suggéraient d'ores et déjà des arrêts de connexions par exemple lorsque Jonas se faisait droguer) et que les personnages reprennent le devant sur le montage. Ainsi, montage et personnages s'alternent et se combinent pour faire avancer la narration et parfois la faire stagner (lorsque Nomi tombe et lorsque Wolfgang essaye de se détacher des autres *sensates*). Ce procédé technique est alors indissociable de l'évolution de la narration, ce qui se distingue encore une fois des théories du montage interdit, où ici, bien qu'il y ait une présence simultanée jusqu'à huit facteurs de l'action, le montage est au contraire obligatoire.

⁵⁹ Méliès parle la première fois du « truc à arrêt » dans *Les vues cinématographiques* qu'il rédige pour l'Annuaire général et international de la Photographie en 1907

Conclusion du chapitre

À travers ce troisième chapitre, nous avons vu que la série *Sense8* mettait en scène des récits polyphoniques qui se distinguent de *Cloud Atlas* car simultanés et représentés par un montage alterné qui tire sur la polyphonie avec une coexistence et des interactions de personnages, de lieux et d'actions. Le montage alterné est ici novateur, où les lieux sont différents tel que le propose Journot, et le montage entraîne du suspense comme le précise Vallet. Néanmoins, l'emploi de corrélations audio-visuelles et sensorielles entretiennent des intervalles entre les diégèses, qui sont accentuées par les images sonores pour favoriser la porosité des espaces. Les intervalles alternent à la fois entre des connexions similaires (Wolfgang et Kala qui ressentent les mêmes émotions) et des oppositions (la musique de Riley face au silence de Will dans l'épisode 101) ce qui se rapprochent aussi des intervalles de Gaudin.

L'emploi irrégulier de *flashbacks* favorise un « espace-temps [qui] génère plusieurs dimensions et plusieurs âges » (Ryngaert, 2011, p. 126) où « [u]n discours [...] [est] multiplié [...] par ces voix multiples. Les répliques [sont] prononcées par le même personnage à des âges différents, [...] il s'agit d'un dialogue entre plusieurs temporalités, le résultat de leurs contaminations réciproques (Sermon & Ryngaert, 2012, p. 23-26) tel que la fin de la Saison 1 où la mutation de Riley entretient des espaces-temps qui s'entrechoquent. Montage alterné et parallèle s'entrecroisent où les trois tonalités majeures des correspondances d'Amiel sont présentes : rupture, répétition et rythme (2014, p. 100-110) ce qui maintient les différentes temporalités.

L'usage de différents montages créent de la polyphonie. Selon Bakhtine pour le roman polyphonique : « ce qui apparaît [...] n'est pas la multiplicité de caractères et de destins, à l'intérieur d'un monde unique [...] *mais la pluralité des consciences « équipollentes » et de leurs univers* qui, sans fusionner, se combinent dans l'unité » (Bakhtine, 1970, p. 33). Selon Eisenstein pour le montage cinématographique polyphonique :

[...] chaque plan est relié au suivant non seulement par une simple indication : un mouvement, une différence de ton, une étape de l'exposition du sujet, ou quelque chose de cet ordre, mais par la progression simultanée d'une série multiple de lignes, chacune conservant un ordre de construction indépendant, tout en étant inséparable de l'ordre général de la composition de la séquence tout entière (Eisenstein, 1976, p. 256).

Alors que la Saison 1 de *Sense8* peut se rattacher à la définition polyphonique d'Eisenstein avec l'idée d'une « pluralité de consciences » bakhtinienne ; la Saison 2 s'éloigne de la définition cinématographique en entretenant une « pluralité des consciences « équipollentes » et de leurs univers qui (...) se combinent dans l'unité » (Bakhtine, 1970, p. 33) où la disparition des différents univers et de la double prolifération, augmente les connexions entre les personnages et favorise la prolifération ontologique.

Conclusion

Nous avons vu à travers les différentes typologies des récits imbriqués les phénomènes de la mise en scène polyphonique dans différents médias. Cela nous a permis de déceler la non-linéarité des récits et les connexions entre différentes diégèses. À travers l'analyse de nos cinq blocs, le montage est paru central et primordial pour entretenir la polyphonie de différents objets, issus du théâtre, du cinéma, de la série télé et du roman. De ces différents mécanismes de montages ressortaient l'importance spectatorielle et l'accumulation de détails audio-visuels. Ces montages, à la fois sonores et visuels créent alors des objets complexes, des espaces-temps artificiels, des sensations et des émotions spectatorielles et des personnages.

Par l'analyse de la structure polyphonique de *Cloud Atlas*, nous avons vu que le montage parallèle, créateur de dynamisme, entretient des connexions diégétiques et une double prolifération. La structure polyphonique des différents fragments d'histoires et les homogénéités spatio-temporelles, créées par le montage, engendrent une multitemporalité, c'est-à-dire un temps « ni linéaire, ni continu, ni homogène [mais] [...] pluriel » (Lagny, 1994, p. 16) ainsi qu'un unique espace global. Le montage devient alors, par cette porosité des espaces-temps, « l'agent » des sensorialités de nos personnages et des spectateurs (Andrieu, 2008). Ainsi, par l'interconnexion des récits (Marti dans Leiduan, 2016), les techniques de montage employées dans *Cloud Atlas* entretiennent la sérialité de notre objet bien qu'il soit filmique.

