

Université de Montréal

**L'UNIVERS DES GÉNÉRIQUES D'OUVERTURE DANS LES
ŒUVRES FANTASTIQUES AMÉRICAINES ET
CONTEMPORAINES**

Par
Mathilde Renaud St-Roch

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade M.A.
en études cinématographiques

Août 2021

© Mathilde Renaud St-Roch, 2021

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
L'univers des génériques d'ouverture dans les œuvres
fantastiques américaines et contemporaines

Présenté par :
Mathilde Renaud St-Roch

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Bernard Perron
directeur de recherche

André Gaudreault
membre du jury

Joëlle Rouleau
présidente-rapporteuse

Résumé

Ce mémoire se concentre sur les génériques d'ouverture et sur les techniques proposées par les concepteurs de ce segment filmique visant à inviter le spectateur à entrer dans la fiction. Cette étude cherche à catégoriser les génériques d'ouverture étudiés selon les éléments montrés à l'écran pour présenter un univers divergent du nôtre. Les films américains contemporains fantastiques sont mis de l'avant afin d'analyser la présentation d'un nouvel univers. À partir de théories et de définitions sur les génériques, l'analyse se développera à l'aide des bases de la sémio-pragmatique de Roger Odin. L'intérêt de cette recherche est de comprendre les opérations effectuées par le générique pour que le spectateur entre dès le départ en phase avec l'œuvre.

Mots-clés

Cinéma, séries télévisées, générique d'ouverture, sémio-pragmatique, univers

Abstract

This dissertation focuses on the opening credits and the techniques proposed by the designers of this filmic segment to invite the audience into the fiction. This study seeks to categorize the opening credits studied according to the elements shown on the screen to present a universe divergent from our own. Contemporary American fantasy films are put forward to analyze the presentation of a new universe. Starting with theories and definitions of generics, the analysis will be developed using the foundations of Roger Odin's semio-pragmatics. The interest of this research is to understand the operations carried out by the credits so that the spectator can be in phase with the work.

Key words

Cinema, TV shows, title sequence, semio-pragmatic, universe

Table des matières

LISTE DES FIGURES.....	V
REMERCIEMENTS	VII
<u>INTRODUCTION.....</u>	1
<u>CHAPITRE 1 : PORTRAIT D’UN SEGMENT AUTONOME</u>	5
1.1 DÉFINITION ET PROPOSITIONS	5
1.1.1 GÉNÉRIQUE ET FONCTIONS.....	5
1.1.1.1 Le générique.....	6
1.1.1.2 Énonciation et générique : une forme de métadiscours	8
1.1.1.3 Porte d’entrée et de sortie	9
1.1.1.4 Le générique-préfaciel	11
1.1.1.5 Le générique court métrage	12
1.1.2 OUVERTURE : DÉFINITIONS ET ENJEUX	14
1.1.2.1 L’incipit.....	16
1.1.2.2 Le générique matrice.....	17
1.2 ÉVOLUTION HISTORIQUE DES GÉNÉRIQUES DE FILMS.....	20
1.2.1 LE DÉBUT D’UNE RECONNAISSANCE COMMERCIALE ET ARTISTIQUE (ANNÉES 1900-1910)	20
1.2.2 DES GÉNÉRIQUES « SOUS INFLUENCE » (ANNÉES 20-40)	21
1.2.3 L’AFFIRMATION D’UN STYLE (ANNÉES 50-60).....	22
1.2.4 LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DES PREMIERS TEMPS (ANNÉES 70-80)	24
1.2.5 LA DÉMOCRATISATION DU MÉTIER ET GRAPHISMES SOPHISTIQUÉS (ANNÉES 90 À AUJOURD’HUI)	25
1.3 APPROCHES ET THÉORIES	26
1.3.1 LIVISAUDIBLE	26
1.3.2 TYPOGRAPHIE, COMPOSITION ET MOUVEMENTS	31
1.3.3 GÉNÉRIQUE ET SÉMIOLOGIE	34
1.4 LES GÉNÉRIQUES DE MANIÈRE SÉRIELLE	36
<u>CHAPITRE 2 : LA SÉMIO-PRAGMATIQUE ET LES MONDES FICTIFS.....</u>	40
2.1 LA SÉMIO-PRAGMATIQUE DE ROGER ODIN ET LES GÉNÉRIQUES D’OUVERTURE	40
2.1.1 QU’EST-CE QUE LA SÉMIO-PRAGMATIQUE ?	40
2.1.2 LA FICTIONNALISATION ET SES SEPT OPÉRATIONS	42
2.1.3 MISE EN PHASE DU SPECTATEUR	45

2.1.4 L'ENTRÉE DU SPECTATEUR DANS LA FICTION	48
2.1.5 LA NOTION DE CATAPULTE EN JEU VIDÉO	50
2.1.6 LE GÉNÉRIQUE D'OUVERTURE AU SERVICE DE LA NARRATION ET DE L'IMMERSION ..	53
2.2 UNIVERS ET MONDES FICTIFS	54

CHAPITRE 3 : L'IMMERSION DANS UN NOUVEAU MONDE PAR LE GÉNÉRIQUE D'OUVERTURE **62**

3.1 JUSTIFICATION DU CORPUS ET DU GENRE	62
3.2 L'ENTRÉE DANS LA FICTION PAR LA (RE)CONNAISSANCE D'UN LIEU.....	64
3.2.1 LA CARTE ET LE TERRITOIRE : <i>GAME OF THRONES</i> (HBO, 2010 À 2019)	64
3.2.2 L'ESPACE PHYSIQUE DU RÉCIT : <i>TWIN PEAKS</i> (ABC, 1990-1991 ET SHOWTIME, 2017) ET <i>THE HAUNTING OF HILL HOUSE</i> (NETFLIX, 2018)	72
3.3 L'ENTRÉE DANS LA FICTION PAR L'ATMOSPHÈRE.....	79
3.3.1 LA PRÉSENTATION D'UN PROTAGONISTE : <i>DEADPOOL</i> (TIM MILLER, 2016) ET <i>GUARDIANS OF THE GALAXY I ET II</i> (JAMES GUNN, 2014 ET 2017)	80
3.3.2 INDICES SUR LE RÉCIT ET SUR LE GENRE CINÉMATOGRAPHIQUE : <i>SHAPE OF WATER</i> (DEL TORO, 2017) ET <i>SPLIT</i> (M. NIGHT SHYAMALAN, 2016).....	87
3.3.3 LES LOGOS DES COMPAGNIES DE PRODUCTION	92
3.4 L'ENTRÉE DANS LA FICTION PAR LA CRÉATION D'UN PASSÉ.....	95
3.4.1 L'UTILISATION DE FAUX DOCUMENTS D'ARCHIVES : <i>KING KONG : SKULL ISLAND</i> (VOGT-ROBERTS, 2017) ET <i>GODZILLA</i> (EDWARD, 2014).....	95
3.4.2 LA RECONSTRUCTION D'UN PASSÉ : <i>WATCHMEN</i> (ZACK SNYDER, 2009)	102

CONCLUSION **109**

Liste des figures

Figure 1.1 Première partie du générique d'ouverture de <i>Stoker</i>	p.27
Figure 1.2 Seconde partie du générique d'ouverture de <i>Stoker</i>	p.28
Figure 3.1 Générique de <i>Game of Thrones</i> , images de Winterfell.....	p.64
Figure 3.2 Générique de <i>Game of Thrones</i> , images de Winterfell.....	p.65
Figure 3.3 Générique de <i>Twin Peaks</i> , saisons 1 et 2.....	p.74
Figure 3.4 Générique de <i>Twin Peaks</i> , saison 3.....	p.75
Figure 3.5 Générique de <i>The Haunting of Hill House</i> , labyrinthe et porte rouge.....	p.77
Figure 3.6 Générique de <i>Deadpool</i>	p.81
Figure 3.7 Générique de <i>Guardians of the Galaxy</i>	p.83
Figure 3.8 Générique de <i>Guardians of the Galaxy Vol. 2</i>	p.85
Figure 3.9 Générique de <i>Shape of Water</i>	p.87
Figure 3.10 Générique de <i>Split</i> , mentions et mise en scène.....	p.90
Figure 3.11 Logos de Warner Bros dans la saga <i>Harry Potter</i>	p.92
Figure 3.12 Générique de <i>Kong : Skull Island</i> , mentions et dates.....	p.99
Figure 3.13 Générique de <i>Godzilla</i> , capture d'image des mentions.....	p.100
Figure 3.14 Générique de <i>Watchmen</i> , références historiques.....	p.102
Figure 3.15 Générique de <i>Watchmen</i> , panoramique assassinat JFK.....	p.103
Figure 3.16 Générique de <i>Watchmen</i> , références historiques.....	p.105

À Anne, qui veille sur moi depuis toujours

Remerciements

Ce mémoire n'aurait jamais vu le jour sans l'aide précieuse de mon directeur, Bernard Perron. Merci d'avoir partagé, l'espace de quelques pages, ma passion des génériques de film. En parlant de *Game of Thrones* et de ma déception face à la huitième saison, tu m'as déjà dit que « ce n'est pas la destination, mais la route qui demeure intéressante », mais je t'avoue que sans toi, mon parcours à la maîtrise aurait été plus désastreux que de voir Bran Stark sur le Trône ! Tes connaissances, tes commentaires et ta patience m'auront permis d'écrire quelque chose dont je suis fière.

Merci à vous, mes parents. Sans votre amour, votre patience, vos encouragements et votre support moral, je n'aurais peut-être jamais remis ces 110 pages. C'est certain que je ne m'ennuierai pas de votre fameuse question que j'ai entendue beaucoup trop souvent ces deux dernières années : « Pis, ton mémoire ?? », mais merci d'avoir fait tout ce chemin avec moi. Maman, je te promets qu'on passera beaucoup plus de temps de qualité ensemble. Papa, merci pour tes relectures et ta correction, et je te promets que je ne refuserai plus d'aller au cinéma par « faute de temps » avec toi. Et merci à toi, Mika, qui a comblé le silence de mes longues heures d'écriture par tes ronflements.

Yanick, merci d'avoir épluché le générique d'ouverture de quelques dizaines de films avec moi. Merci d'avoir entendu mes nombreuses écoutes des 73 épisodes de *Game of Thrones*, d'avoir écouté mes analyses, et surtout, merci d'avoir été à mes côtés pendant ce gros projet.

Je me dois de mentionner ma deuxième famille composée de Nathalie, Jean-François, Clémence et Marie-Alice. Et mes fidèles amis, Antoine, Ariane, Mamaki et Guillaume, qui m'entendent parler de ma maîtrise depuis trop longtemps. Merci pour vos encouragements, votre présence et votre amour inconditionnel. Je suis choyée de vous avoir à mes côtés !

Introduction

1. Le sujet

Ma passion et mon intérêt reliés aux génériques de films me sont venus naturellement. Au cinéma, mes parents m'ont habituée à regarder le générique de fin, puisqu'ils voulaient souvent savoir quel était le titre de telle ou telle chanson qui avait joué plus tôt dans le film. J'ai tout simplement pris l'habitude d'observer le défilement des noms, de voir comment ceux-ci étaient classés et j'adorais retrouver des marques du Québec (lieu de tournage, équipe de production, effets visuels, etc.). Lorsque j'ai débuté mes études en cinéma, j'ai pris conscience de l'importance du générique de film, puisqu'il est une mine d'or d'informations sur le film. Peu de temps après, mon intérêt pour les génériques d'ouverture s'est manifesté. En visionnant *Deadpool* (Miller, 2016) pour la première fois et en lisant les mentions du générique d'ouverture qui brisent le quatrième mur, j'ai reconnu la force que pouvait avoir un générique. En l'instant de quelques images et en seulement quelques dizaines de secondes, le générique d'ouverture présente les bases du film : le héros et son style humoristique. Je me suis tout de suite sentie prise par le récit. J'ai tout simplement été émerveillée par ce coup de génie et je me suis tout de suite sentie emporter dans l'univers du récit.

À partir de ce moment, j'ai observé les génériques d'ouverture autrement, puisque je me suis rendu compte qu'ils pouvaient en dire beaucoup sur une œuvre. Et il en est de même pour les génériques d'ouverture créés pour les séries télévisées. Certes, la répétition de ces génériques au début de tous les épisodes peuvent ennuyer certains téléspectateurs. D'ailleurs, Netflix permet d'« ignorer l'introduction » et de complètement passer le générique d'ouverture de la série à chaque début d'épisode. Et ceci est important pour moi puisque les génériques sont créés à partir de la série pour la bonifier. Dans les recherches effectuées au début de ma rédaction, lorsque mon sujet n'était pas tout à fait figé, cet élément m'a aidé à comprendre que le générique pouvait donner des indices sur le récit d'une série télévisée, mais il pouvait en faire beaucoup plus. C'est vraiment cette ligne

directrice qui m'a motivée à écrire un mémoire sur les génériques d'ouverture. Je tiens à démontrer qu'un générique aide le spectateur à comprendre un film ou une série télévisée.

De plus, lorsque j'épluchais l'ouverture de divers films pour choisir mon corpus, j'ai remarqué que très peu de films présentaient des génériques d'ouverture complets. Plusieurs films ne comportent que quelques mentions indiquant leurs compagnies de production. Et cette rareté m'a beaucoup interpellée, car je trouvais qu'elle rendait mon sujet plus original, puisque les génériques (de manière générale) ont été peu abordés dans mes cours et ne le sont pas plus en recherche.

2. Génériques, mondes fictifs et sémio-pragmatique

Il existe des dizaines de manières d'analyser un générique. Pour ce mémoire, j'ai choisi de diriger mon analyse vers des films fantastiques et de science-fiction, car ces œuvres proposent un monde qui diverge du nôtre. Le générique d'ouverture peut être précis dans sa présentation de la fiction qui s'ouvre devant les yeux du spectateur qui ne connaît pas le monde dans lequel le récit évolue. En quelques instants, un générique d'ouverture peut montrer les bases d'un nouveau monde. C'est pourquoi j'ai choisi de lier les génériques d'ouverture et les mondes fictifs. Cependant, nous verrons que les théories des mondes fictifs ne prennent pas énormément d'importance, mais ils constituent tout de même la base du développement de ma pensée et de ma problématique.

À partir de la base théorique que j'ai pu trouver dans mes recherches, j'ai décidé d'approfondir mes analyses avec la sémio-pragmatique de Roger Odin. Je crois que cela approfondit mon sujet d'une manière originale et cela m'a aussi permis de mieux cadrer mes analyses présentes au dernier chapitre. La théorie d'Odin est très riche et aurait pu être exploitée davantage. De nombreuses pistes de recherche ce sont ouvertes à moi, mais j'ai choisi de mettre de l'importance sur les opérations de fictionnalisation, la mise en phase et l'entrée du spectateur dans la fiction. Ces apports théoriques m'aideront à expliquer de quelles manières les génériques donnent l'information au spectateur qui comprendra, de mieux en mieux, l'univers présenté par le film.

3. Le contenu

Mon mémoire se divise en trois chapitres. Le premier est consacré à la présentation du générique, qu'il soit d'ouverture ou de fermeture, et des théories qui y sont associées. Dans cette section, plusieurs films ne faisant pas partie de mon corpus seront utilisés afin d'exemplifier les diverses théories. L'idée n'est donc pas de déroger de mon corpus, mais plutôt de présenter des exemples modèles et classiques, qui ont fait avancer les théories sur les génériques qui seront exposées. Principalement, je me baserai sur l'ouvrage très complet de Nicole De Mourgues qui s'intéresse en entièreté au générique. Elle y analyse le générique en soi, en prenant en considération l'image présentée, le texte écrit (les mentions des membres de l'équipe du film) et le son entendu par le spectateur. Elle voit la séquence du générique comme un tout et elle recense de nombreuses théories provenant de différents chercheurs qui permettent de catégoriser certains types de génériques. Il y a aussi le livre d'Alexandre Tylski qui m'est aussi très utile puisqu'il dresse un portrait global de la recherche qui a été faite au sujet des génériques. De plus, Tylski présente une approche historique très pertinente qui sera exposée. Aussi, je préciserai quelles différences peuvent être trouvées entre un générique d'ouverture et de fermeture. Certaines théories des chercheurs se concentrent uniquement sur les génériques d'ouverture et bien sûr, je mettrai l'accent sur ces propositions théoriques. La dernière partie de ce chapitre sera réservée aux génériques d'ouverture des séries télévisuelles, parce que l'aspect sériel de ceux-ci leur donne diverses caractéristiques.