Par l'analyse de *Sense8*, nous avons pu appréhender un nouveau type de polyphonie à travers un récit sériel et simultané. Nous avons vu que les homogénéités temporelles, par la mise en scène de *flashbacks*, entretiennent « une superposition polyphonique de la narration globale » (Jost, 1988, p. 154) d'où il ressort des connexions de personnages, d'actions et d'espaces. Associées aux homogénéités spatiales, ces doubles homogénéités créent alors un espace

complexe, total et artificiel, grâce aux transitions audio-visuelles. Aussi, la double prolifération tirant sur la prolifération ontologique de *Sense8* est entretenue par l'utilisation des « procédés polyphoniques » (auricularisation, monstration, focalisation et ocularisation) qui favorisent de la porosité entre les espaces-temps. Ainsi, nous décelons plusieurs points :

- *Sense8* appartient à la complexité narrative en répondant aux caractéristiques de Mittell (des récits multiformes, avec des croisements de genres, des récits connectés, des jeux temporels (Mittell, 2006, p. 30-36)) ;
- Aux connexions narratives s'ajoutent des connexions sensorielles qui augmentent la complexité narrative de notre objet avec un surplus de sens à la fois narratif et sensoriel;
- Les montages en direct et en post-production créent un assemblage de voix et de corps entre les personnages ce qui entretient une polyphonie des personnages et des espaces.

Selon Jules Supervielle : « Au cinéma, chaque spectateur devient un grand œil, (...) un œil qui ne se contente pas de ses fonctions habituelles mais y ajoute celles de la pensée, de l'odorat, de l'ouïe, du goût, du toucher. Tous nos sens *s'ocularisent* » (Supervielle dans Gaudreault & Jost, 2017, p. 208). Les « procédés polyphoniques » de *Sense8* favorisent l'emploi des sens psychophysiologiques du spectateur mais aussi des personnages où les transitions sensorielles entretiennent une homogénéité spatio-temporelle et une immersion spectatorielle. Nous pouvons ainsi déduire que ce glissement d'une polyphonie cinématographique à la polyphonie romanesque se rattache à la sérialité de notre objet et met alors en scène une polyphonie sérielle par la fusion des procédés polyphoniques et des montages parallèle et alterné pour ajoute un surplus de sens(at)ions à notre objet.

Finalement, à travers les deux distinctions majeures entre *Sense8* et *Cloud Atlas* (le format sériel de *Sense8* ainsi que sa simultanéité narrative), nous avons pu mettre en avant l'excessivité et le surplus des connexions entre les personnages. *Cloud Atlas* met en scène des connexions, parfois hasardeuses et narrativement non-liées, le montage est créateur d'un nouveau sens narratif et sensoriel entre les personnages. Le cinéma met ici en lumière des liens entre les personnages et les espaces-temps que le roman ne peut pas offrir.

A l'inverse, dans *Sense8* la simultanéité et les liens entre les personnages eux-mêmes entretiennent des connexions intradiégétiques en plus d'être extradiégétiques grâce au montage.

Ces doubles connexions favorisent alors davantage la fluidité des cadres spatio-temporels et augmentent les connexions sensorielles des personnages. Ces connexions, alimentées par le montage en direct et en post-production, favorisent ainsi la complexité narrative de la série. Néanmoins, à l'inverse de *Cloud Atlas* qui s'intégrait au fur et à mesure de son récit dans une « sérialité narrative » par ses interconnexions de récits, nous avons vu que *Sense8* s'éloigne d'une sérialité narrative par son glissement de prolifération en quittant la double prolifération. Ce glissement interconnecte tellement les récits qu'ils deviennent qu'un seul et unique récit⁶⁰, tout comme les personnages, les espaces et les temps qui, artificiellement, se fusionnent pour ne faire qu'un, encore une fois, grâce au montage. C'est à travers ces récits emboîtés, non-linéaires, ces interconnexions de personnages et de lieux que la polyphonie d'un double sens, à la fois sensoriel et narratif, se crée dans nos objets.

Nos deux objets mettent donc en scène des interconnexions polyphoniques de récits, d'histoires, de narration, d'espaces, de temps, de personnages, d'images et de sons pour créer une totalité qui dépasse la somme de ces accumulations audio-visuelles et narratives. Ces accumulations entraînent la création d'une excessivité de sens, à la fois narrative et sensorielle qu'on peut rapporter à l'aspect carnavalesque de Bakhtine. Il nous a semblé alors cohérent et intéressant de faire résonner ces choix de montage et de connexions par ces excessivités de sens pour résonner avec la transidentité des réalisatrices (MtF). Elles essayent alors de représenter, de manière audio-visuelle, des ressentis qui s'accumulent entre les hommes et les femmes.

Les théories que nous avons mobilisées afin de comprendre ce phénomène de polyphonie des genres et les interconnexions des récits peuvent aussi mettre en avant d'autres hypothèses sur les interconnexions entre nos deux objets, cette fois-ci de manière externe : appartiennent-ils au même noyau central d'histoire ? Ont-ils les mêmes mondes possibles ? Y-a-t-il de la transfiction, c'est-à-dire « au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue ou partage d'un univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2012, p. 7) entre *Sense8* et *Cloud*

⁶⁰ Tel l'épisode final qui où « les vies personnelles des 8 membres du cercle sont mises de côté » <https://www.journaldugeek.com/2018/04/25/netflix-devoile-date-de-diffusion-dernier-episode-de-sense8/> consulté le 25 avril 2018

Atlas ? Le réemploi de la même équipe (réalisateurs, monteurs, scénaristes), de certains acteurs (Doona Bae), et de certaines villes (San Francisco, Séoul etc.) entre *Cloud Atlas* et *Sense8* peuvent en effet entretenir d'autres liens entre nos objets, extradiégétiques. De plus, nous pouvons établir de nouvelles interconnexions extradiégétiques avec leurs autres objets où Tuppence Middleton (Riley dans *Sense8*), Doona Bae (Sun et Sonmi-451 dans nos deux objets) et James d'Arcy (Sixsmith dans *Cloud Atlas*) sont présents dans *Jupiter Ascending* (Wachowski, 2015) et Joe Pantoliano (le père de Will dans *Sense8*) qui joue dans *Matrix* (Wachowski, 1999) et dans *Bound* (Wachowski, 1996). La polyphonie et les interconnexions de récits, à la fois narratives et sensorielles dans nos objets sembleraient donc s'agrandir à tous leurs objets ensemble pour être interconnectés les uns aux autres. Également, l'excessivité de l'utilisation de codes issus de différents médias dans nos objets les rattachent à des objets intermédiaires, carnavalesques et polyphoniques. Finalement, les Wachowski essayent-ils de mettre en scène une théorie des réseaux, depuis *Matrix* et entre tous leurs objets, qui serait similaire à nos vies actuelles grâce aux réseaux que propose internet en Occident ?

Dans tous les cas, à travers leurs objets, et en particuliers ceux que nous avons analysés, nous avons pu déceler une mise en scène d'émotions, de sensations et de connexions entre des êtres humains. Tous ces *sensates* et ces êtres appartenant à différents cadres spatio-temporels, aux différentes cultures, qualité de vie, connaissances, sexes, métiers et opinions sont connectés par l'acte de montage. Ces liens et ces interconnexions, finalement artificiels, entre les êtres humains, peuvent parfois sembler un peu excessifs mais justement, ne sont-ils pas symbole des connexions que permettent les réseaux actuels ?

L'annulation de la série m'a beaucoup émue, bien plus que je ne l'aurais imaginé. J'ai même lancé un pari un peu impensable en créant une collecte de fond en ligne pour cumuler de l'argent et proposer un investissement de la Saison 3⁶¹. Ce projet est tombé à l'eau car peu de temps après, l'annonce d'un épisode spécial a été confirmé par Netflix. Néanmoins, de lancer ce projet et d'expliquer sur internet, au monde entier, que cette série m'a ouvert les yeux sur les interconnexions humaines, m'a permis de rentrer en contact avec différents fans, à travers le monde, et de me lancer dans un projet de long-métrage documentaire sur les fans de *Sense8*.

⁶¹ <https://www.gofundme.com/xmb9k9-sense8-season-3>

Finalement, ne faut-il pas s'inspirer de l'excessivité des connexions mises en scène dans les objets des Wachowski pour dépasser certains codes, jugements et certaines peurs pour être plus connectés, de manière réelle ou bien artificielle par les réseaux sociaux, dans le monde entier ? Il me semble que c'est en tout cas cette philosophie de vie que les Wachowski cherchent à décrire et à mettre en place dans leurs objets pour, à leur hauteur, créer un monde meilleur. L'épisode de clôture de *Sense8* qui sortira le 8 juin 2018 a pour titre *Amor Vincit Omnia* (*L'amour victorieux*) et se concentrera sur les liens entre les *sensates* : « les vies personnelles des 8 membres du cercle sont mises de côté tandis que leurs acolytes et de nouveaux alliés se joignent à eux pour une ultime mission qui vise à mettre un terme à la BPO afin de protéger le futur des "sensates" »⁶². Finalement, n'est-ce pas ça le but final aujourd'hui, dans nos sociétés, de connecter tout le monde pour protéger notre futur ? C'est en tout cas ce que l'analyse de *Sense8* et *Cloud Atlas* nous donne à penser. Nous pouvons finalement interpréter ces films comme mettant en œuvre une perpétuelle recherche de la reconstruction d'une « unité » : une unité de dialogue, de communication, d'être, d'émotions, de sensations, de relation physique et mentale. Les Wachowski cherchent à nous mettre sur le chemin de la réconciliation avec autrui pour essayer de comprendre, sans juger, les différentes cultures du monde qui nous entourent.