Pour le deuxième chapitre, j'aborderai la théorie de la sémio-pragmatique élaborée par Roger Odin. Cette forme d'analyse de films vise à comprendre comment le film transmet du sens au spectateur. Cette théorie se concentre sur le film en lui-même et non pas uniquement sur la réception du spectateur. J'en présenterai les fondements et m'attarderai principalement sur la diégétisation, la mise en phase et le déphasage. De plus, dans l'un de ses articles, Odin observe l'entrée du spectateur dans la fiction et dans son analyse, celle-ci s'effectue par le générique d'ouverture ! Cette notion d'entrée du spectateur dans la fiction sera la ligne directrice pour les analyses de mon troisième

chapitre, puisque ma problématique vise à comprendre comment un générique d'ouverture peut permettre au spectateur de découvrir un nouvel univers. C'est d'ailleurs dans ce même chapitre que j'expliquerai les principes d'univers et de mondes au cinéma. Même si ces théories ne figureront pas nécessairement au centre de mon analyse du troisième chapitre, il m'était impossible de ne pas en parler puisqu'elles forment la base de ma réflexion. Un film fantastique peut présenter un monde divergent du nôtre.

Dans mon dernier chapitre, je tâcherai d'expliquer en quoi le générique de certains films ou de certaines séries télévisées permettent de rentrer dans la fiction, mais surtout, mon désir sera de préciser comment le générique présente un nouveau monde au spectateur. Dans la recherche de mon corpus, j'ai remarqué que, généralement, les génériques présentent différentes manières pour ouvrir la fiction. J'ai regroupé ces manières en trois grandes sous-section. Cette première sous-section se base sur la présentation du territoire où se déroule la fiction. De manière plus détaillée, j'analyserai *Game of Thrones* (HBO, 2010 à 2019), puisque les aspects de la carte et du territoire sont très présents dans la célèbre série d'HBO. Pour compléter cette première partie du troisième chapitre, j'utiliserai les exemples de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991 et Showtime, 2017) et de *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018). Les buts de ces deux génériques d'ouverture sont semblables : ils veulent présenter le lieu où le récit se déroule, mais nous verrons que les deux concepteurs de ces génériques s'y sont pris de manière bien différente. Ma deuxième sous-section du chapitre vise plutôt les génériques d'ouverture qui font ressortir l'ambiance générale du film. Cette ambiance peut se refléter à travers le personnage (ou bien tout simplement à travers le genre cinématographique du film). Et pour terminer, j'explorerai les génériques d'ouverture qui recréent le passé, qu'il soit composé de fausses images d'archives ou qu'il propose plutôt une réalité alternative à la nôtre.

Chapitre 1 : Portrait d'un segment autonome

1.1 Définition et propositions

Les recherches effectuées sur les génériques de films ont débuté assez tardivement dans l'histoire de la théorie du cinéma. Dans les années 70 et 80, seulement quelques articles ont été écrits en langue française : notamment Gardies (1976), Blanchard (1978) et Kuntzel (1972). Le premier ouvrage francophone entièrement dédié au sujet est le livre de De Mourgues, paru en 1994 et intitulé *Le générique de film*. C'est au début des années 2000 que la recherche sur ce segment filmique a connu son plus grand essor, avec plusieurs mémoires et thèses¹. De nos jours, de plus en plus de chercheurs y portent attention et ce, dans plusieurs langues. Puisque quelques ressources en langue anglaise seront utilisées dans mon mémoire, il est primordial de mentionner les expressions courantes anglophones qui sont traduites, en français, par « générique de film ». Les utilisations les plus communes, et celles qui seront pertinentes pour ma recherche sont : *opening/ending credits* et *title sequence*, qui réfère uniquement aux génériques d'ouverture. Des théories sur différents modèles et formes de génériques ont été émises. Certaines ne concernent que les génériques d'ouverture, tandis que d'autres s'appliquent aussi à ceux la fermeture. Les propositions expliquées dans les pages suivantes seront les éléments nécessaires à ma recherche. Ces différentes modulations et réflexions permettent de présenter les aspects fondamentaux du générique de film.

1.1.1 Générique et fonctions

Cette première sous-section du chapitre propose de recenser diverses définitions et interprétations écrites à propos du générique. Nous verrons qu'un générique peut présenter différentes formes et servir des fonctions très distinctes selon l'œuvre à laquelle il est rattaché.

¹ Pour ne nommer que quelques exemples de thèses et de mémoires parus sur le sujet : *Du générique au mot fin : la paratexte dans les œuvres de François Truffaut* thèse rédigée par Nicole Janin-Foucher en 1989 à l'Université de Lyon II, *Promises in the Dark : Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period*, thèse écrite pour l'University of East Anglia par Deborah Allison en 2001 et le mémoire de Clélia Cohen : *Le Générique de western* (rédigé en 1994 à l'Université Paris III).

1.1.1.1 Le générique

Tout d'abord, il est important de bien introduire la base théorique nécessaire pour l'analyse de cette séquence cinématographique. Dans son ouvrage dédié entièrement à ce segment filmique, Alexandre Tylski y présente les fondements principaux tout en formulant une définition :

[...] le lieu ou moment du film où sont indiquées (par le son et par l'image) les différentes mentions légales de l'œuvre, dont les logos des maisons de production, le titre du film, les noms et fonctions des auteurs, interprètes, techniciens, etc. (2008, p.11).

Placé au début et/ou à la toute fin d'un film, le générique permet de mettre en valeur l'équipe derrière l'œuvre. Dans de nombreuses productions, il s'agit d'une liste présentant les dessous du film. Lorsqu'il est placé à la clôture de l'œuvre, le générique peut, la plupart du temps, exposer à la fois les artistes liés à la production, post-production et pré-production, mais aussi les lieux de tournage, la musique, les équipements utilisés, les remerciements, etc. Il dresse un portrait global et général de tout ce qui a été nécessaire à la conception.

L'aspect principal d'un générique de film est l'apparition et la disparition des noms des différents artistes ayant travaillé sur l'œuvre (souvent par simple défilement de bas vers le haut ou par fondu et transparence). Dans certains films, les noms des acteurs apparaissent au premier rang (surtout en présence de grandes stars). Mais parfois, c'est au réalisateur que revient cette place privilégiée. Cet ordre d'émergence permet la création d'une hiérarchie qui mettra de l'avant quelques personnalités. Généralement, le générique de film est partagé au public sous forme de sections. À la fermeture, il propose d'abord la mention des acteurs, des producteurs et du réalisateur sur différents cartons² séparés. Puis, les noms défilent sous forme de liste en regroupant les techniciens et artisans selon leur spécialité

² À l'époque, l'affichage des noms figuraient sur un carton ayant un fond neutre. De nos jours, le terme « carton » est toujours utilisé pour indiquer qu'un nom figure sur un seul plan, sur fond neutre.

(effets visuels, éclairage, décors, musique, costumes, etc.). Même si le générique se manifeste sur un simple fond noir, l'ordre des noms et leur présentation peuvent avoir un impact sur la lecture de l'œuvre.

Gaspar Noé ou Jean-Luc Godard utilisent le générique d'une manière différente afin de faire réfléchir le spectateur sur sa forme. Dans la plus récente œuvre de Noé, *Climax* (2018), le générique surgit en plein milieu du film. C'est à la fois une manière de surprendre le spectateur, mais aussi de lui montrer que cette séquence peut se retrouver à n'importe quel moment. Nous évoquerons Godard en détail plus tard dans ce chapitre, mais cet artiste n'hésite pas à repousser les limites en mentionnant vocalement les mentions (habituellement écrites) et en jouant avec la typographie et la composition du texte. Dans *American Honey* (2016), Andrea Arnold utilise une méthode plus subtile, mais efficace. Au moment où l'œuvre se termine, l'inscription « *A film made by* » se manifeste à l'écran ainsi que le nom des acteurs, alors qu'un traitement plus conventionnel aurait présenté le nom de la réalisatrice. Par la suite apparaissent les noms des artisans, en ordre alphabétique de prénoms sans hiérarchie distincte et sans description de leur métier. Ce montage donne une perception différente des génériques de film. Dominés par la hiérarchie classique, les génériques ont toujours laissé les premières places aux noms les plus importants. Pour Arnold, cette importance n'existe plus. Elle fait ressortir l'aspect d'égalité entre tous les collaborateurs et démontre sa reconnaissance de la contribution de tous au succès de l'œuvre. Personne, sauf les acteurs, ne sort du lot. C'est un générique qui, par sa neutralité, témoigne de l'important travail d'équipe qui a été effectué pour la création. Malheureusement, les génériques de fin ne captivent pas toujours l'attention du public. Et bien trop souvent, les spectateurs quittent la salle dès les premières secondes du générique de fin. Pourtant, le générique d'un film lui donne un impact et sur la vision que le spectateur a de ce dernier.

Afin de contrer ce délaissement, des stratégies pensées par les créateurs et compagnies de production sont utilisées. La plus notable est sans aucun doute celle utilisée par Marvel, où apparaissent des scènes cachées après les quelques minutes du défilement des noms. Les fervents admirateurs de ces films en sont conscients, et demeurent

patiemment cloués à leurs sièges pour profiter du court extrait qui annonce, bien souvent, la menace des prochains opus. Dans la section suivante, nous comprendrons que le générique parle du film bien plus qu'il ne parle de lui-même.

1.1.1.2 Énonciation et générique : une forme de métadiscours

Présentée lors de l'ouverture de ce chapitre, la définition donnée par Tylski est générale. Il s'agit du premier niveau de lecture et d'analyse de cette séquence filmique. Lorsque nous nous demandons ce qu'est, au plus simple, un générique, c'est la réponse qui nous viendra en tête. Cependant, plusieurs théoriciens comme De Mourgues et Metz imaginent le générique de film comme une forme de métadiscours au sujet de l'œuvre. Selon De Mourgues, « l'énonciation s'affirme en montrant que le film est un film » (1994, p. 27). C'est précisément ce que le générique s'engage à faire. Il fait partie de l'œuvre et montre les dessous de ce qu'elle est. De Mourgues précise : « En tant que métadiscours, le générique est à la fois commentaire et reflet du film. Il a un statut énonciatif bien particulier : tout en étant déjà le film, il tient un discours relatif au film comme produit » (1994, p. 28). C'est un espace réservé et distinct, possédant ses propriétés à la fois singulières et variées (selon les films). Cet espace a un impact majeur sur la perception du public. Par le visionnement du générique, ce dernier prendra pleinement conscience de l'importance du rôle de l'équipe dans la réalisation du film.

Écrite ou orale, cette forme de métadiscours du générique est la partie de l'œuvre où le public reconnaît le travail de l'équipe derrière l'œuvre et que cette dernière a en quelque sorte été fabriquée. André Gardies affirme qu'un conflit opposait « le film à son générique. En effet, si le premier parle systématiquement d'autre chose que de lui-même [...], le second, lui, ne parle que du film et exhibe ce que l'autre déguise avec soin » (1976, p. 86). C'est sans aucun doute l'ultime but d'une production cinématographique : vouloir transporter le spectateur dans un autre univers et surtout, lui faire oublier le sien. Ou du moins, le film veut faire voir aux spectateurs une nouvelle vision du monde. Mais lorsque le générique apparaît à l'écran, à la fin du film, les spectateurs n'ont d'autre choix que de

sortir de cet univers et, plus important encore, de voir par qui et comment ce monde a été créé de toute pièce.

Dans son ouvrage sur l'énonciation, Christian Metz souligne que le générique de film a la propriété de s'*adresser* aux spectateurs (1991, p. 23). Certains réalisateurs préconisent d'ailleurs la forme écrite, mais d'autres, comme Jean-Luc Godard dans *Le Mépris* (1963) ou encore François Truffaut avec *Fahrenheit 451* (1966), se sont intéressés à la forme orale. En voix *in*, le générique sonore peut « abolir les frontières entre les trois espaces, celui du tournage, celui de l'univers diégétique et celui de la salle de cinéma » (De Mourgues, 1994, p. 30), tandis qu'en voix *off*, le générique devient un discours second, qui *parle* du film (De Mourgues, 1994, p. 32). Ces choix sonores ont un impact important sur le spectateur et contribuent à le surprendre. Rares sont les réalisateurs qui prennent volontairement la décision d'exprimer à voix haute le nom des artistes qui ont contribué au film. Lorsqu'ils font ce choix innovant et différent, c'est qu'ils désirent démontrer que le cinéma peut s'opposer aux traditions et à la conformité (et c'est principalement l'un des moteurs de la Nouvelle Vague française). Ces cinéastes sont conscients de l'impact que peut avoir la séquence d'un générique et ils n'hésitent pas à en modifier ses codes.

Reste que le but premier du générique est sans aucun doute d'informer le public sur la production. Jusqu'à un certain point, il agit comme forme de métadiscours sur le film auquel il est lié puisqu'il partage son discours à propos de l'œuvre. Selon Tylski, c'est « [...] le produit visible (public) d'une œuvre collective » (2008, p. 11). À première vue, la présentation de ceux et celles qui, par leurs talents ont contribué à la création de la production est l'élément principal d'un générique. Mais est-ce que le générique ne possède que cette fonction ? Que cachent les autres niveaux de lecture du générique ?

1.1.1.3 Porte d'entrée et de sortie

Un générique doit « [prendre] en compte la relation entre le film et son spectateur » (Mourgues, 1994, p. 49). C'est pourquoi certains théoriciens, dont De Mourgues, définissent le générique comme étant une porte d'entrée et de sortie. Il doit

même « faciliter la transition entre le monde réel et le monde fictionnel » (Mourgues, 1994, p. 49). Une telle réflexion permet de présenter les notions de seuil et de périphrase, introduites par Genette en 1987. Par seuil, Genette entend : « [...] zone indécise entre le dedans et le dehors, elle-même sans limite rigoureuse, ni vers l'intérieur (le texte), ni vers l'extérieur (le discours du monde sur le texte) » (1987, p. 8). Ainsi, le théoricien prend en compte la lecture qui est faite du texte à partir des éléments gravitant autour de la conception du sujet. La notion de périphrase, quant à elle, « désigne les genres discursifs qui entourent le texte dans l'espace du même volume » (Lane, 1991, p. 94). Le fait de concevoir (ou non) le générique comme faisant partie du périphrase d'une œuvre peut faire place au débat. Cependant, ce qui est d'intérêt est plutôt la notion de seuil, qui devrait être « un passage quasi insensible d'un lieu à un autre » (Mourgues, 1994, p. 49). Le générique se doit donc d'être conscient de son public.

Ce modèle de générique met en scène l'ouverture et/ou la fermeture d'une porte pour entrer et/ou sortir de la fiction. Et cette *entrée*³ mise en scène dans la fiction est grandement facilitée, puisque l'ouverture vers un nouvel univers semble plus naturelle. La présence d'une porte ou d'un cadre est d'ailleurs récurrente dans de nombreuses ouvertures et fermetures. De Mourgues précise : « Cette "mise en abîme" (une entrée en guise d'entrée) crée un espace de tourbillon identificatoire qui hagera le spectateur et l'amènera en douceur dans la diégèse » (1994, p. 50). L'exemple le plus populaire est certainement *The Searchers* (1956) de John Ford. Le premier plan montre une femme qui ouvre la porte sur l'immensité du paysage désertique américain. Le dernier plan de l'œuvre est l'inverse : le personnage interprété par John Wayne, face à la porte d'entrée, se retourne et s'éloigne. Et la porte se ferme, laissant le générique final débiter.

La présence d'un générique d'ouverture apporte beaucoup à la notion de seuil, théoriquement et visuellement (par la mise en scène). C'est une transition entre le monde réel et la diégèse : un portail vers un autre univers. Le spectateur s'adapte à une nouvelle ambiance, au récit ainsi qu'aux personnages. Il laisse ses sens rencontrer une nouvelle vision des choses et s'oblige à aller vers l'inconnu.

³ La notion d'entrée du spectateur dans la fiction de Roger Odin sera approfondie dans le second chapitre.