⁶² <https://www.journaldugeek.com/2018/04/25/netflix-devoile-date-de-diffusion-dernier-episode-de-sense8/>
consulté le 25 avril 2018

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Amiel, Vincent, 2014. *Esthétique du montage*. Paris : Armand Colin.
- Andrieu, Bernard, 2014. *Donner le vertige : les arts immersifs*, Montréal : Éditions LIBER.
- . 2008. *Mutations sensorielles*. Bouxières-aux-Dames : Mort-qui-trompe.
- Aristote, 2008. *Métaphysique*. GF ; 1347. Paris : Éditions Flammarion.
- Arsenault, Dominic, 2006. « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo ». Mémoire de Maitrise, Montréal.
- Aumont, Jaques et Michel Marie, 2016. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. 3e édition. Malakoff : Armand Colin.
- Auriol, Ingrid, 2013. *Intelligence du corps*. La Nuit Surveillée. Paris : Cerf.
- Bakhtine, Michail M., 1970. *La poétique de Dostoïevski*. Traduit par Isabelle Kolitcheff. Paris : Seuil.
- . 2006. *Esthétique et théorie du roman*. Collection Tel 120. Paris : Gallimard.
- . 1996. *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*. Collection Tel 70. Paris : Gallimard.
- Bazin, André, 2011. *Qu'est-ce que le cinéma ?* Vingtième édition 7e art. Paris : Éditions du Cerf.
- Benassi, Stéphane, 2000. *Séries et feuilletons T.V: pour une typologie des fictions télévisuelles*. Collection Grand écran, petit écran. Liège : Éditions du CEFAL.

- Bernard, Anaïs, et Bernard Andrieu, 2014. *Manifeste des Arts Immersifs*. Collection « Epistémologie du corps ». Nancy : Presses Universitaires Nancy, Éditions Universitaires de Lorraine.
- Bíró, Yvette, 2007. *Le temps au cinéma : le calme et la tempête*. Lyon : Aléas.
- Boni, Marta, 2015. « Mondes sériels et complexité ». Dans Esquenazi (dir), *Écrans*, Vol. 2. 4. *L'analyse des séries télévisées*, p.35-42, Paris : Classiques Garnier.
- Brecht, Bertolt, 1990. *Petit organon pour le théâtre ; suivi de Additifs au Petit organon*. 3e éd. Remaniée. Scène ouverte. Paris : L'Arche.
- Breda, Hélène. 2015. « Le “ Tissage narratif ” et ses enjeux socioculturels dans les séries télévisées américaines contemporaines ». Thèse de doctorat, Paris 3 Sorbonne Nouvelle.
- Brien, Janie. 2012. « Analyse ludique de la franchise Saw ». Mémoire de maîtrise, Université de Montréal.
- Buckland, Warren, éd. 2009. *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester, West Sussex, UK; Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Campan, Véronique. 1999. *L'écoute filmique : écho du son en image*. Esthétiques hors cadre. Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes.
- Chateau, Dominique. 2013. *L'invention du concept de montage : Lev Kouléchov, théoricien du cinéma*. Cinécréation 3. Paris : Amandier, Archimbaud.
- Chion, Michel. 1995. *La Musique au cinéma*. Paris : Fayard.
- . 1982. *La voix au cinéma*. Cahiers du cinéma. Paris : Éditions de l'Etoile.
- Colonna, Vincent. 2015. *L'art des séries télé*. Petite bibliothèque Payot. Paris : Payot & Rivages.
- Dällenbach, Lucien. 2001. *Mosaïques : un objet esthétique à rebondissements*. Poétique. Paris : Seuil.

- Dufour, Eric. 2011. *Le cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*. Cinéma/Arts visuels. Paris : Armand Colin.
- Eisenstein, S. M. 1976. *Le Film : sa forme, son sens*. Paris : Christian Bourgois Editeur.
- Elsaesser, Thomas. 2009. « The Mind Game Film ». dans Buckland (dir) *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*, 29. Chichester, West Sussex, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2015. « Séries télévisées et images du temps ». Dans Esquenazi (dir), *Écrans*, Vol. 2. 4. *L'analyse des séries télévisées*, p.121-136, Paris : Classiques Garnier.
- . 2013. « Les séries télévisées et l'esthétique carnavalesque ». *Cinémas : Revue d'études cinématographiques* 23, n° 2-3, p.175. <https://doi.org/10.7202/1015189ar>.
- . 2010. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* 1ere éd. Cinéma/Arts visuels. Paris : Armand Colin.
- . 2014. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* 2. éd. Cinéma-arts visuels. Paris : Armand Colin.
- Ferret, Stéphane. 1993. *Le philosophe et son scalpel : le problème de l'identité personnelle*. Paris : Éditions de Minuit.
- Franchomme, Laurent. 1998. « Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ? Analyse d'un jeu : le Jeu de Rôle ». Mémoire de DESS, Paris, Université Paris- VII.
- Gardies, André. 1992. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*. Collection « Septième art ». Paris : Éditions du Cerf.
- . 1988. « Le pouvoir ludique de la focalisation ». *Chicoutimi, UQAC, Protée*, 16, n° 1-2, p.138-145.
- . 1993. *L'espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.

- Garson, Charlotte. 2008. *Le cinéma hollywoodien*. Les petits cahiers. Paris : Cahiers du cinéma.
- Gaudin, Antoine. 2015. *L'espace cinématographique : Esthétique et dramaturgie*. Paris : Armand Colin.
- Gaudreault, André. 2008. *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Édité par Jacques Malthête. Collection Cinéma & audiovisuel. Paris : CNRS.
- Gaudreault, André, et François Jost. 2017. *Le récit cinématographique : films et séries télévisées*. 3e édition revue et augmentée, Paris : Armand Colin
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Poétique. Paris : Éditions du Seuil.
- Jenkins, Henry. 2010. « Transmedia Storytelling and Entertainment : An annotated syllabus ». *continuum Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24, n° 6, p.943-58.
- Jost, François. 2004. *Introduction à l'analyse de la télévision*. 2ème édition, revue et augmentée. Paris : Ellipses.
- . 1987. *L'œil-caméra : entre film et roman*. Linguistique et sémiologie. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- . 1988. *Chicoutimi*, *UQAC*, *Protée*, 16, n° 1-2, p.149-155.
- Journot, Marie-Thérèse, et Michel Marie. 2002. *Le vocabulaire du cinéma*. Paris : Nathan.
- . 2011. *Le vocabulaire du cinéma*. 3e éd. 128. Cinéma-image. Paris : Armand Colin.
- Jouve, Vincent. 2010. *Poétique du roman*. 3e éd. Cursus. Lettres. Paris : Armand Colin.
- Kouléchov, Lev. 1994. *Ecrits (1917-1934)*. Édité par Kulešov et François Albera. Traduit par V. Posener. Lausanne : L'Age d'Homme.
- Labrecque, Maxime. 2010. « LE FILM CHORAL : Étude des composantes cinématographiques, des particularités littéraires et de la réception théorique de certaines œuvres emblématiques depuis Short Cuts (1993) de Robert Altman. » Mémoire de Maitrise, Université de Laval.

- . 2017. *Le film choral : panorama d'un genre impur*. Montréal : L'instant même, collection L'instant ciné.
- Lagny, Michèle. 1994. « Le film et le temps braudélien ». *Cinemas : Revue d'études cinématographiques* 5, n° 1-2 : 15. <https://doi.org/10.7202/1001002ar>.
- Leiduan, Alessandro. 2016. « Introduction. Sérialité narrative : enjeux esthétiques et économiques ». *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 31 (22 décembre). <http://narratologie.revues.org/7561>.
- Mariniello, Sylvestra. 1994. « Techniques audiovisuelles et réécriture de l'histoire. De la représentation à la production du temps au cinéma », *CinémaS*, 5, n° 1-2 (Automne), p.41-56.
- Martin, Marcel. 1985. *Le langage cinématographique*. Paris : Les Éditions du Cerf.
- . 2001. *Le langage cinématographique*. Nouvelle édition. 7 Art, 75. Paris : Les Éditions du Cerf.
- Méliès, Georges. 1982. *Propos sur les vues animées*. Les Dossiers de la Cinémathèque (10). Montréal : Cinémathèque québécoise/Musée du cinéma.
- Michalik, Alexis. 2013. *Le porteur d'histoire*, Paris : Les Cygnes
- Mitchell, David. 2007. *Cartographie des nuages ; traduit de l'anglais par Manuel Berri*. De L'olivier, Points.
- Mitry, Jean. 1990. *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris : Editions universitaires.
- Mittell, Jason. 2006. « Narrative Complexity in Contemporary American Television ». *The Velvet Light Trap* 58, n° 1, p.29-40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>.
- Morin, Edgar. 2007. "Restricted complexity, general complexity." In *Worldviews, Science and Us: Philosophy and Complexity*, edited by C. Gershenson, D. Aerts and B. Edmonds, p.5-29. Singapore : World Scientific.

- Nectoux, Gaspard. 2015. « Cahiers du Cinéma », Érotisme, encore, n° 713 (juillet), p.60.
- Oswald, Ducrot. 1984. *Le dire et le dit*. Propositions (Collection). Paris : Éditions de Minuit.
- Oudart, Jean-Pierre. 1969. « La suture », *Cahiers du cinéma*, n° 211 (avril), p34-39.
- Perron, Bernard. 1997. « La spectature prise au jeu : la narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.
- Rabinowitz, Peter J. 1987. *Before Reading: Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*. Cornell Paperbacks. Ithaca : Cornell University Press.
- Roussel, François-Gabriel, et Madeleine Jeliaskova-Roussel. 2009. *Dans le labyrinthe des réalités : la réalité du réel, au temps du virtuel*. Paris : L'Harmattan.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars Of Story*. 1 édition. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- . 2017. « The Aesthetics of Proliferation ». In *World Building Transmedia, Fans, Industries*, édité par Marta Boni. Amsterdam University Press, p.31-46.
- Ryngaert, Jean-Pierre. 2011. *Écritures dramatiques contemporaines*. Lettres sup, 2^e édition, Paris : Armand Colin.
- Saint-Gelais, Richard. 2012. *Fictions transfuges*. Paris : Seuil.
- Sermon, Julie, et Jean-Pierre Ryngaert. 2012. *Théâtres du XXIe siècle, commencements*. Lettres sup. Arts du spectacle. Paris : Armand Colin.
- Vallet, Yannick. 2016. *La grammaire du cinéma : de l'écriture au montage : les techniques du langage filmé*. Focus cinéma. Paris : Armand Colin.