1.1.1.4 Le générique-préfaciel

L'emplacement du générique aux limites de l'œuvre permet à ce segment d'être inclus dans la théorie de Genette qui aborde les préfaces : « Je nommerai ici préface [...] toute espèce de texte liminaire (préliminaire ou post-liminaire), auctorial ou allographe, consistant en un discours produit à propos du texte qui suit ou qui précède » (Genette, 1987, p.150). Dans son ouvrage, De Mourgues applique cette théorie et ce terme aux génériques et fait ressortir l'explication suivante : « [...] la fonction première d'un générique-préface consiste à livrer le maximum d'informations sur l'œuvre (genèse, sources, genre, récompenses obtenues), à la situer, à guider le spectateur, à le mettre dans l'ambiance du film » (1994, p. 74). Dans de nombreuses préfaces littéraires, il est vrai que les auteurs peuvent profiter de cet espace pour mentionner quelques détails sur l'œuvre, qui ne touchent pas nécessairement au dispositif de création (ce qu'un générique cinématographique doit faire). Néanmoins, il faut souligner que, de manière générale, le générique de film évite de préciser des détails tels que les récompenses obtenues⁴ ou encore, le genre cinématographique (même si celui-ci peut être reconnu grâce à l'esthétique générale d'un générique). Une préface tirée d'un livre pourrait prendre de telles libertés, mais dans le cas d'une œuvre cinématographique, le générique s'adresse aux spectateurs de manière très neutre en présentant seulement les diverses composantes artistiques.

Tylski reproche à De Mourgues le choix du mot « préface », puisqu'une telle appellation s'apparentait à la littérature et n'était pas assez précise pour le cinéma. C'est pourquoi il propose plutôt de renommer cette expression par générique-préfaciel, « puisque l'instance préfacielle comporte diverses figures autres que la préface » (2008, p.12). Selon le chercheur, la formulation de De Mourgues n'est pas assez précise, car « l'instance

⁴ Toutefois, il faut préciser que lorsque le film reçoit de grandes distinctions (notamment dans les festivals), un carton mentionnant la récompense peut apparaître. Ces mentions sont ajoutées à l'ouverture de l'œuvre une fois que le montage final est terminé (elles ne sont donc pas *créées* en même temps que le générique d'ouverture, s'il y en a un). Qui plus est, si le carton est présent, mais qu'il n'y a pas de générique d'ouverture, il ne peut pas être défini comme tel, puisqu'un générique d'ouverture doit procéder à la présentation de quelques noms de l'équipe de production. Le carton mentionnant les récompenses reçues ne fait que partager des détails sur la réception du film.

préfacielle [englobe] aussi post-scriptum et post-face » (2008, p.11). Or, certains films tels que *It's a Wonderful Life* (Capra, 1946) et *The Jungle Book* (Reitherman, 1967) font délibérément le choix de lier littérature et cinéma. Et cette liaison s'exprime parfois dès les premiers instants du générique d'ouverture. Par exemple, *Le Silence de la mer* de Jean-Pierre Melville (1949) débute son récit cinématographique avec l'ouverture d'un livre, qui est en fait la nouvelle de Vercors, dont le film s'est inspiré. Dans les pages du livre, les noms des acteurs principaux et du réalisateur sont inscrits. Le spectateur prend ainsi conscience qu'il se retrouve dans une histoire (et même, une histoire dans une histoire!). Dans ce cas-ci, le graphisme plus sobre et simple permet de donner une double information, soit la provenance du scénario, par la mise en scène du livre, et l'équipe du film par le texte écrit sur les pages.

En liant la littérature et le cinéma au sein du générique, l'effet provoqué ne vient pas seulement enclencher la diégèse, mais présente aussi la provenance de l'œuvre. De nombreux scénarios sont inspirés d'un conte ou d'un récit littéraire. Et dans ce type d'utilisation de la littérature, l'aspect « préfaciel » prend tout son sens grâce à la juxtaposition du texte listé du générique et de la figure du livre.

1.1.1.5 Le générique court métrage

Les années 50 ont été un point tournant dans la conception des génériques de films, puisque Saul Bass et Maurice Binder ont dédié leurs connaissances à la création de génériques. Avant cette période, seulement quelques œuvres portaient une attention particulière à ce segment filmique. Après avoir analysé des extraits et des entrevues, De Mourgues s'est penchée sur la catégorisation de ce nouveau style de générique en les présentant comme des courts métrages. Selon elle, les réalisateurs de génériques, comme Bass et Binder, « [conçoivent] le générique comme un petit film dans le grand film » (1994, p. 58). François Jost, quant à lui, approfondi la proposition de De Mourgues en qualifiant ce type de générique comme étant des promesses face à ce qui suivra l'ouverture de l'œuvre. Bass qualifie lui-même son travail d'apéritif, qui se doit d'être dégusté avant le plat principal (Jost, 2004, p. 42). Le terme apéritif renvoie d'ailleurs au fait d'*impliquer* le

spectateur au sein du repas (Tylski, 2008, p.14), qui sera une idée importante pour notre travail.

L'apport du travail de Bass à cette forme de générique est incontestable. D'abord concepteur de publicités, Bass a été à la barre des génériques de films tels que *Psycho* (Hitchcock, 1960), *North by Northwest* (Hitchcock, 1959), *West Side Story* (Wise et Robbins, 1961) et *Spartacus* (Kubrick, 1960). Rien de moins ! Sa touche particulière ? Il réussit à harmoniser symboles, lignes, points, lettres, intervalles et formes géométriques, pour ne nommer que ces composants. Il fait apparaître et disparaître le texte derrière divers éléments tout en les coordonnant au rythme de la musique. Et De Mourgues poussera l'audace jusqu'à mentionner que « l'utilisation qu'il fait parfois d'une même photo en la divisant, en apposant les éléments qui la constituent, en les animant préfigure les prestiges actuels de la vidéo » (1994, p.66). À notre époque, l'évolution technologique s'effectue à la vitesse de l'éclair, mais De Mourgues affirme qu'en 1994, Bass est considéré comme l'un des pionniers de l'art vidéographique. La théoricienne qualifie même ce dernier de « le Méliès des génériques » grâce à ses utilisations particulières des formes, qui crée ainsi un dynamisme et un rythme jamais vus auparavant. Dans le passé, il s'agissait de véritable magie adoptant une approche complètement nouvelle et novatrice. L'importance pour De Mourgues, et ce pourquoi elle considère cette forme de générique comme étant un court métrage, est que le générique est autonome et qu'il doit être vu comme étant une œuvre d'art (1994, p. 58).

Quant à lui, Binder s'est démarqué avec sa célèbre ouverture de *Dr. No* (Young, 1962), la première production de la saga de l'agent 007. Cette courte séquence de Bond qui tire vers le spectateur est si marquante qu'elle a été reprise dans tous les autres films de la série. D'une certaine façon, ce fameux plan devient pratiquement une forme de signature, à la fois de la saga, mais aussi du personnage en lui-même. Et Binder restera dans la création des génériques des James Bond pour les 15 prochains films (jusqu'à *License to Kill*, [Glen, 1989]). À la manière de Bass, il est connu pour son usage des symboles (qui diffèrent selon les lieux et les antagonistes des films de James Bond) et son utilisation particulière du rythme, qui donne un aspect de vidéoclip à certaines de ses créations. Le

générique court métrage est autonome (qu'il soit d'ouverture ou de fermeture) et il est plus présent sur nos écrans. Les cinéastes ou les compagnies de production y portent une attention plus particulière et y donnent de l'importance dans le but de dynamiser, rythmer et créer une ambiance.

Dans le cadre de mon mémoire, je tâcherai d'appivoiser la séquence d'un générique de film comme étant un segment autonome, puisque dans la majorité des cas, les réalisateurs ont donné leur confiance à des concepteurs qui doivent réaliser cette ouverture ou cette fermeture parallèlement au tournage ou à la post-production. Dépendamment du film et de son genre, la séquence peut posséder des propriétés particulières au niveau esthétique, qu'elles soient simples ou sophistiquées. Il faut surtout considérer que cette séquence est plus qu'un texte : il s'agit d'un segment disposé à présenter des éléments fondamentaux de l'œuvre (thème, ambiance ou encore, indices sur le récit).

1.1.2 Ouverture : définitions et enjeux

Tout d'abord, il est nécessaire de mentionner que, parmi les films contemporains, tous ne sont pas dotés d'un générique d'ouverture. Pourtant, avant les années 80, les films américains devaient obligatoirement débiter avec, minimalement, la présence du titre et de la compagnie de production. D'ailleurs, certains films ne comportaient pas de générique de fermeture. Vers les années 80 et 90, la mode s'est donc inversée, et la grande majorité des films se terminent par un générique à la toute fin de la projection. *Star Wars* (Lucas, 1977) est l'une des premières œuvres à défier la Guilde des Cinéastes aux États-Unis, en utilisant l'espace habituellement réservé au générique pour y mettre titre et texte introductif au récit (Tylski, 2008, p. 49). À l'époque, la Guilde des Cinéastes, qui est un syndicat important pour le cinéma américain, obligeait les réalisateurs à créditer les intervenants (acteurs, techniciens, etc.) au début du film. Lucas a éventuellement dû payer une amende pour l'absence du générique d'ouverture et a quitté le syndicat. De nos jours, la Guilde des Cinéastes n'oblige plus la présence du générique d'ouverture. C'est l'une des raisons qui provoque la disparition graduelle de cette séquence d'ouverture. C'est pourquoi mon

mémoire se concentre sur les génériques d'ouverture : leur rareté⁵ à notre époque justifie la pertinence.

Certains chercheurs comme Tyłski et Laurence Moinereau dans *Le générique de film ; de la lettre à la figure* (2009) ont établi des définitions applicables uniquement aux génériques d'ouverture. Puisque l'objectif de mon mémoire est centré sur l'introduction, il est primordial de présenter les caractéristiques de base et nécessaires à l'analyse de cas. Attardons-nous aux éléments qui constituent le générique d'ouverture. L'explication qu'en fait Tyłski est assez complète : celui-ci doit être placé au tout début ou après une scène d'introduction et doit divulguer l'aspect administratif du film (acteurs, maisons de production, réalisateurs, techniciens, etc.). Cependant, de nombreux génériques d'ouverture se limitent simplement à quelques noms dans la présentation de l'équipe technique. Tel qu'expliqué au début du présent chapitre, les génériques de fin sont souvent plus complets. Ils citent l'intégralité des techniciens, de même que la musique, les lieux de tournages et l'équipement utilisé. Un générique d'ouverture peut, lui, s'étendre de quelques secondes jusqu'à plusieurs minutes, en fonction du nombre de noms présentés.

Quant au choix linguistique du mot « ouverture », Tyłski explique : « Par le verbe *ouvrir* sont entendues ici diverses façons dont un générique d'ouverture peut annoncer , représenter, résumer, symboliser ou encore inaugurer les scènes du récit filmique qu'il "ouvre"» (2008, p.17). Il précise plus loin :

Les génériques d'ouverture ne font pas que démarrer, présenter ou représenter un film et son récit, mais peuvent aussi, éventuellement, déterminer un certain type de lecture du film, par effet de déplacement. [...] Le générique d'ouverture aurait ainsi cette faculté d'ouvrir l'interprétation du film, en particulier lorsqu'il relève d'une fausse piste (ne résumant ni n'annonçant tout à fait le film), et peut-être, aussi, celle

⁵ Les sources appuyant l'absence criante des génériques d'ouverture sont très peu nombreuses. À mon sens, aucune base de données n'existe sur le nombre de films possédant un générique d'ouverture. Lors de mes recherches, j'ai regardé plus de 300 films (fantastique et science-fiction). Sur ce nombre, seulement 27 (environ 12%) en possédaient un qui présentait l'équipe de production, les acteurs et quelques techniciens. Certains de ces 300 films utilisaient quelques mentions afin de seulement présenter la compagnie de production et les noms des producteurs. Selon mes recherches, ces films ne présentaient pas un générique en bonne et due forme.

de décider, par ses germes mêmes, de l'identité audiovisuelle d'un film (2008, p. 17).

Cette réflexion de Tylski concernant les génériques d'ouverture reste primordiale, puisqu'il s'agit du sujet principal de ma recherche. Aussi, la question d'identité audiovisuelle que soulève le chercheur reviendra au cours du dernier chapitre. Mais en premier lieu, examinons comment d'autres chercheurs proposent des formes esthétiques et narratives applicables aux génériques d'ouverture.

1.1.2.1 L'incipit

Tout comme la préface, cette forme de générique se doit d'être reliée à la littérature. Dans son ouvrage, De Mourgues y consacre une section complète et présente les liens entre ces deux arts. Principalement, l'incipit littéraire se retrouve dans les premières lignes du texte. Ce sont les premiers mots qui nous présentent l'espace et parfois, la temporalité. De Mourgues propose donc « [d'appeler] incipit toutes les premières images d'un film » (1994, p. 38). Cependant, il faut prendre en considération que ces premières images ne sont parfois pas celles du générique. Par exemple, dans les films de la saga James Bond, le générique apparaît après la première scène d'ouverture (qui peut parfois s'étendre jusqu'à plus de sept minutes (comme *Skyfall* [2012] et *Spectre* [2015] de Sam Mendes)). Cet exemple démontre qu'il est faux de relier de manière automatiquement incipit et générique. De Mourgues remarque ce détail et précise que lorsque le générique accompagne les premières images : « le spectateur est clivé : il doit faire face à deux systèmes discursifs qui parlent ensemble : même s'il choisit de lire attentivement le générique, il s'imprègne malgré lui de l'atmosphère créée par les images et/ou les sons qui cheminent parallèlement » (1994, p. 43).

L'intérêt particulier de l'incipit est l'indication de temps et de lieu. Dans plusieurs romans, l'incipit littéraire permet de situer le lecteur dans l'espace-temps du récit. Au cinéma, cette présentation s'effectue différemment. L'incipit de tous les films de la saga Star Wars est l'exemple idéal d'un incipit inspiré de la littérature. En quelques secondes, le noyau du récit est déjà présenté, sous forme écrite. Quelques œuvres présentent cette

ambiance et la narration de manière différente en se dissociant de la littérature, comme *Modern Times* (1936) de Charlie Chaplin : le générique prend place devant une horloge, puis le montage met en parallèle un troupeau de moutons et des groupes d'hommes se dirigeant au boulot. Ces quelques secondes permettent de présenter l'essentiel : le film débute en même temps que la journée des travailleurs. Aucune précision de temps et de lieu écrite n'est nécessaire. Le spectateur réussit à faire le lien, grâce au montage parallèle et à la figure de l'horloge. Qui plus est, en quelques secondes, Chaplin présente aussi le thème principal : la modernité et l'industrialisation.

Si certains films peuvent avoir un lien direct avec l'explication d'incipit qu'en fait De Mourgues, tous les génériques ne peuvent pas être considérés comme tel. La force de l'incipit littéraire est de situer le lecteur dans l'espace spatio-temporel, mais plusieurs génériques d'ouverture ne se concentrent que sur des symboles récurrents et pertinents au sein de l'œuvre. Il en est ainsi des génériques de Binder et de Bass. Réalisés par Binder, les génériques de *On her Majesty's Secret Service* (Hunt, 1969) et *You Only Live Twice* (Gilbert, 1967) présentent à l'aide de symboles et de décors les lieux où se situera l'action principale du film (drapeaux, vêtements et accessoires traditionnels du pays, couleurs, etc.).

1.1.2.2 Le générique matrice

Contrairement à l'incipit filmique, le générique matrice est le canon du film, auquel ce dernier sera conformé. Ce générique se doit de refléter le modèle global de l'œuvre au niveau des thèmes, de l'aspect esthétique et narratif. Dans les années 70, Kuntzel déclare : « Matrice. C'est à la relecture que le générique apparaît comme la condensation des éléments à venir qui lui en seraient comme "germe", qui ne feraient dans le film rien d'autre que s'ouvrir, s'étendre, pousser, selon le modèle de la déhiscence » (1975, p. 149). Le texte de l'auteur porte sur la séquence d'ouverture de *The Most Dangerous Game* (1932) de Shoedsack. Kuntzel y inclus une brève description du générique, dont le texte apparaît en transparence sur l'image. Bien que les cartons n'apparaissent que quatre fois sur la même image, l'analyse faite et la définition donnée par Kuntzel sont particulièrement intéressantes et enrichissent la réflexion au sujet des génériques.