Vernet, Marc. 1988. *Figures de l'absence*. Cahiers du cinéma. Collection essais. Paris : Éditions de l'Etoile.

Vertov, Dziga. 1972. « Cahiers du Cinéma » 2, n° 240 (août), p.15-20.

Vinaver, Michel. 1998. *Ecrits sur le théâtre 2*. Paris, L'Arche.

Annexe

<i>Acteurs</i>	1849	1936	1975	2012	2144	2321
Tom Hanks	Dr. Henry Goose	Manager de l'hôtel	Isaac Sachs	Dermot Hoggins	Cavendish dans le film	<u>Zachry</u>
Hall Berry	Esclave	Jocasta Ayrs	<u>Luisa Rey</u>	Indienne	Ovid	Méronym
Jim Broadbent	Capitaine Molyneux	Vyvyan Ayrs		<u>Cavendish</u>	joueur de musique	Prescient
Hugo Weaving	Mr. Moore	Tadeusz Kesselring	Bill Smoke	Infirmière Noakes	Mr. Mephi	Georgie
Jim Sturgess	<u>Adam Ewing</u>	Peintre	Père de Mégan	Supporteur dans le bar	Hae-Joo Chang	beau-frère de Zachry
Doona Bae	Tilda		Mère de Mégan	Femme mexicaine	<u>Somni-451 + Somni-351+ prostituée</u>	
Ben Wishaw	Homme sur bateau	<u>Frobisher</u>	Vendeur magasin de musique	Georgette		Homme du village
Keith David	Kupaka		<i>Joe Napier</i>		An-Kor Apis	Prescient
James d'Arcy		<i>Sixsmith</i>	<i>Sixsmith</i>	Infirmier	Archiviste	
Xun Zhou			Manager d'hôtel		<i>Yoona-939</i>	Rose
David Gyasi	<i>Autua</i>		Lester Rey			Duophysite
Susan Sarendon	Mme Horrox			Ursula	Yusouf Suleiman	<i>Abbess</i>
Hugh Grant	<i>Mr. Horrow</i>	Homme d'hôtel	<i>Lloyd Hooks</i>	<i>Frère Cavendish</i>	<i>Seer Rhee</i>	<i>Chef des Kona</i>
Brody Lee			<i>Javier Gomez</i>	Jonas		Neveu de Zachry

Tableau I. Acteurs et rôles dans *Cloud Atlas* (mémoire pages 4, 31, 57)

Sont en caractères gras et soulignés les personnages principaux de chaque diégèse. Sont en caractères gras et italiques les personnages secondaires plus importants de chaque diégèse¹.

¹ Réalisé selon le générique du film

Lito	Will	Kala	Riley	Capheus	Wolfgang	Sun	Nomi
Rencontre Hernando	Relation père-fils dans son enfance	Première fête de Ganesha petite	Relation avec Magnus son mari et elle enceinte	Abandon de sa sœur à sa naissance	Amitié avec Felix au collègue	Prend une douche en homme	Compétition sportive devant son père

Tableau II. Passés des sensates (mémoire p.83)

Illustrations de *Cloud Atlas*

« Illustration retirée »

Figure 1. Hae-Joo court en 2141
(mémoire p. 57)

« Illustration retirée »

Figure 2. Autua sur le mat court en
1849 (mémoire p.57)

« Illustration retirée »

Figure 3. Tom Hanks en Dr. Goose en
1849 (mémoire p.58)

« Illustration retirée »

Figure 4. Tom Hanks en Saachs en 1975
(mémoire p.58)

« Illustration retirée »

Figure 5. Tom Hanks en Zachry en
2321(mémoire p.58)

« Illustration retirée »

Figure 6. Somni voit Hae-Joo mort
en 2141 (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 7. Adam rentre en 1849 avec Autua voir sa femme sur une *voix-over* de Somni (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 8. Somni continue d'expliquer son lien avec Hae-Joo mort en 2141 et leur lien à travers les espaces et les temps (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 9. Adam retrouve sa femme Tilda en 1849 sur la *voix-over* de Somni (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 10. Travelling avant rapide sur le couple de 1849 (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 11. Tilda est également joué par Doona Bae qui entretient les connexions (mémoire p.60)

« Illustration retirée »