L'idée de concevoir cette séquence comme un « germe » a été approfondie par De Mourgues. Cette réflexion et cette utilisation du terme « matrice » mènent l'auteure à concevoir le « générique comme matrice du film ». En analysant, à son tour, l'extrait du film de Shoedsack, elle souligne la composition du plan fixe de l'ouverture et relève que tous les éléments (sonores et visuels) sont présentés en trois temps : trois coups sur la porte, trois éléments sur le heurtoir et trois répétitions musicales. Le heurtoir qui se trouve sur la porte est filmé en gros plan. Cet objet présente des thèmes qui seront présents au sein de l'œuvre (la chasse et l'amour). De Mourgues résume : « Le heurtoir sculpté qui constitue l'image centrale du générique n'est donc pas un objet décoratif insignifiant : il est au contraire une accumulation de signifiants et donc de signifiés. Tout le film va se déployer à partir de cette image initiale » (1994, p.81). Un générique comme matrice du film est donc une séquence qui modélise le film d'une manière sonore et/ou formelle. Ce type de générique « [condense] tous les éléments que [...] le syntagme filmique va développer, déplier, décliner » (De Mourgues, 1994, p.79). Ces principes de naissance et d'ouverture émis par Kuntzel sont nécessaires pour ma recherche, puisque comme le clarifie De Mourgues, c'est bel et bien « le générique qui engendre le film, et non l'inverse » (1994, p. 77).

En effet, si certains génériques peuvent être considérés comme des « courts métrages », le générique « matrice » est plutôt utilisé pour présenter des symboles et faire ressortir le modèle du film qu'il présente. Alors que le générique « court métrage » constitue plutôt un « échantillon » du film, il sert aussi à interpréter et à analyser le film, mais avant tout, il est possible de le visionner et de l'apprécier indépendamment de l'oeuvre. Dans le cas du générique « matrice », il ne peut pas être dissocié du film qu'il présente car il en établit ses fondements.

Parmi les autres théories de chercheurs, Moinereau suggère des propositions définitoires esthétique et narrative des génériques d'ouverture. Ses propos parus dans sa thèse sont résumés par Tylski :

[...] « non figuratif » (comprenant uniquement un texte et un fond abstrait) [...], « emblème » (en lien direct avec le récit par un détail appartenant au monde dépeint dans le film), « thème » (suggérant, par un symbole, un thème important du film), « annonce » (s'intégrant au récit par anticipation), « prologue » (dépeignant un fait antérieur au récit ou situant celui-ci) et « ouverture » ([...] confondu avec la scène d'ouverture en surimpression ou succédant à un pré-générique⁶) (Tylski, 2008, p. 14).

Bien que ces suggestions soient intéressantes et contribuent à analyser un grand éventail de génériques, elles seront traitées de manière accessoire dans le présent mémoire. Quelques-unes de ces propositions (emblème, thème et annonce) seront reprises au moment de l'analyse de cas (chapitre 3). Du côté de Michael Betancourt, dont nous aborderons l'un de ses ouvrages en détail plus tard, il propose le terme *exposition*, dont la signification est la même tant en français qu'en anglais. L'emplacement du générique à l'ouverture de l'œuvre permet aux cinéastes d'utiliser cet espace afin de présenter le récit, les personnages ainsi que l'identité visuelle de l'œuvre.

Cette présentation nous amène à conclure que le générique présenté à l'orée du film peut revêtir une forme et un contenu varié. Les premiers noms mentionnés sont ceux des vedettes ou du réalisateur s'il est réputé. Dans certaines productions, le générique d'ouverture ne se limite qu'à quelques noms connus. Dans d'autres, comme les films de James Bond, le générique possède son propre segment autonome (pouvant être considéré comme court métrage), qui souvent, se déroule en même temps que la chanson thème (qui lui donne l'allure d'un vidéoclip) tout en mentionnant de nombreux noms, allant de l'acteur principal à la distribution des rôles. Les images, la couleur et les effets qui apparaissent aux côtés de ces mentions sont des choix effectués par les réalisateurs de génériques. Et ce sont ces choix qui propulsent le spectateur dans la fiction.

Pour les fins de mon mémoire, le générique d'ouverture doit contenir les éléments suivants : se situer dans les premières minutes de l'œuvre et présenter minimalement les

⁶ La scène pré-générique est un élément fort pertinent dans l'analyse d'un générique d'ouverture. Or, en raison de la précision de mon sujet et du manque d'espace pour en parler, j'ai dû prendre la décision de l'aborder seulement en surface.

noms des acteurs, producteur(s) et réalisateur. Pour mon travail, un ou deux cartons qui ne mentionnent que la compagnie de production et/ou le réalisateur ne constituent pas des éléments pouvant décrire un générique d'ouverture. De nos jours, les génériques d'ouverture se font plus rares qu'à l'époque et nous en analyserons les raisons dans la prochaine section.

1.2 Évolution historique des génériques de films

Au sein de mes recherches, peu d'articles et ouvrages abordent le générique de films de manière historique. Des auteurs tels qu'André Gaudreault (1984), Noël Burch (1984) et De Mourgues présentent des points tournants de l'évolution du sujet, mais leurs analyses abordent en surface l'aspect historique ou elles se concentrent uniquement sur une seule période. Ils ne proposent pas un parcours historique détaillé des génériques. À ma connaissance, seul Tylski en a fait une synthèse en distinguant diverses périodes importantes. L'auteur découpe l'aspect historique des génériques en décrivant quatre époques distinctes : (années 1900-1910, 1920-1940, 1950-1960 et 1970-2000). Ce découpage sera utilisé à une exception près : nous définirons plutôt la période des années 1970-1980 (la technologie numérique des premiers temps) et ajouterons 1990 à aujourd'hui (démocratisation du métier et graphismes sophistiqués).

1.2.1 Le début d'une reconnaissance commerciale et artistique (années 1900-1910)

Jusqu'aux années 1910, les œuvres cinématographiques comportent très peu (voire pas du tout) de mentions écrites concernant leur production. La présence des titres se fait, elle aussi, assez rare. Burch fait allusion à un cinéma « non clôturé » (1984, p. 115). La forme orale ou encore, de petites affiches étaient préconisées pour présenter la production (Tylski, 2008, p. 23). Ce manque diégétique serait en partie dû au fait que les acteurs ne veulent pas voir leurs noms associés à des « films de foire », qui étaient malheureusement mal perçus (Tylski, 2008, p. 23).

Malgré tout, les années 1900 et 1910 marquent l'apparition des emblèmes des maisons de production. L'augmentation du nombre de copies volées justifie l'ajout des

premiers logos des compagnies de production. Il importe de souligner qu'à cette époque, les différents symboles, notamment le coq pour Pathé, la cloche pour Lubin et la lettre « v » pour Vitagraph, se retrouvent peints aux décors. C'est d'ailleurs grâce à ces logos emblématiques que les films des premiers temps peuvent être identifiés. Selon Tylski : « [les emblèmes servent] la mémoire même des films et [permettent] la signature fondamentale de leurs auteurs respectifs » (2008, p. 26).

Toujours à la même époque arrive le succès grandissant des courts métrages et par le fait même le besoin de reconnaissance des interprètes et réalisateurs. Ces derniers manifestent de plus en plus le désir de se faire valoir. C'est pourquoi certains ont revendiqué la présentation de leurs noms au sein du film. D.W Griffith et Charlie Chaplin sont deux exemples phares de cette période. Leurs noms paraissent sur plusieurs cartons lors des génériques de leurs œuvres (2008, p. 27). C'est ainsi que les réalisateurs commencent à se démarquer et que la notion de signature apparaît.

1.2.2 Des génériques « sous influence » (années 1920-1940)

Vers la fin des années 10 et au début des années 20, les thèmes musicaux prennent leur importance dans les génériques. Ils apparaissent sous forme de fanfare lors de la présentation des logos de maisons de production ou encore, ils sont un reflet de la musique qui sera employée plus tard dans le film. Dans ce cas-ci, les choix musicaux permettent la création d'une ambiance et contribuent à l'immersion du spectateur dans ce qui suivra. Enfin, il peut arriver que le choix du thème musical vise à atteindre un but commercial, soit de contribuer à mettre en vente la chanson thème (Tylski, 2008, p. 30).

Plusieurs génériques de ces années sont influencés par le théâtre. Nombreuses sont les ouvertures et les fermetures qui mettent en scène le lever de rideau, comme *La Chienne* de Jean Renoir (1931) et *Enfants du paradis* de Marcel Carné (1945). Un autre élément provenant de l'influence théâtrale et du spectacle vivant est l'apport verbal à des fins de présentation. Des réalisateurs tels que Sacha Guitry et Orson Welles utilisent leur propre voix afin de présenter les artistes de leurs œuvres. Le cas le plus populaire est Guitry qui

s'adresse directement au public (*Roman d'un tricheur*, 1937). Tylski analyse aussi la typographie de quelques génériques, qui renvoi à l'esthétique « de type “ néon “ de Broadway » (2008, p. 30), comme dans le film de Raoul Walsh, *The Roaring Twenties* (1939).

Un autre emprunt est l'écriture, provenant ainsi de la littérature. Les années 20 et 40 sont marquées par un bon nombre de génériques faisant la mise en scène diégétique du geste d'écriture. *La Belle et la Bête* (1946) de Jean Cocteau l'exemplifie par la rédaction des noms des acteurs et cinéaste au tableau. Et cette influence littéraire est présentée à travers un livre, comme nous avons pu le voir avec *Le Silence de la mer*.

L'émancipation du cinéma face aux autres formes artistiques au niveau des génériques s'est effectuée notamment avec l'arrivée du trucage. Walt Disney a contribué à cette expérimentation grâce à l'animation, tandis que d'autres cinéastes, comme Marcel Carné avec *Hôtel du Nord* (1938), proposent une animation du texte particulière. Un trucage permet aux mots d'apparaître et de disparaître avec une « forme » liquide. Cela symbolise la pluie qui tombe, derrière le texte. Au cours des décennies qui suivront, l'utilisation des trucages demeurera populaire et l'emploi qu'en font les cinéastes (et concepteurs) est unique et propre au septième art.

1.2.3 L'affirmation d'un style (années 1950-1960)

Dans son ouvrage, Tylski définit ces décennies comme étant « en mouvement », puisqu'il s'agit principalement de l'émergence des concepteurs de génériques tels que Bass et Binder (mentionnés précédemment dans ce chapitre). Par leurs approches renouvelées, ces deux créateurs chambouleront le « monde » des génériques. Dans le cas de mon mémoire, il est préférable de mettre de l'avant cette époque en démontrant que les génériques trouvent leur identité et où les cinéastes prennent conscience de la richesse de ce segment.

Selon Tylski, l'arrivée de Bass et Binder en tant que concepteurs de génériques peut s'expliquer par la baisse de fréquentation des salles de cinéma : « les nouveaux systèmes techniques, les trucages, les bandes annonces et autres affiches de films proposées dans les années 1950 aux États-Unis cherchent à être plus attractives que jamais, grâce notamment à des graphistes et à des publicitaires » (2008, p. 40). De cette façon, ces deux concepteurs réussissent à intégrer l'industrie cinématographique. Bass débute sa carrière de concepteur de générique aux côtés d'Otto Preminger et est recruté par nul autre qu'Alfred Hitchcock afin de concevoir ses introductions (et conclusions). L'œuvre de Binder, quant à elle, ne se résume pas au célèbre et populaire plan de Bond lorsque ce dernier pointe son arme sur le spectateur (qui est devenu le plan emblématique de la saga), mais plutôt à l'exploit d'avoir créé un générique d'ouverture meilleur que l'œuvre à laquelle il appartient (Tylski, 2008, p. 41). En effet, le générique de *La Rue Chaude* d'Edward Dmytryk (1962) a obtenu des critiques dithyrambiques de la part de tous. Et le film, quant à lui, a reçu des propos mitigés.

Jean-Luc Godard pourrait être considéré comme le cinéaste ayant le mieux réussi à transmettre une réflexion aux spectateurs par le biais du générique. Suivant l'influence du spectacle vivant, comme le fait Sacha Guitry dans *Le Roman d'un tricheur* (1936), Godard utilise parfois la voix pour faire *parler* le générique. Contrairement à Guitry, qui désirait plutôt faire une référence au théâtre, le travail de Godard permet de prendre conscience des possibilités liées au générique afin de rendre l'œuvre plus puissante. Oralement, il s'adresse aux spectateurs, mais sa prise de parole relève plutôt de la force de l'énonciation et du métadiscours, que nous avons vues plus tôt. Godard est pleinement conscient que ses choix visuels et sonores happent le spectateur. Il joue avec les codes et sème parfois de fausses pistes, ou il s'amuse tout simplement avec les nombreuses caractéristiques propres au générique.

Godard, Bass et Binder ont permis à la forme du générique d'évoluer de manière considérable. Ils sont, en quelque sorte, les pères fondateurs de la séquence que nous connaissons aujourd'hui. Ils ont su inspirer de nombreux cinéastes, leurs donnant l'assurance et l'audace de présenter des génériques novateurs et créatifs d'autant qu'avec l'avènement des nombreuses technologies, les possibilités sont devenues infinies.

1.2.4 Les technologies numériques des premiers temps (années 1970-1980)

Avec les années 70 arrivent les ordinateurs et avec eux toute une panoplie de technologies innovantes. Le résultat le plus populaire de cette innovation est incontestablement l'ouverture de *Star Wars* déjà introduite. Nous y voyons le titre, accompagné d'un texte mettant en contexte le récit du film. En langage cinématographique, cette ouverture n'est certes pas considérée comme un générique, considérant l'absence des noms des membres de l'équipe. Cependant, pour le public, là est la surprise puisque tous films de l'époque étaient précédés d'un générique d'ouverture. L'esprit créatif et innovant de Lucas a utilisé ce temps habituellement « réservé » aux génériques afin d'établir les fondements de son histoire.

L'ouverture de *Superman*, réalisé par Richard Donner (1978), est aussi un exemple de l'utilisation des effets créés par ordinateur. Les noms apparaissent, en lettres fluorescentes puis s'allongent pour ainsi donner l'impression aux spectateurs de voyager à la vitesse de la lumière. Le symbole de Superman se forme de manière inversée (il est allongé, avant de reprendre sa forme reconnaissable). La perception de mouvement est ici mise de l'avant pour faire voyager le spectateur. L'impression est rendue possible grâce à une technologie réalisée par ordinateur.

Contrairement aux années 50 et 60, où les techniques d'animation permettaient de réaliser des génériques flamboyants, de nombreux génériques gagnent en simplicité dans les décennies 70 et 80. Tylski indique que ce retour à la simplicité est en fait « en réaction parfois contre les génériques technologiques, sophistiqués, voire “ clinquants “ » (2008, p. 49). C'est le cas notamment de *F for Fake* (1973) d'Orson Welles. La présentation et surtout, la réalisation du générique sont simples (l'écriture diégétique des noms ou leur apparition en mentions sur le plan), mais sa mise en scène est loin de l'être. La séquence générique est utilisée pour faire ressortir le métadiscours du film, lequel traite, selon un certain niveau de lecture, de la production d'un film et démontre que l'œuvre est toujours créée de toute pièce.

1.2.5 La démocratisation du métier et graphismes sophistiqués (1990 à aujourd'hui)

Dans l'ouvrage de Tylski, cette époque est rattachée aux films des années 70 et 80. Pour les besoins du présent mémoire, et puisque l'ouvrage date de 2008 (12 ans se sont écoulés entre la parution et aujourd'hui), il est important de distinguer les années 90, 2000 et 2010 des années 70 et 80. Pourquoi ? Parce que les technologies ont considérablement évoluées entre 1970 et 1990 et surtout, parce que les génériques d'ouverture se font de plus en plus rares. Tel que précisé précédemment, les films américains antérieurs à *Star Wars* devaient obligatoirement comporter un générique d'ouverture. Depuis les années 90, les génériques d'ouverture se font plus rares et la tendance démontre qu'ils se raréfieront de plus en plus. Ce changement drastique est donc un point tournant pour notre analyse spécifique des génériques d'ouverture.

Vers la fin des années 80 et le début des années 90, l'émergence des graphistes se fait sentir. En effet, les maisons de production intensifient l'embauche de ces nouveaux artisans. Leur apport est considérable et marque la reconnaissance de plusieurs concepteurs, dont le retour de Bass pour des films de Scorsese : *Les Affranchis* (1990) et *Casino* (1995). Et il faut noter l'arrivée de Kyle Cooper qui, toujours aujourd'hui, signe le générique de plusieurs grandes œuvres cinématographiques (*Se7en* [Fincher, 1995] ; *Mission Impossible* [De Palma, 1996] et *Donnie Brasco* [Newell, 1997]) et télévisuelles (*American Horror Story* [FX, 2011 à aujourd'hui] et les deux premières saisons de *The Walking Dead* [AMC, 2010 et 2011]). Ce concepteur contemporain se démarque par son style esthétique, sonore et narratif qui s'adapte selon le genre du film sur lequel il travaille. L'apparition des nombreux logiciels, créés dans les années 2000 tels qu'After Effects, Photoshop et Illustrator, favorise la démocratisation et la facilité dans la conception des génériques (Tylski, 2008, p. 51). Cette sophistication visuelle permet au métier de concepteur de générique de voir le jour (officiellement!). Ainsi, les efforts et le temps nécessaires à la conception du générique sont présents dès les débuts d'une production cinématographique ou télévisuelle.

1.3 Approches et théories

Cette partie de mon mémoire vise à présenter les approches et les théories reliées aux génériques d'ouverture qui me seront utiles dans mon dernier chapitre. Comme n'importe quelle image au cinéma, un même générique peut être analysé de plusieurs manières différentes et selon différents critères. Il est important de porter attention aux moindres détails. La musique, les mentions (l'ordre de celles-ci ou bien la manière dont elles sont écrites) et les images montrées peuvent avoir un impact sur la lecture et sur la compréhension de l'ouverture d'une œuvre.

1.3.1 *Livisaudible*

Le terme « livisaudible » est présenté et expliqué par De Mourgues dans son livre *Le générique de film* (1994). Cette théorie rend compte des liens entre les trois éléments fondamentaux du générique : entendre (son, musique, paroles), regarder (images) et lire (mentions écrites). Il s'agit donc d'analyser « [...] l'obligation faite au spectateur de percevoir simultanément du lisible, du visible et de l'audible » (De Mourgues, 1994, p.96). Cette idée de De Mourgues est inspirée des recherches effectuées par Michel Chion dans son livre *L'audio-vision* (1990). Dans ses écrits, Chion étudie le « contrat audiovisuel » qui unit les sons et les images au public (1990, p.3). De Mourgues s'approprié cette proposition d'analyse en y ajoutant les mentions écrites et en développant les réflexions à partir du générique de film.

La présentation de l'équipe de production est précisément ce qui caractérise et délimite le générique de film en tant que tel. À partir du moment où les mentions se dévoilent (ou se font entendre), le public sait que le générique débute et lorsque les écritures ont terminé de se montrer dans l'écran, il comprend que celui-ci prend fin. Comme nous l'avons vu précédemment, la forme des mentions peut varier (verbale ou écrite), mais c'est l'apparition des noms qui la rend particulièrement reconnaissable aux yeux de la foule. De manière générale, et surtout en ce qui concerne les films américains contemporains qui s'adressent à un grand public, les énoncés des noms sont sous forme écrite. Ceux-ci se

retrouvent dans la partie de la théorie que De Mourgues présente comme étant le *livisible*. En soi, il s'agit du mélange du texte et des images. La théoricienne précise que dans certaines œuvres des années 30 et 40 comme *La Chienne* (1931) et *La Grande illusion* (1937) de Jean Renoir, l'écriture des noms se retrouve plutôt sur des cartons à fond neutre. La couleur sobre des arrière-plans permet de faire ressortir l'écriture sans l'intégrer directement aux images-mouvement. Le spectateur se concentre uniquement sur le texte, sans aucune autre distraction. Mais lorsque l'écriture se trouve juxtaposée à l'image, « les inscriptions graphiques [...] s'y incorporent ou encore elles s'ajoutent, se plaquent sur l'image, la recouvrant partiellement, apparaissant et disparaissant à leur rythme qui ne coïncide pas forcément avec un changement de plan » (De Mourgues, 1994, p.100). L'union d'un arrière-plan et du texte rappelle l'idée de Gardies qu'un conflit s'oppose entre le générique et le film. Le spectateur doit parfois faire le choix entre regarder ce qui est en mouvement ou lire ce qui est écrit. Et la chercheuse précise : « [...] l'écriture va devoir composer avec les images, voire en composer, se faire image » (1994, p. 100).

Le générique d'ouverture de *Stoker* (Chan-wook, 2013) est un exemple qui témoigne des relations entre le lisible, le visible et l'audible. Afin de bien mettre en contexte l'introduction du film, il est nécessaire de présenter la base du récit. Suite au décès de son père, India est chamboulée par le retour de son oncle, Charlie. Sa présence la bouleverse et elle développe un certain goût à la souffrance et à la mort, devenant ainsi psychopathe. La séquence générique est séparée en deux parties. La première : India se trouve sur le bord d'un fossé et observe quelque chose au loin en narrant ses pensées. Dans la seconde partie, India parcourt différents espaces à la recherche d'un cadeau d'anniversaire et arrive chez elle. Le concepteur du générique a utilisé plusieurs techniques qui rendent cette séquence unique. Premièrement, en ce qui a trait au texte (le lisible), les inscriptions réagissent à la composition des images (le visible). Les mentions se fondent dans le décor et sont influencées par les actions qui s'y déroulent. Par exemple, lorsqu'India cherche son cadeau, elle fait bouger des choses, comme une énorme pierre ou des balles de tennis et ce mouvement a une incidence sur les écritures, qui remuent, elles aussi, avec le mouvement. Le texte réagit à l'image. Ce qui crée une fusion entre le lisible et le visible.



Figure 1.1 Première partie du générique de *Stoker*. À lire de gauche à droite à partir du haut. (1, 2) India se dirige vers la droite du cadre, puis arrêt sur image. Le mouvement reprend et elle continue son avancée, en effaçant les lettres présentant le nom de l'actrice. (3) Arrêt sur image avec le nom de l'acteur principal. (4) Exemple d'une mention partiellement camouflée par la composition de l'image.

La première moitié débute avec quelques inscriptions sur fond noir, puis le premier plan en mouvement de l'œuvre se manifeste. India se trouve au milieu de l'écran. À sa droite, il y a une voiture de police et à sa gauche, le nom de l'actrice surgit. Suite à cela, l'image gèle afin de laisser le temps au spectateur de se concentrer uniquement sur le nom. En continuant d'avancer, le nom de l'actrice s'efface au fur et à mesure qu'elle se dirige vers la gauche (voir figure 1.1). Quelques plans plus tard, une partie du corps d'India est visible à l'écran, en contre-plongée. La jupe d'India vole au vent et le nom de Matthew Goode se retrouve sur sa jupe foncée (avec un autre arrêt sur image). Plus loin, d'autres noms sont écrits, partiellement cachés par les herbes hautes. En effet, ils apparaissent entre les herbes et ils se fondent ainsi dans le décor. Le travail du concepteur de générique à ce niveau vient faire écho avec la théorie de De Mourgues. Le lisible se mêle au visible, en se camouflant et en réagissant aux mouvements des images.



Figure 1.2 Seconde partie du générique d'introduction de *Stoker*. À lire de gauche à droite à partir du haut. (1, 2) Le nom de Nicole Kidman est là, puis disparaît d'un geste de la main d'India. (3, 4) India cherche derrière une pierre en poussant celle-ci. La mention réagit au mouvement.

La deuxième partie du générique débute sur un fondu enchaîné qui relie les deux sections. India court dans un espace vert et le nom de Nicole Kidman apparaît. La jeune femme prend l'avant-plan et cache une portion du nom. Avec un geste de la main, elle efface ce qui en restait (voir figure 1.2). Ce geste semble bien anodin. Mais en considérant le récit complet de l'œuvre, ce mouvement de bras trouve son importance. En effet, plus loin dans le film, la relation mère-fille se dégrade rapidement avec l'arrivée de l'oncle d'India, Charlie. Une forme de jalousie s'installe entre les deux femmes et India manifeste des idées violentes envers sa mère. Ce simple geste de la main, qui apparaît dès les premières secondes du générique prend son sens lorsque nous réécoutons le film en ayant en tête cette relation fragile. À sa façon, cet effacement soudain du nom de Kidman met de l'avant des éléments clés de l'histoire. Cette séquence d'ouverture est importante pour comprendre le contexte d'introduction du récit. Autre exemple : à la toute fin du générique, un son d'accident d'automobile est entendu, l'image est ralentie puis une cloche est posée sur un gâteau d'anniversaire. Le nom de Park Chan-wook apparaît et les bougies s'éteignent, faisant disparaître le nom du réalisateur en fumée. Un cri retentit au même moment où le titre surgit et le spectateur attentif peut comprendre qu'un drame est survenu. C'est d'ailleurs l'élément déclencheur de l'œuvre.

L'apparence des noms et leurs mouvements sont donc symboliques face au reste de l'œuvre. Bien que les mentions soient ajoutées à l'ordinateur, elles conservent et réussissent même à prouver, lors d'un nouveau visionnement, leur appartenance au film. Afin d'expliquer le lien qui unit le visible, l'audible et le lisible, De Mourgues énonce : « Texte et images peuvent être dissociés, ils peuvent aussi collaborer plus étroitement pour faire circuler le sens qu'ils véhiculent mais en aucun cas ils ne peuvent éviter totalement la confrontation » (1994, p.100). Ces propos s'appliquent à la fois aux mentions présentes sur des cartons sur fonds neutres ou unis ainsi qu'à celles qui se situent devant des images mouvantes, ce qui permet d'ajouter du rythme au générique.

Pour ce qui est de l'audible, le générique de *Stoker* fait également sens avec les textes et les images. La première partie de la séquence, où India se tient face à un fossé (qui est, d'ailleurs, une scène qui reviendra à la toute fin du film), est un monologue narré par la protagoniste. Le concepteur utilise cet espace afin de présenter le personnage vu à l'écran, mais aussi pour faire ressortir un des thèmes de l'œuvre, qui est le passage à la vie d'adulte. Le paysage est contemplatif (gros plans sur les fleurs, maïs, herbes hautes, etc.) et laisse le spectateur écouter ce qu'India a à nous partager. D'ailleurs, les arrêts sur image lorsque de nouveaux noms apparaissent facilitent la lecture au public. Dans cette première partie du générique, il y a toujours deux éléments parmi texte, son et image qui sont mis de l'avant pour permettre aux spectateurs de ne rien manquer. La seconde partie de la séquence générique met, quant à elle, plutôt l'accent sur les images (qui introduisent le récit) et les noms de l'équipe de production, qui, comme mentionné plus haut, réagissent aux actions d'India. La majorité des éléments audibles de ces quelques secondes est de la musique. Mais à la fin, les sons prennent une plus grande importance puisqu'ils préviennent du décès de son père. La sonnerie de téléphone qui annonce l'accident retentit, puis le cri de détresse de sa mère clôt la séquence.

L'étude des trois composantes principales d'un générique de film selon De Mourgues sera très pertinente pour mon mémoire, puisqu'ultimement, nous nous baserons sur le visible, l'audible et le lisible et les liens qu'ils entretiennent entre eux pour analyser formellement les cas que nous verrons dans le troisième chapitre. Il s'agit alors d'étudier

la façon dont ces fragments se présentent à nous afin d'en retirer des éléments utiles pour démontrer de quelle(s) manière(s) un générique d'ouverture nous donne des indices sur le monde qu'il nous présente.

1.3.2 *Typographie, composition et mouvements*

Dans son livre, *Le générique de film : de la lettre à la figure*, Moinereau s'attarde à l'étude esthétique des composantes d'un générique. Elle y étudie les mentions, la typographie, les fonds, la police ainsi que les génériques abstraits de manière générale en les mettant en parallèle avec certains principes de la psychanalyse comme les rêves et la pensée inconsciente. Ces aspects de la philosophie freudienne ne seront pas utiles pour mon présent mémoire et c'est pourquoi nous nous concentrerons plutôt sur l'analyse formelle que Moinereau propose sur les mentions et sur les interactions avec le fond.

Dans un premier temps, l'auteure analyse la typographie particulière de quelques génériques de films, comme *Macao, l'enfer du jeu* (Delannoy, 1939) et *Un grand amour de Beethoven* (Gance, 1936). Qu'il s'agisse du titre ou des mentions des réalisateurs, les inscriptions qui apparaissent à l'écran sont dotées d'une typographie qui « déborde ». C'est un mot, ou tout simplement, une lettre, qui possède un motif. C'est un « supplément visuel [qui] favorise, à l'encontre du mécanisme de la lecture, l'évasion centrifuge de l'œil et de la pensée » (Moinereau, 2009, p. 26), puis ultimement ces effets permettent de, « donner naissance à d'autres formes que des lettres » (Moinereau, 2009, p.26). Par « évasion centrifuge », Moinereau entend le mouvement de l'œil qui se déplace pour analyser tous les petites subtilités d'une typographie complexe. Lorsqu'une lettre ou un mot provoque cette évasion, « la perception globale, rapide, de la lettre, nécessaire, dans sa lecture, à sa reconnaissance, est ralentie, entravée par l'attraction des détails, qui la disloquent, ou du moins lui surimposent de nouvelles qualités formelles » (2009, p.29). Plus tard dans mon mémoire, nous remarquerons que de nombreux films n'ont pas recours à des typographies compliquées afin d'éviter cette dispersion de l'œil au sein de l'image-mouvement.

Moinereau analyse un autre type de typographie qui se veut être « gestuel ». Il s'agit d'une police textuelle représentant ou mettant en scène des gestes humains, comme

l'écriture ou la peinture. Dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau (1945), les noms des deux acteurs principaux sont rédigés par l'auteur sur un tableau d'ardoise. Lorsque vient le temps d'indiquer le réalisateur, l'inscription « dans un film de » se manifeste en surimpression. C'est d'ailleurs le cas des autres noms, qui sont composés de manière manuscrite, mais qui apparaissent d'une manière identique. Selon Moinereau, l'effet de ce générique « est de constituer une filiation » (2009, p.31). Puis, elle continue : « L'écriture fait donc texte, cet agencement de signes linguistiques, une image : l'image d'un geste ; [...] et autorise la rencontre entre mots et motifs au sein d'une même catégorie : le dessin » (2009, p.31-32). Dans le cas de *La Belle et la Bête*, le geste d'écriture offre aux spectateurs le choix de laisser trainer leurs regards sur les mouvements et d'assimiler les mots qui se tracent devant eux. Cela met également l'accent sur les grands noms des célébrités qui participent à la création de cette œuvre. La surimpression des autres noms permet de reconnaître l'écriture, mais aussi de s'y attarder moins longuement, puisque le geste ne les accompagne pas.

La chercheuse s'attarde aussi sur la composition des images ainsi que celle du texte des mentions. Elle donne l'exemple de Godard, qui privilégie dans de nombreux films la cohérence visuelle plutôt que la lisibilité. Dans *Bande à part* (1964), sur le dernier plan, apparaissent, étroitement justifiés et sur trois lignes distinctes : « JEANLUC / CINÉMA / GODARD ». Ces trois lignes sont justifiées selon la composition de l'image et se retrouvent en plein centre de l'image, dans la largeur de l'arrière d'un camion. D'après Moinereau, ces dispositions « [révèlent] de façon générale une soumission du texte à des principes plastiques » (2009, p.36). Dans *Deux ou trois choses que je sais d'elle* (1967), Godard expérimente autrement la composition du texte. En présentant le numéro du visa de contrôle, il est écrit, sur trois lignes distinctes : « VISADECON / TRÔLECINÉMATO / GRAPHIQUE32167 ». Le texte est justifié et les lettres sont positionnées à intervalles réguliers. À première vue, les lignes lues une par une se comprennent difficilement. Le sens est retrouvé grâce aux couleurs. Les lettres de la première ligne sont bleues, celles de la seconde sont blanches et celles du bas sont en rouge. Ce sont les couleurs et le rappel à la France qui se manifestent bien avant la compréhension du texte. Pour Moinereau, « l'organisation plastique s'impose au détriment de l'ordre linguistique [...] parce qu'elle

trouble la lecture par des évènements visuels, et parce qu'elle porte atteinte au découpage lexical [...] » (2009, p. 43). Dans le cas de *Pierrot le fou* (1965), les lettres du générique surgissent en ordre alphabétique, pour chaque carton. En premier lieu, il faut donc remarquer ce détail et reconnaître cet ordre alphabétique, et ensuite, le spectateur peut s'amuser à trouver les mots avant que ceux-ci ne soient complets.