Figure 12. Frobisher arrive au château de Vyvyan en 1936 (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 13. Frobisher dans le château, de nuit en 1936 (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 14. Cavendish fuit de la maison de retraite (le château) en 2012 (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 15. Cavendish continue de fuir de la maison de retraite en 2012 (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 16. Somni et Hae-Joo voient le film sur Cavendish en 2141 (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 17. Plan d'ouverture du film que voit Somni où l'on le château est présent de côté (mémoire p.63)

« Illustration retirée »

Figure 18. Frobisher cherche son livre en 1936 (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 19. Légère apparition de Sixsmith en 1975 (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 20. Apparition de Sixsmith par un fondu (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 21. Les deux espaces-temps se mêlent grâce à la *voix-over* et au *split screen* (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 22. Frobisher en 1936 peut regarder Sixsmith en 1975 grâce au montage (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 23. Disparition de Frobisher par un fondu (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 24. Disparition complète de Frobisher pour ne laisser que Sixsmith face à la lettre similaire à la *voix-over* (mémoire p.64)

« Illustration retirée »

Figure 25. Cavendish de 2012 se revoit jeune dans le même train (mémoire p.65)

« Illustration retirée »

Figure 26. Cavendish jeune, approximativement les années 1970, en caméra subjective de Cavendish âgé (mémoire p.65)

« Illustration retirée »

Figure 27. Cavendish de 2012 se regarde se lever et aller voir sa compagne (mémoire p.65)

« Illustration retirée »

Figure 28. Cavendish de 2012 en champ personnalisé (car projection de son souvenir) face à lui-même plus jeune (mémoire p.65)

« Illustration retirée »

Figure 29. Cavendish de 2012 regarde le jeune couple (mémoire p.65)

« Illustration retirée »

Figure 30. Champ personnalisé / caméra semi-subjective face à lui plus jeune (mémoire p.65)

Illustrations de *Sense8*

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 31-37. Alternance de Will et Nomi pour s'échapper de l'hôpital à San Francisco, épisode 104 (mémoire p.78)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 38-43. Will et Capheus se *partagent* leurs actions et leurs lieux, épisode 103 (mémoire p.79)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figure 44. Riley dans son passé avec son enfant, épisode 112 (mémoire p.83)

Figure 45. Riley dans le présent, la coupe est sur son mouvement de main, épisode 112 (mémoire p.83)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 46-48. Capheus se retrouve à la Gaypride de San Francisco, alors qu'il réside à Nairobi par un mouvement de tête, épisode 102 (mémoire p.88)

« Illustration retirée »

Figure 49. Riley arrive dans la diégèse de Will, à sa place, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 50. Riley marche en direction de la voiture, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 51. Will apparait en direct à la place de Riley, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 52. Will va pour ouvrir la porte de la voiture, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 53. Le reflet de Riley apparait et Will est hors-champ, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 54. Will voit Riley, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 55. Diego ne la voit pas, épisode 101 (mémoire p.91)

« Illustration retirée »

Figure 56. Riley monte les marches en Angleterre, épisode 103 (mémoire p.98)

« Illustration retirée »

Figure 57. Riley arrive à Mexico, raccord mouvement, épisode 103 (mémoire p.98)

« Illustration retirée »

Figure 58. Montage en direct, Lito reprend sa place, épisode 103 (mémoire p.98)

« Illustration retirée »

Figure 59. Nomi doit fuir mais ne sait pas conduire, épisode 108 (mémoire p.101)

« Illustration retirée »

Figure 60. Dans un filé elle est déplacé sur le siège passager, épisode 108 (mémoire p.101)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 61-62. Capheus apparait à la place de Nomi pour conduire, épisode 108 (mémoire p.101)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figure 63. Plan taille des deux personnages, épisode 108 (mémoire p.101)

Figure 64. Will embrasse Riley dans sa focalisation interne, épisode 108 (mémoire p.102)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figure 65. Will embrasse Riley dans sa focalisation interne mais nous sommes dans le point de vue de Diego, épisode 108 (mémoire p.102)

Figure 66. Will ressort de sa focalisation, nous sommes encore dans le point de vue de Diego, épisode 108 (mémoire p.102)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 67-69. Sun inspire et expire mais c'est Riley qui expulse la fumée en étant surprise, épisode 106 (mémoire p.105)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 70-77. Les huit voient un mot qui leur est propre sur le mur, épisode 201 (mémoire p.109)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 78-83. Les huit sont pendus et en grande majorité de profil, épisode 203 (mémoire p.111)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 84-85. Les personnages sont de profil, épisode 203 (mémoire p.112)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 86-87. Les huit personnages sont ensembles, épisode 203 (mémoire p.112)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 88-89. Effets spéciaux pour les connexions et les *partages*, épisode 208 (mémoire p.110)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

Figures 90-92. La gifle, épisode 208 (mémoire p.113)

« Illustration retirée »

« Illustration retirée »

« **Illustration retirée** »

« **Illustration retirée** »

Figures 93-96. Procédé des premiers temps pour aligner les personnages, épisode 208 (mémoire p.113)