Un des éléments importants d'un générique est le rythme. Selon Moinereau, c'est le mouvement qui impose la cadence à cette séquence (2009, p.47). Si nous revenons sur le cas de *La Belle et la Bête* de Cocteau, c'est la mobilité et la vitesse de la main qui donnent un temps à la présence des mots sur l'écran. Et plus important encore : « Ce sont donc les coordonnées spatio-temporelles attribuées au texte qui en font un objet, non seulement visuel, mais proprement filmique » (2009, p.47). Toujours avec l'idée de mouvement, Moinereau reprend l'une des idées majeures de Burch sur le voyage immobile. Dans le texte de Burch, *La lucarne de l'infini* (1991, p.61), l'auteur analyse les liens entre les voyages et le cinéma et lance l'expression du voyage immobile. Moinereau résume cette idée en précisant que :

« [la] spatialisation transforme le déplacement du regard du lecteur en un trajet qui projette le spectateur dans la diégèse : trajet doté d'une valeur thématique [...] dont les récits déploient un itinéraire géographique, mais aussi d'une valeur métaphorique [...], celle du récit comme itinéraire [...] liée au site du générique, de l'entrée dans la fiction⁷ » (2009, p.48)

Cette idée sera fondamentale dans plusieurs analyses de cas du chapitre trois. Tous les éléments d'un générique d'ouverture permet d'indiquer des indices sur le récit, les personnages ou sur les lieux. Le choix de police peut être plus complexe afin d'attirer l'attention du spectateur et contrairement, si elle est simple, elle laisse place à l'arrière-plan. Au sein d'un plan, les mentions ne sont jamais disposées au hasard. Leur emplacement a une influence sur la lecture et sur la vision globale de l'image.

⁷ Ici, Moinereau fait référence à l'article de Roger Odin, qui sera présenté dans le second chapitre.

1.3.3 Générique et sémiotique

La sémiologie est une forme d'analyse filmique ancrée depuis les années 60 dans la recherche en cinéma et introduite par Metz. Simplement, cette théorie s'intéresse à la création d'un sens d'après divers signes présents à l'écran. Par exemple, Lev Koulechov⁸ en a pratiqué les fondements en succédant différents plans, qui n'ont, à première vue, pas de liens entre eux. Il a décortiqué le sens créé par l'enchaînement de ces images qui a été compris par le public de l'époque. Les sémiologues se passionnent pour la fabrication du sens selon les signes qui nous sont présentés au cinéma. Dans son ouvrage, intitulé *Semiotics and Title Sequences : Text-image Composites in Motion Graphic*, Michael Betancourt s'attarde à cet agencement de signes au sein des génériques de films. Il étudie le sens créé grâce au mélange des textes et des images, mais il se penche sur tout le travail des concepteurs de génériques qui peuvent, eux-mêmes, glisser des signes, parfois cachés et subtils, qui permettent de voir un tout nouveau niveau de lecture de la séquence.

Dans ses recherches sur les génériques de films et de la sémiotique, Betancourt se penche sur le sens créé par la juxtaposition de l'image et du texte. Pour lui :

Audience perception of the relationship between typography and image determines their meaning : whether the typography and photography are recognized as being illustratively linked, or remain as separate, distincts "fields"on-screen is the fundamental judgment that organizes semiotics (2017, p.29).

L'auteur prend l'exemple du film *Unknown* (Collet-Serra, 2011). Les textes présentant les acteurs principaux et l'équipe de production/réalisation se manifestent lorsqu'il n'y a aucune action dans l'image. Le générique débute dans les nuages, puis un travelling arrière nous montre que les personnages se retrouvent dans un avion en plein vol. Les mentions se font pratiquement invisibles et n'interviennent pas en même temps que les dialogues. Selon Betancourt, cela permet au récit de commencer dès les premières images (2017, p.

⁸ Certes, la sémiologie n'existait pas à son époque, mais encore aujourd'hui le travail de Lev Koulechov est utilisé pour expliquer ce qu'est cette théorie qui a été développée par Metz.

32). Il ajoute aussi que la subtilité des présences des mots est voulue : ils ne doivent en aucun cas demander toute l'attention du spectateur. Il poursuit : « The text become a *non-signifying* element for the opening narrative ; the sense that the titles have been elided from this film is acute since their presence on screen has no role in the drama that has started » (2017, p.33). Dans le cas d'*Unknown*, c'est le texte qui se veut discret. Dans l'œuvre *Rumba* (Gering, 1935), c'est plutôt l'image qui constitue l'arrière-plan qui n'est pas liée à la narration. En effet, bien que la danse soit présente dans l'ouverture de la production les images deviennent un accompagnement, voire une décoration qui anime le générique (2017, p.33). Ces deux cas démontrent, d'une manière inverse, que la typographie et l'arrière-plan ne font pas toujours sens entre eux et le récit.

Betancourt propose un tout autre niveau de lecture des génériques de films en lien avec la sémiotique. Il s'agit de la reconnaissance des rébus au sein des séquences ouvrant une œuvre. Il faut chercher un sens, connu, en associant plusieurs images ensemble. C'est le même principe qu'une charade, mais les devinettes se trouvent à être des dessins qui représentent des syllabes ou des sons du mot final à identifier. Dans l'analyse de Betancourt, les rébus relient l'écriture et les images, même si ceux-ci peuvent demeurer indépendants. C'est en lien avec la théorie d'Umberto Eco sur l'encyclopédie personnelle : « Nous sommes face à des textes qui constituent des citations d'autres textes, et la connaissance des textes antérieurs – censée aller de soi – est supposée nécessaire à l'appréciation du nouveau texte » (1994, p.17). Il faut reconnaître l'intertextualité et saisir les références afin de parvenir à la compréhension de cet autre niveau de lecture. L'exemple principal qu'exploite Betancourt est tiré du générique d'ouverture de *The Good, the Bad and the Ugly* (Leone, 1966). Dans cette introduction, le créateur Iginio Lardani glisse consciemment un défaut dans le plan qui le crédite. Dans tous les plans du générique, Lardani use une technique de surimpression faite à l'aide d'une imprimante optique. Tous ses plans sont parfaits et prouvent une maîtrise de cet outil excepté celui qui est destiné à le présenter, qui contient des erreurs et qui se démarque des autres plans (notamment au niveau des couleurs et l'image en arrière-plan, qui semble moins sérieuse que les autres utilisées dans le début de la séquence grâce au sourire de Tuco). En plus de ces petits détails, l'« erreur » principale de son plan est l'apparition des anneaux de Newton, figures

d'interférence créant un semblant de mouvement dans l'image, qui ne devraient pas être vues. Selon Betancourt, c'était un procédé désiré par Lardani : « The inclusion of the glitch [...] becomes a part of his signature, a demonstration of mastery over both the technical apparatus and the design process [...] » (2017, p.88). C'est peut-être aussi une façon pour lui de dire à tous que personne n'est à l'abri des simples erreurs « de débutants ».

Le travail de Betancourt est remarquable, car il prend la peine de déceler les moindres indices laissés par les concepteurs de générique pour en faire ressortir une interprétation qui donne un nouveau sens au film auquel il appartient. Il est aussi très important de prendre en compte les connaissances acquises par les spectateurs afin d'analyser les génériques de films, puisque certains vont comporter de nombreux clins d'œil à d'autres œuvres. Betancourt montre que les génériques ne sont pas uniquement des paratextes qui sont reliés à un film. Ils sont aussi dotés de plusieurs éléments qui leur permettent d'atteindre un niveau de compréhension et d'analyse différent.

1.4 Les génériques de manière sériele

Depuis les années 50 et 60, les séries télévisées se raffinent de plus en plus, et ce, même au niveau des génériques d'ouverture des épisodes (Lorgeré, 2019, p.51). Nous pouvons notamment penser aux génériques de *Doctor Who* (BBC, 1963 à 1989 (première série)), *The Walking Dead* (AMC, 2010 à aujourd'hui), ou encore, *Sharp Objects* (HBO, 2018), pour ne nommer que ces titres. La complexité est mise de l'avant en proposant des récits riches en personnages, en lieux et en intrigues. L'aspect sériel permet aux séries télévisées et cinématographiques de s'épanouir sur une plus grande période. Pour les séries télévisées, le générique d'ouverture est donc très utile afin de faire reconnaître aux téléspectateurs des lieux ou des détails et provoque ainsi une (ré)immersion rapide dans l'univers de la série. Selon Sophie Lorgeré : « le générique ritualise [...] sa singularité vis-à-vis des autres émissions, sa permanence au cours d'une saison et sa malléabilité lors d'un changement caractérisé [...] » (2019, p. 61). L'auteure mentionne l'exemple connu de *Doctor Who* qui s'actualise depuis 1963 à travers les nombreux changements d'acteurs et d'équipes de réalisation et production. En effet, c'est en 1966 que William Hartnell, l'interprète vedette, quitte l'équipe. Afin de marquer ce changement important, le générique est modernisé.

Pour Lorgeré, « L'actualisation permet donc de donner un signal de reprise de la série tout en restant visuellement reconnaissable pour le public au moment du démarrage d'une nouvelle saison » (2019, p.62).

Certaines séries comme *The Walking Dead* ou *Game of Thrones* comportent des génériques qui évoluent de saison en saison ou parfois, d'épisode en épisode. *Game of Thrones* est certainement la série télévisuelle la plus populaire et la plus connue qui possède plus d'une vingtaine de protagonistes importants qui sont au cœur de tonnes de manigances. Malgré sa simplicité linéaire (notamment par les absences d'analepses et de prolepses), la série demeure riche en lieux, personnages et intrigues. Le générique permet, et ce, dès les premiers épisodes, d'aiguiller les spectateurs sur tous ces éléments. Dans le troisième chapitre, nous verrons pourquoi ce générique est pertinent et comment celui-ci aide le spectateur à se retrouver dans un univers aussi vaste que celui créé par George R. R. Martin.

D'autres génériques se concentrent plutôt sur des détails importants du récit, que les spectateurs pourront reconnaître au fur et à mesure que la série progresse. Ces détails peuvent être évidents, tandis que d'autres sont délicats et demandent une grande attention. Dans *Westworld* (HBO, 2016 à 2020), le générique d'ouverture des épisodes permet d'approfondir la manière dont sont construits les robots, qui sont appelés des hôtes. Dans la saison une, celle-ci n'est jamais évoquée. Le fait d'avoir opté pour l'espace du générique d'ouverture afin de présenter la fabrication est un choix judicieux, car les téléspectateurs peuvent voir de leurs propres yeux. Ce qui est unique aux séries télévisées, c'est que lorsqu'il y a une séquence-générique, celle-ci est, bien souvent, répétée au début de toutes les émissions de la saison. De cette façon, le téléspectateur peut percevoir de nouveaux détails après avoir vu les derniers épisodes, mais il peut aussi comprendre certaines références. Par exemple, le piano et les notes jouées prennent une grande importance au sein du récit de *Westworld*. Dans le générique, nous prenons conscience que le piano est, lui aussi, automatisé. Dans le récit, on remarque que la musique du piano agit comme un leitmotiv et symbolise, notamment, le début d'une nouvelle journée dans le parc. Maeve, la propriétaire du saloon, se réveille lorsque les premières notes sont jouées, jusqu'à ce

qu'elle se rendre compte de ce qu'elle est réellement et qu'elle remarque l'instrument. Selon Benjamin Campion, c'est d'ailleurs « le visionnage répété de [la] séquence qui en révèle toute l'autoréflexivité et la dialectique qu'elle parvient à instaurer avec la forme artistique à part entière » (2019, p.133). Depuis 2017, Netflix propose à ses spectateurs « d'ignorer l'introduction ». Il s'agit en fait d'une manière d'accélérer l'écoute en rafale en permettant au spectateur de négliger volontairement le générique d'ouverture. Pour Campion, « [ignorer le générique] revient également à en rogner les aspérités et, par suite logique, à en altérer le sens » (2019, p.141). Malgré l'aspect automatique des génériques, que nous avons évoqué plus tôt dans ce chapitre, ceux-ci peuvent apporter une profondeur à l'œuvre, voire même changer le sens. En reprenant le cas de *Westworld*, l'insistance mise sur le piano dans le générique fait en sorte que les spectateurs seront plus alertes à celui-ci au sein de la fiction. Et il s'agit de l'un des symboles les plus importants : il annonce le début des journées, qui recommencent toujours de la même façon.

En ce qui concerne le cinéma, l'un des paradigmes les plus connus est probablement la saga des James Bond. En date d'aujourd'hui, 24 films portant sur l'agent 007 sont sortis. Depuis les débuts de cette saga, les séquences-générique sont remarquables. En premier lieu, les chansons reliées sont toujours choisies (et composées) avec soin. Ceci donne un aspect vidéoclip au générique, puisqu'il se déroule, généralement, en entier pendant la chanson. Les images sont au même rythme que les paroles. Celles-ci peuvent aussi invoquer une intériorité par rapport aux sentiments de Bond, qui s'agence parfaitement avec le tempo de la musique. Par exemple, dans le générique d'ouverture de *Spectre* (Mendes, 2016), les paroles sont littéralement représentées à l'écran. Lorsque Sam Smith chante : « A million shards of glass, that haunt me from my past », les visages des anciens ennemis ou amours de Bond apparaissent, sur des éclats de verres brisés. Ces paroles précises renvoient d'ailleurs aux scénarios des anciennes productions de la saga, ce qui prolonge l'aspect sériel puisque l'objet est présenté comme appartenant à une série. La sérialité est donc présente à la fois dans la forme du générique ainsi que dans le contenu.

Un autre aspect important des génériques de James Bond en lien avec la sérialité est l'attente créée pour les fans. Le choix de l'interprète des chansons laisse place à une

forte spéculation chez les admirateurs. Aussi, la mélodie officielle du film est lancée sur les plateformes d'écoute quelques semaines avant la sortie du film. En 2020, pour *No Time to Die* (Fukunaga), la chanson titre de l'œuvre, interprétée par Billie Eilish, est sortie environ deux mois avant la sortie prévue initialement. Cela provoque donc une commercialisation de la chanson thème, en plus de faire monter l'attente chez les fans. Pour certaines séries télévisées, comme *Friends* (NBC, 1994 à 2004), *True Blood* (HBO, 2008 à 2014) ou *Orange is the New Black* (Netflix, 2013 à 2019), les chansons thèmes sont devenues l'un des emblèmes des deux séries. Elles sont achetées par les fans et contribuent à fidéliser le public, qui reconnaîtra la chanson thème n'importe où. L'audible est une marque de commerce qui représente la série en entier.

Pour terminer, la sérialité prend conscience des expériences passées du (télé)spectateur. Que le générique se modifie d'épisode en épisode ou de saison en saison (ou de film en film!), il n'en demeure pas moins qu'il s'actualise au gré du temps et selon l'évolution des lieux ou des intrigues. Lorsque nous commençons une toute nouvelle saison d'une série que nous apprécions particulièrement, le nouveau générique peut provoquer une belle surprise et faire naître ainsi, sur le moment présent, des spéculations quant aux actions des futurs épisodes.

Chapitre 2 : La sémio-pragmatique et les mondes fictifs

Dans un premier temps, ce second chapitre sera dédié à la présentation de la théorie qui formera la base de mon analyse : la sémio-pragmatique. J'aborderai les recherches de Roger Odin concernant le processus de fictionnalisation, la mise en phase du spectateur et l'entrée du spectateur dans la fiction. Dans un deuxième temps, je présenterai comment les mondes fictifs se génèrent au cinéma.

2.1 La sémio-pragmatique de Roger Odin et les génériques d'ouverture

Dans cette sous-section seront présentées les théories suivantes : les sept opérations qui mènent à la fictionnalisation, en mettant l'accent sur la mise en phase, ainsi que l'entrée du spectateur dans la fiction. Cette partie se terminera sur une approche vidéoludique des cinématiques, mais qui sera en lien avec cette fameuse entrée du spectateur dans la fiction.

2.1.1 *Qu'est-ce que la sémio-pragmatique ?*

La sémio-pragmatique est une théorie cinématographique qui se concentre sur la relation entre le film et son spectateur. Pour Odin, « [...] le film ne possède pas un sens en soi. Ce sont plutôt l'émetteur et le récepteur, par leur projet et leur attente, qui lui donnent un sens à travers une série de procédures à leur disposition dans l'espace social où ils opèrent » (reprise des pensées d'Odin par Aumont et *al.*, 2016, p.182). Le sens est produit par le spectateur qui « fait une proposition de sens et met cette proposition à l'épreuve de la structure de l'image. [Si cette proposition est] compatible avec les contraintes de la structure de l'image, du sens est alors produit » (Odin, 1983, p.69). Le chercheur précise que ces contraintes sont d'ailleurs « extrêmement souples » au cinéma. Les images défilent rapidement et il peut devenir difficile pour le spectateur de vérifier si le sens qu'il a créé grâce aux images est plausible. Odin précise aussi que certaines œuvres ont des structures beaucoup plus contraignantes que d'autres et ce sont les institutions qui régissent ces contraintes.

Par institutions, Odin entend « une structure articulant un faisceau de déterminations » (1983, p.71). Pour le chercheur, il y a surtout des déterminations institutionnelles qui sont spécifiques au cinéma. Dans son premier article sur la sémiopragmatique, il en énumère cinq, mais nous nous attarderons sur trois d'entre elles. Premièrement, il existe la globalité des codes cinématographiques (images figuratives, aspect mécanique de la réalité et le mouvement) qui forme la définition même du septième art. Ensuite, l'institution « règle la façon dont le spectateur produit *l'image du réalisateur* » (Odin, 1983, p. 73). Par exemple, dans l'institution du cinéma de fiction, le film ne doit pas laisser transparaître ses marques d'énonciation. Dans l'idéal, le public doit se laisser porter par la fiction racontée sans se concentrer sur les techniques ou le support en soi. Il se doit de croire les événements qui sont présentés sur l'écran. Enfin, l'institution « règle la production d'affects par le film lui-même » (Odin, 1983, p. 75). Pour les films de fiction, Odin définit ce procédé comme suit : « À tous les grands moments de l'histoire racontée, le travail du film produit une relation film-spectateur [...] homologue aux relations qui se manifestent dans la diégèse » (1983, p.75). C'est ce qu'il nomme la « mise en phase », que je présenterai plus en détails dans l'une des prochaines parties de ce chapitre.

Dans la sémiopragmatique, il faut préciser que le spectateur est « [...] une entité construite, un actant ; plus précisément, on peut le définir comme le *point de passage d'un faisceau de déterminations* » (Odin, 1983, p. 70). Le principe de déterminations est crucial pour Odin, puisque ce sont celles-ci qui permettent au sens de se construire. Si les déterminants qui rejoignent le spectateur sont semblables à celles qui ont été mises en place par le réalisateur, « les constructions opérées par l'actant spectateur se rapprochent de celles effectuées par l'actant réalisateur » (Odin, 1983, p.70). Certaines de ces déterminations peuvent faire ont un lien avec la langue (sèmes et sémèmes), au genre du film (expérimental, documentaire, fiction, etc.) ou encore, à la présence d'événements ou de personnages historiques qui aident le spectateur à se positionner dans le contexte socio-historique de l'œuvre. À propos du spectateur, Kermabon précise : « Il ne s'agit pas tant du spectateur tel qu'il est, mais tel que le film l'incite à être » (1988, p.39). C'est le film en lui-même et son institution qui régissent la production du sens chez le spectateur.

2.1.2 La fictionnalisation et ses sept opérations

La fictionnalisation est un processus de sept opérations menant le spectateur à : « frémir, vibrer, palpiter au rythme des événements racontés par le film » (Odin, 1988, p.122) La figurativisation est la première opération menant à la fictionnalisation. Par « figurativiser » Odin explique qu'il s'agit d'interpréter ce que l'on voit sans avoir d'information sur le contexte : « Dans l'opération de figurativisation, l'analogie n'est pas constatée mais présumée ; l'essentiel est que je considère ce qu'on me donne à voir comme représentant des éléments d'un monde, que j'aie ou non la possibilité (ou la curiosité) de vérifier la ressemblance de ces éléments » (2000, p.19). Odin explique aussi l'importance d'effacer le support (l'écran). En cours de visionnement, il ne faut pas que le spectateur remarque qu'il regarde une image projetée sur un écran. Le cinéma laisse place à un monde présenté en trois dimensions et il est donc assez facile d'effacer le support. Le spectateur peut alors être porté par le récit et admirer le monde qui se présente devant ses yeux.

Avant d'entrer plus en profondeur dans la fictionnalisation, il faut présenter ce qu'est le concept de diégèse au cinéma. La diégèse, c'est « la fiction au moment où non seulement celle-ci prend corps, mais aussi où elle fait corps » (Aumont et al., 2016, p.105). C'est l'univers où la fiction prend vie devant nos yeux. Le spectateur doit s'ouvrir au monde et l'assimiler. Pour ce faire, un effet monde doit être créé par le film :

Les opérations nécessaires pour produire un effet de monde sont au nombre de trois : figurativiser, effacer le support et considérer l'espace qui m'est donné à voir comme un espace habitable. Encore faut-il préciser que *dans la perspective de la fictionnalisation* implique la construction, *par le film et/ou par le spectateur*, d'une diégèse *pleine* en termes d'éléments descriptifs mobilisés (Odin, 2000, p.23).

La diégétisation est l'étape suivant la figurativisation. Il s'agit de passer à l'iconisation : « [...] diégétiser, c'est voir un monde en lieu et place d'images sur un écran » (Odin, 2000, p.19). Il faut donner à ce monde une impression de réalité. Au cinéma, le mouvement contribue à faire naître cette réalité à l'écran, puisque les mouvements sont, souvent, reproduits de la même manière que dans la vraie vie. Le spectateur ne sera jamais

complètement désemparé face à ce qu'il voit sur l'écran. Dans son ouvrage, Odin précise que : « si j'ai le sentiment d'être face à un espace dans lequel je pourrais avoir ma place, alors je suis en train de diégétiser » (2000, p.23). Un roman n'aura pas la même force pour donner cette impression de réalité, mais il aura la possibilité de présenter une diégèse extrêmement riche. Dans la fiction, notre imaginaire est comblé par ce qui est montré devant nos yeux, contrairement à la littérature, où la diégèse se construit mentalement et différemment pour chaque lecteur. Le septième art permet de regrouper diégèse et impression de réalité. Et c'est pourquoi il peut être plus facile, pour certains, d'être emmenés dans une histoire visuelle.

Vient ensuite l'opération de narrativisation, qui produit le récit ou encore, l'histoire du film. Odin souligne deux problèmes reliés à la narrativisation. Le premier est se trouve dans la définition de la notion d'histoire. Pour plusieurs chercheurs⁹, une histoire « suppose temporalisation et transformation de contenu » (Odin, 1988, p.123). Au cinéma, Gaudreault introduit la notion de « micro-récits », qui considère que chaque plan mettant en scène de l'action ou un événement soit vu comme un récit (Gaudreault cité par Odin, 1988, p.124). Pour Odin, le « macro-récit » articule les « micro-récits » et ces deux types de récits donnent naissance à « deux couches de narrativité superposées : l'une constituée par les *effets narratifs* qui naissent à chaque instant du mouvement représenté, et l'autre qui conduit à la construction d'une *histoire proprement dite* » (1988, p.124). Le second problème souligne l'impossibilité de raconter un récit au cinéma puisqu'il n'y a pas de distance « entre l'activité racontante et le raconté » (François Jost cité dans Odin, 1988, p. 125). Cependant, pour Marc Vernet, le spectateur est un : « sujet clivé, fonctionnant par dénégarion et qui se dit en gros ceci : "je sais bien que je suis au cinéma, mais quand même, j'éprouve ce que je perçois comme réel" » (Vernet cité dans Odin, 1988, p.125). Pour terminer, Odin reprend les propos de Gaudreault concernant le monstateur et le narrateur. Le premier se charge de filmer les « micro-récits » qui sont narrativement autonomes et le deuxième « travaille la substance narrative pour annuler l'autonomie des plans produits par le monstateur et y inscrire le parcours d'une lecture continue [...] » (Gaudreault cité par Odin, 1988, p.125).

⁹ Dans son article, Odin cite T. Todorov, Cl. Bremond, Ph. Hamon et A.J Greimas.

La narrativisation est donc la production du récit, mais nous verrons, dans le troisième chapitre, qu'elle peut aussi s'opérer avec la monstration.

La monstration est l'opération suivante qui vise à rendre le monde de la fiction comme étant « réel » pour le spectateur. Une illusion de réalité doit se produire pour qu'un spectateur fictionnalise. Nous verrons que certains génériques d'ouverture créent une impression de réalité dès les premiers instants d'un film. Il s'agit d'un détail très important, mais qui apporte un sentiment de réalisme au spectateur, peu importe l'univers. Même si, par le récit et/ou les personnages, l'univers semble très éloigné du nôtre, le spectateur reconnaît qu'il pourrait vivre dans ce lieu, l'effet monde serait réussi. Il s'agit d'un pont avec la cinquième opération, qui est la croyance. L'espace de quelques heures, le spectateur doit croire au récit et peut même s'y sentir invité. La sixième opération, la mise en phase, sera présentée plus en détail dans la prochaine section. Et pour terminer, l'ultime opération visant à créer la fictionnalisation est la fictivisation qui considère : « que l'énonciateur n'intervient pas en tant que "je-origine réelle", mais comme origine fictive » (1988, p.128). Pour compléter son article où il explique les sept opérations de fictionnalisation, le chercheur présente le spectateur fictionnalisant « qui met en œuvre les sept opérations considérées ; un "rôle" vient ainsi s'inscrire dans un "corps" pour régler son comportement : en allant voir un film, le spectateur mobilise son "savoir insu" » (1988, p.129).

Dans mon mémoire, les génériques d'ouverture qui m'intéressent sont ceux qui intègrent les spectateurs dès les premières dizaines de secondes, tout en apportant quelque chose de particulier au récit. Il peut s'agir de détails sur un personnage ou sur le genre du film, d'une présentation des lieux importants ou bien de la mise en place d'une ambiance. Pour Odin, tous les types de générique d'ouverture sont bons pour faire entrer le spectateur dans la fiction. Pour ma part, il faut qu'ils aillent plus loin en présentant la diégèse du film. Je m'attarderai à la manière dont sont construits ces génériques et les effets qu'ont ces constructions. Mais avant tout, il est nécessaire d'expliquer une autre théorie d'Odin, qui cherche à expliquer comment le spectateur peut se laisser porter émotionnellement par une production cinématographique.

2.1.3 Mise en phase du spectateur

La mise en phase du spectateur est une notion théorique présentée par Odin dans son article « Pour une sémio-pragmatique du cinéma » et qu'il retravaille dans son ouvrage *De la fiction* (2000). Reprenons sa définition : « Par mise en phase, j'entends le processus qui me conduit à vibrer au rythme de ce que le film me donne à voir et à entendre. La mise en phase est une modalité de la participation affective du spectateur au film » (Odin, 2000, p.38). En d'autres termes, basé sur la narration d'un film, il s'agit d'un processus qui crée un sentiment unique entre un spectateur et une œuvre d'art. J'utilise ici le terme "unique" puisque la réaction d'un spectateur est propre à lui-même (selon sa vie, ses émotions, sa vision des choses, etc.). Par exemple, lorsque j'ai regardé *Kill Bill Vol.1*, j'étais jeune et j'ai été surprise par la violence qui tire sur l'humour. Mais un cinéphile averti, qui connaît bien l'histoire du cinéma et qui comprend les nombreuses références du film, ne va probablement pas aimer le film autant que moi à cette époque. Le film a réussi à me mettre en phase avec lui. Mais parfois, cette mise en phase ne fonctionne pas du tout chez certains spectateurs. Odin souligne une autre importance : le cheminement de mise en phase n'est pas seulement présent dans des films d'action. Ce n'est pas l'action d'un film qui permet ou non à un spectateur de se mettre en phase. Odin présente les exemples de quelques cinéastes québécois comme Denys Arcand ou André Forcier qui « [jouent] sur une mise en phase "aux temps morts" fonctionnant à "la baisse de niveau énergétique", à "l'épuisement du contenu émotionnel dans la répétition et la monotonie", "à l'inhibition de tout affect" » (2000, p.39). Tout film permet une mise en phase du spectateur, pour autant que celui soit "ouvert" à l'œuvre.

Pour qu'une mise en phase ait lieu, Odin indique qu'il y a deux types d'opérations : les opérations psychologiques et les opérations énonciatives. Les opérations psychologiques sont évidemment axées sur la psychologie du spectateur qui visionne l'œuvre et sont au nombre de quatre. Elles ne seront pas toutes présentées dans ce chapitre puisque certaines d'entre elles ne sont pas pertinentes pour ma recherche. Pour les identifications émotionnelles, l'individualité du spectateur est primordiale, puisque les

paramètres d'affectivité ne sont pas les mêmes pour tout le monde : « les identifications changent d'un spectateur à l'autre, d'une lecture à l'autre et pour un même spectateur, en fonction de l'âge, de la disposition psychique et du contexte de la lecture » (Odin, 2000, p.39). Par exemple, le film *Les Ordres* de Michel Brault (1974) n'aura pas du tout le même impact devant un spectateur canadien (québécois) que devant un spectateur provenant d'un autre pays. Et parmi les Québécois, la lecture peut être très différente. Un adolescent né dans les années 2000 ne connaîtra peut-être pas la Crise d'octobre de 1970. Sa lecture du film en sera affectée. Un spectateur qui ne connaît pas l'Histoire du Québec ne comprendra pas toutes les références. Il n'empêche pas qu'un spectateur non canadien puisse apprécier le film, mais celui-ci ne s'identifiera pas de la même manière au film.

Maintenant, attardons-nous sur les deux opérations énonciatives. Tout d'abord, la première opération « impose que je reverse le travail de l'ensemble des paramètres filmiques au service du récit ; cela signifie que tout le travail plastique, rythmique et musical du film, que toute la dynamique du montage, du jeu sur les regards et des cadrages ainsi que la façon de jouer des acteurs doivent être rapportés au travail du récit » (Odin, 2000, p.42). Si l'un de ces paramètres ne respecte pas cet « engagement », il peut y avoir un déphasage. Le spectateur ne vibrera plus aux éléments racontés. Le déphasage peut être de nature plastique (décor, images). Ou encore, le jeu d'acteur (impossibilité pour le spectateur de détacher l'acteur du personnage). Généralement, ce déphasage est plutôt personnel selon le spectateur. Odin décrit le processus de déphasage comme suit : « des moments de non-concordance entre les relations manifestées dans la diégèse et la relation film-spectateur » (1983, p.226).

Cependant, quelques oeuvres peuvent volontairement faire preuve d'autonomisation de certains paramètres cinématographiques. Par exemple, le son ou la musique de certains films peuvent ne pas concorder avec l'action représentée à l'image. Dans *Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, Alex, le violent protagoniste, bat et tue au rythme de la neuvième symphonie de Beethoven. À priori, violence et musique classique ne se situent pas aux mêmes endroits en termes d'attentes chez le spectateur. Mais est-ce que cela fonctionne ? Oui ! Certes, des types de films, tels les films

expérimentaux, utilisent les procédés de déphasage à grand escient et le public cible s'attend à être témoin de certains dérapages. Aussi, le cinéma américain regorge de vedettes et celles-ci apparaissent bien souvent sur nos écrans. Selon Rodowick (1980), ce *star system* pourrait provoquer une sorte de déphasage puisque la personne (l'acteur) ne peut pas être dissociée de son personnage. Mais au contraire, Rodowick explique que le spectateur connaît le style de personnage de l'acteur et que ce rôle se confond avec son personnage. Il y a alors une mise en phase dans le film, puisque le spectateur saura d'emblée le rôle type de l'acteur.

La seconde opération énonciative nécessaire à la mise en phase est l'utilisation du langage cinématographique pour obtenir « un positionnement du spectateur homologue aux relations qui se manifestent dans la diégèse » (Odin, 2000, p.41). Le spectateur doit se sentir sur les lieux de l'action. Grâce aux sons et aux images, le spectateur peut tout ressentir. L'immersion du spectateur est totale. De plus, la mise en phase peut agir sur l'interprétation des valeurs exprimées par le récit. L'esthétique du film peut connoter certains éléments pour les faire paraître bons ou méchants, ou tout simplement pour agir symboliquement. Pour illustrer, Odin prend l'exemple de *La chevauchée fantastique* (1939), réalisé par John Ford. Le système proposé montre des oppositions binaires. D'un côté, les Indiens sont montrés comme une masse inquiétante et désordonnée, tandis que de l'autre, les soldats américains sont individualisés et leur présence est symétrique et organisée. Le spectateur associe le désordre aux Indiens et l'ordre aux Américains.