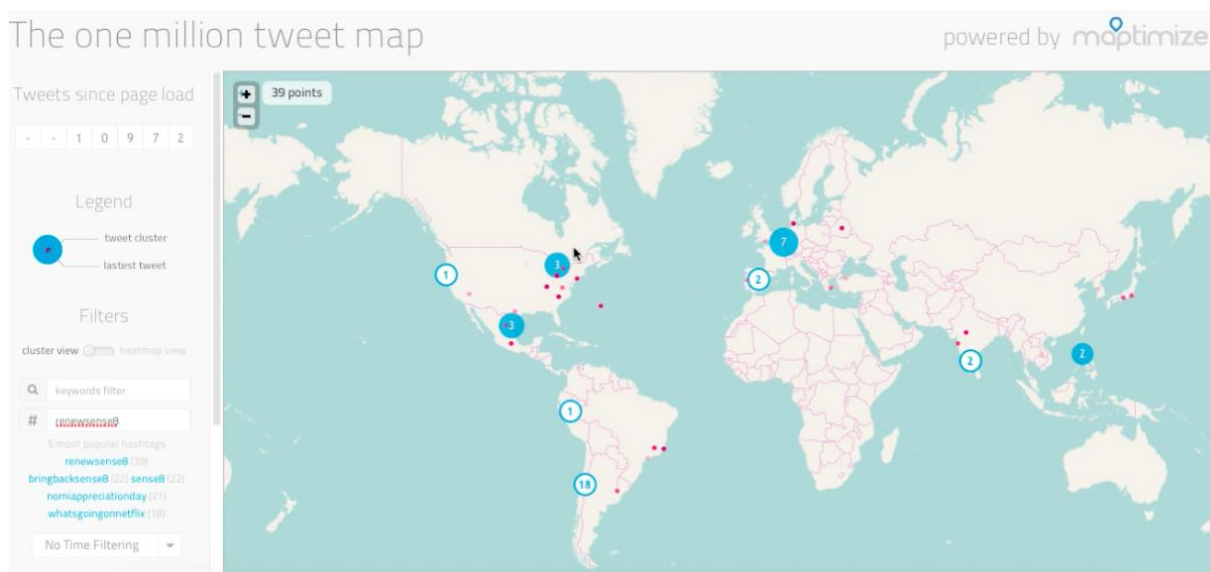
« **Illustration retirée** »

« **Illustration retirée** »

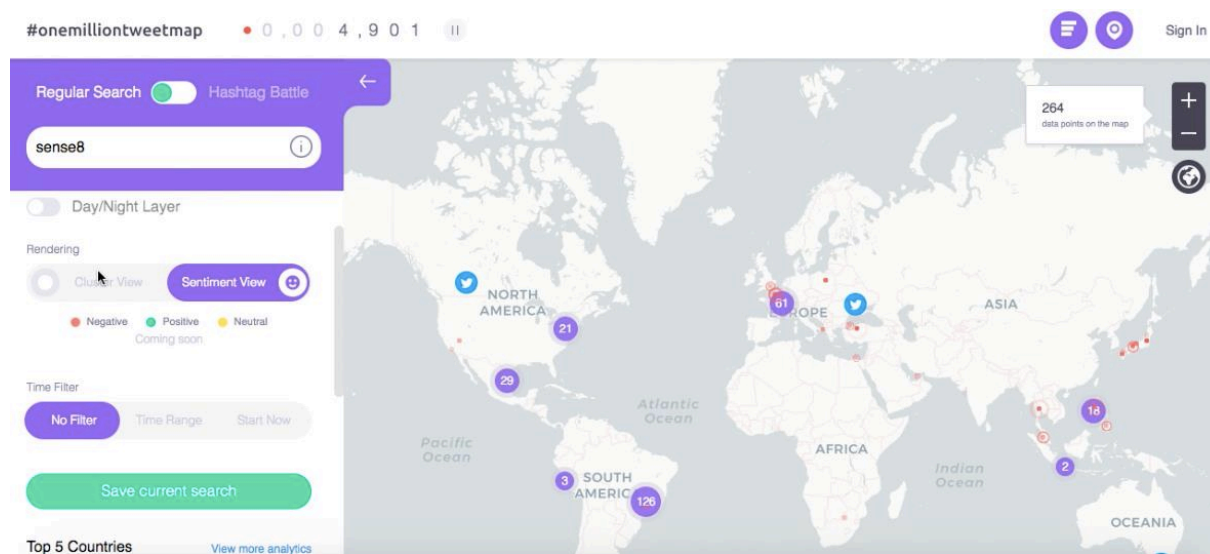
« **Illustration retirée** »

Figures 97-99. Procédé des premiers temps pour faire supprimer les personnages, épisode 208 (mémoire p.114)

Cartes



Carte 1. Activité en ligne sur Twitter le 8 juin 2017 avec le hashtag #RENEWSense8 via le site <http://www.onemilliontweetmap.com>



Carte 2. Présence sur les réseaux sociaux à travers Twitter le 11 décembre 2017 avec le hashtag #SENSE8 via le site <http://www.onemilliontweetmap.com>