Pour résumer, la mise en phase a pour but d'effacer les règles et les marques d'énonciation. Elle doit réussir à insérer ces marques dans le travail de la narration, puisque c'est la narrativisation, une des opérations de la fictionnalisation, qui permet la mise en phase. Comme le dit si bien Roland Barthes, un film, c'est un « festival d'affects » (cité par Odin, 2000, p.38) et la mise en phase a pour rôle de faire vivre ces affects aux spectateurs. Certes, un générique d'ouverture est composé de marques d'énonciation, grâce à ses mentions textuelles qui énoncent aux spectateurs un discours *sur* le film. Mais les génériques d'ouverture qui nous intéressent sont ceux qui utilisent les procédés de mise en phase à bon escient. Ce sont les génériques qui présentent, dès les premières secondes, un

monde unique, d'une manière unique, afin de permettre une immersion totale à son spectateur. Le générique d'ouverture, c'est la première marche à gravir pour atteindre une mise en phase parfaite entre un spectateur et un film. Bien souvent, en quelques secondes, voire quelques minutes, nos attentes envers le film sont déjà bien fondées. Il est nécessaire d'y établir de bonnes bases.

2.1.4 L'entrée du spectateur dans la fiction

Dans l'un de ses premiers articles, Odin s'intéresse à l'entrée du spectateur dans la fiction. Afin d'exemplifier ses propos, il se base sur le court métrage *Une partie de campagne* de Jean Renoir (1946). Tout d'abord, il remarque l'importance du premier plan, qui présente une source d'eau. Le spectateur s'attarde alors à la symbolique de cette eau, puisque c'est la première chose qui est présentée dans l'œuvre. Selon Odin, le spectateur entre alors dans un *désir de fiction* (1980, p.200). Il cherche à comprendre pourquoi l'eau est si importante, puisqu'elle se retrouve en premier plan, dès la première seconde. Il se soumet à l'univers et à l'histoire qui sont présentés devant lui. Le spectateur remarque tous les petits détails afin de bien saisir ce qui lui est raconté. Ensuite, dans son analyse, Odin s'attarde à l'importance du générique d'ouverture. Il présente le conflit qui émane du générique, que nous avons présenté dans le chapitre 1 : « Lire le générique, voir le film : les termes du conflit commencent à se préciser » (p.203). Le théoricien propose que *lire* et *voir* créent deux positionnements du spectateur au sein d'une œuvre. Dans *Une partie de campagne*, le texte gagne sur l'image de l'eau qui coule, uniquement parce que le fond reste identique. La présence de l'eau ne crée pas de sens, mais elle provoque plutôt un désir de sens puisque le spectateur désire savoir *pourquoi* le film débute sur cette image. Le spectateur se concentre sur ce qui est écrit et sur ce qui défile devant ses yeux, car il a déjà assimilé l'image.

Toujours à propos du générique, Odin soutient que le générique a une importance fondamentale pour le film de fiction :

Ce que proclame le générique, et il importe que cela nous soit dit au tout début du film, c'est le statut *imaginaire* de ce que le film va nous faire

voir, de la diégèse. Après cet avertissement, rien ne pourra plus venir sérieusement nous troubler dans la jouissance de la fiction : ni ces éléments qui comparés à la logique du monde ordinaire devraient nous apparaître comme des incohérences flagrantes, ces « phénomènes incroyables » que tout film, même le plus réaliste, compte nécessairement [...] (1980, p.205).

Pour Odin, le générique n'est pas seulement un procédé qui émet un discours sur un film (un texte qui parle du texte), mais c'est surtout une séquence qui permet aux spectateurs de prendre conscience qu'ils plongent dans une fiction. Le défilement d'un générique d'ouverture, c'est le moment où le spectateur comprend qu'il quitte son monde pour en visiter un nouveau. Le théoricien considère d'ailleurs le générique comme un « avertissement » dédié aux spectateurs. Après cette étape, tout ce qui sera montré à l'écran appartient à l'univers du film : où tout peut être possible. La logique et le réalisme peuvent être défiés, le spectateur s'y attend! Et on l'aura compris, cela est essentiel à mon propos.

Pour le chercheur, le générique d'ouverture permet bel et bien aux spectateurs d'entrer dans la fiction. Par contre, il ne permet pas nécessairement d'entrer dans la diégèse du film. Rappelons que la diégétisation est une opération primordiale pour la construction d'un monde. Nous verrons toutefois que dans certains films ou séries télévisées, le générique peut introduire le spectateur à la diégèse présentée de plusieurs façons en plus de contribuer à la création du récit. D'ailleurs, revenons sur son concept de fictionnalisation : « [...] *voir un film comme un film de fiction, c'est vibrer au rythme des événements énoncés par un énonciateur fictif, de telle sorte que j'entre en phase avec ces événements et avec le système de valeurs qu'ils véhiculent*¹⁰ » (2000, p.64). Dans un générique d'ouverture, l'énonciation est claire, mais nous savons bien qu'elle n'est pas fictive. Or, c'est justement ce qui m'intéresse dans ma recherche. Malgré cette énonciation, certains génériques d'ouverture permettent au spectateur d'entrer dans la fiction et de vibrer au rythme des événements de la fiction.

¹⁰ Italique de l'auteur

2.1.5 La notion de catapulte en jeu vidéo

Dans le domaine vidéoludique, certaines séquences peuvent être analysées comme au cinéma puisque les deux formes d'art ont de grandes similitudes concernant l'esthétique et l'aspect narratif. Même si les études en jeux vidéo et en cinéma sont distinctes, certaines théories et certains concepts peuvent être appliqués aux deux formes d'art. Intitulé « In defense of cutscenes » (2002), l'article de Klevjer propose une analyse des cinématiques, qui est une séquence indépendante en terme de jouabilité. De plus, la présence d'un générique d'ouverture dans les jeux vidéo est assez rare et bien souvent, lorsqu'il est présent, il prend la forme d'une cinématique. Qu'il soit présent dans un jeu vidéo ou dans un film, le générique a le même but : informer le joueur/spectateur sur l'œuvre. Les génériques de jeux vidéo sont présentés de la même façon que dans un film : des mentions présentent l'équipe de conception. L'analyse de Klevjer s'intègre bien à mon mémoire puisque nous verrons dans le troisième chapitre qu'un générique d'ouverture peut agir de la même façon qu'une cinématique de jeu vidéo d'un point de vue narratif.

Klevjer a écrit son article en réaction à « The Gaming Situation », une publication écrite par Markky Eskelinen (2001) visant à expliquer pourquoi les cinématiques nuisent à l'expérience principale d'un jeu vidéo concernant la pratique du jeu. Selon l'auteur, la richesse d'un jeu vidéo réside dans les mécaniques du jeu et non pas dans « l'histoire », qui serait principalement un aspect commercial du jeu vidéo. Mais Klejver vient à la défense des cinématiques en expliquant leur apport à un jeu. Klejver affirme qu'une cinématique, c'est bien plus que simplement approfondir l'histoire du jeu. L'aspect visuel est très important : « The cutscene is an efficient tool for conveying this story, being more visually interesting than purely verbal narration, and more uncomplicated than distributing the necessary information through scripted events » (Klevjer, 2002, p.195). L'apport visuel n'est pas que narratif. Certes, un personnage du jeu peut expliquer au joueur (et son personnage) comment jouer (lors d'un tutoriel, par exemple) dans une cinématique, mais ces séquences servent aussi à révéler de l'information importante sur différents sujets. Visuellement, le joueur prend connaissance d'un lieu et repère des informations importantes : « Notably, it may work as a surveillance or planning tool, providing the

player with helpful or crucial information » (Klejver, 2002, p.195). Par exemple, dans un jeu comme *Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), des cinématiques permettent au joueur d'avoir des informations cruciales sur les lieux. Lorsque Link/le joueur arrive à l'intérieur d'une créature divine (qui sont les quatre grands temples contenant des énigmes logiques à résoudre), une cinématique débute en plan d'ensemble afin de montrer les détails de cette créature. Cela aide les joueurs à voir à quoi ressemble le « labyrinthe » du temple et par où ils pourront accéder pour récupérer tout ce qui se trouve à l'intérieur de celui-ci. Grâce à cette petite séquence, le joueur est en mesure de repérer ce qui lui semble intéressant pour son parcours.

Il est encore plus pertinent de faire le lien avec les génériques d'ouverture. Dans son analyse, Klejver compare des cinématiques à des catapultes qui propulsent le joueur dans l'action : « Another rather well-established convention is the 'gameplay catapult', building up suspense and creating a situation, only to drop the player directly into fast and demanding action-gameplay » (2002, p.195). Puisque ce mémoire a pour but de démontrer qu'un générique d'ouverture projette le spectateur dans un monde différent du nôtre, cette notion est tout à fait appropriée. Pour Klejver, les cinématiques proposent une immersion en terme de jouabilité. Le joueur devient spectateur pour de brefs instants. Au cinéma, les génériques font, quant à eux, entrer le spectateur dans le film.

Il est intéressant de noter que les génériques sont très présents dans les jeux vidéo. Bien souvent, ils apparaissent à la fin du jeu (comme à la fin d'un film), lorsque le joueur a complété les missions principales. Et parfois, après le générique de fin, certains jeux mettent une cinématique cachée qui permet aux joueurs d'interpréter le jeu différemment. Notamment, après le générique de *Little Nightmares* (Tarsier Studios et Engine Software, (2017), la simple image d'une immense cheminée sur un monticule de pierres force les joueurs à interpréter la fin (et la suite!) du jeu. Et d'autres types de jeu (comme la franchise des Super Smash Bros.) utilisent l'espace du générique de fin pour faire jouer les joueurs qui viennent tout juste de terminer le jeu. Dans *Super Smash Bros Melee* (Nintendo, 2001), après que le joueur eut vaincu la redoutable main, il se retrouve dans un vaisseau et peut viser les noms qui apparaissent à l'écran. À la fin du générique, un compteur s'affiche

indiquant au joueur combien de noms il a atteints. Il faut aussi noter que la chanson du générique change, selon le personnage qui a été choisi par le joueur pour compléter les aventures. Les concepteurs de jeux vidéo utilisent donc, eux aussi, cet espace particulier de leur médium pour présenter une autre facette du jeu principal.

De plus en plus, les jeux vidéo proposent aussi des génériques d'ouverture, qui peuvent agir de la même façon qu'un générique d'ouverture au cinéma. Un des exemples les plus intéressants est sans aucun doute *Death Stranding*, jeu sorti en 2019 créé par Hideo Kojima. La frontière entre le cinéma et le jeu vidéo est mince. L'acteur principal est Norman Reedus. Mais il y a aussi Mads Mikkelsen, Léa Seydoux et Guillermo Del Toro, qui sont tous des vedettes du grand écran. Il s'agit d'un jeu vidéo axé sur l'histoire possédant plusieurs cinématiques. Un générique d'ouverture présente les acteurs importants de l'œuvre (comme dans un film). Et celui-ci a été conçu par nul autre que Kyle Cooper, un concepteur de génériques d'ouverture déjà introduit qui est très important dans notre période contemporaine. La proximité de ce jeu avec le cinéma se retrouve dans de nombreux éléments, dont le générique d'ouverture.

D'ailleurs, c'est le générique d'ouverture de *Death Stranding* qui catapulte les joueurs dans l'histoire, mais aussi dans l'action du jeu. La transition se fait doucement. Les premières minutes du jeu présentent le générique (avec la mention du studio de production, le concepteur et les acteurs) durant lequel défilent de magnifiques paysages. Puis, l'action débute avec le personnage de Norman Reedus qui fuit une pluie acide. Une assez longue cinématique d'action commence ainsi : le personnage sur une moto effectue un saut et semble frapper une femme en atterrissant. Il chute de sa moto et, en se relevant, la femme n'est plus là et il doit chercher un endroit où se cacher de la pluie. C'est alors que le joueur entre en action. Il prend le contrôle du personnage et doit se rendre jusqu'à une caverne. Cette séquence appuie ce que Klevjer explique lorsqu'il compare la cinématique à une catapulte. Le joueur est projeté dans l'histoire de la même manière que Reedus est expulsé de sa moto.

Au cinéma, les génériques d'ouverture introduisent l'univers aux spectateurs. Ceux-ci sont en mode découverte pendant le défilement des noms. Et pour reprendre l'idée de Klevjer, le générique d'ouverture peut aussi servir à repérer certains indices ou les thématiques du film. Le spectateur retient l'information présentée dans les premières minutes d'un film ou d'une série télévisée et se familiarise avec celle-ci. Nous verrons d'ailleurs dans le chapitre trois que de nombreux génériques d'ouverture offrent des indices aux spectateurs sur le film ou sur la série qu'ils sont en train de visionner. En ce sens, et en revenant sur la notion de catapulte, nous pouvons retrouver certaines similitudes entre les génériques d'ouverture et les cinématiques dans un jeu vidéo. Si nous revenons sur l'exemple de *Stoker*, présenté dans le premier chapitre, nous pouvons facilement comprendre qu'à l'aide de la narration et du montage, une séquence-générique d'introduction peut nous projeter dans l'univers d'un film. Et bien sûr, il existe plusieurs autres manières que nous analyserons dans le prochain chapitre.

2.1.6 Le générique d'ouverture au service de la narration et de l'immersion

Nous avons vu au sein du premier chapitre qu'un générique de film est une forme d'énonciation très forte, puisqu'il s'adresse directement aux spectateurs. Toutefois, la sémio-pragmatique ne cherche pas à relever ces traces énonciatrices. La pragmatique analyse « comment le langage signifie, produit du sens et constitue un moyen pour influencer sur autrui » (Kermabon, 1988, p. 39). La sémio-pragmatique étudie comment le film crée le sens pour son spectateur. C'est pourquoi je vais démontrer que certains génériques d'ouverture ne sont pas seulement un discours (le texte) sur le film. Ces séquences d'ouverture sont uniques et nous verrons comment elles sont créées pour produire du sens pour le spectateur qui découvre un nouvel univers, celui du film qu'il regarde.

Dans mon mémoire, le genre cinématographique est très important lorsqu'un générique présente la diégèse d'un film. Les films fantastiques ont des mondes tellement différents du nôtre qu'ils peuvent être difficiles à *diégétiser* rapidement. Le générique d'ouverture offre une séquence rapide remplie de détails, de symboles et d'indices sur ce monde. Il vient aider le spectateur à transiter entre son monde réel et celui présenté par le

film. Le spectateur doit vite s'adapter à ce qui est présenté devant lui afin d'en saisir les multiples détails. Cependant, certains films fantastiques se font plus discrets dans la présentation de leur diégèse et désirent prendre le spectateur par surprise à la toute fin. C'est le cas de *Stoker* que je viens de mentionner. L'œuvre prend plutôt les bases d'un drame ou d'un suspense, mais il entre tout de même dans la catégorie des films fantastiques, puisqu'il y a quelques événements surnaturels. Le générique est présent non seulement pour montrer le personnage et la prémisse du film, mais aussi pour semer des indices, par l'écriture, sur ce qui pourrait arriver dans l'œuvre. Bref, un film fantastique peut être très riche. En quelques dizaines de secondes, le générique permet de présenter énormément de choses ou, en d'autres termes, de dresser la table et d'y mettre assez d'aliments pour un repas huit services!

En reprenant la notion de déphasage d'Odin, il est certain qu'un générique de film et ses mentions peuvent nous faire sortir de la fiction. Dans *Climax* (Noé, 2018), que nous avons déjà mentionné, le générique apparaît au milieu du film et ce, une fois que les spectateurs sont bien campés dans la diégèse. Il est certain qu'à ce moment, un effet volontaire de la part de Noé de déphasage se produit. Le spectateur sort de la bulle du film. Il n'en demeure pas moins que selon l'univers, le générique permet plutôt de mettre en phase le spectateur, de l'immerger dans la fiction. Bien sûr, en voyant le générique, le spectateur sait qu'il regarde un film, mais le générique agit comme un pont entre les deux mondes. C'est grâce au générique que l'entrée dans la fiction est plus douce. Certaines caractéristiques favorisent cette immersion, malgré la présence des titres. L'aspect visuel des génériques qui vont nous intéresser est très important. Ils sont en mesure de présenter le lieu de l'intrigue, l'histoire, l'ambiance ou tout simplement les personnages principaux.

2.2 Univers et mondes fictifs

Le but de mon mémoire étant de démontrer que les génériques d'ouverture des films permettent d'entrer dans un nouveau monde, il est primordial d'aborder les diverses théories des mondes fictifs. Dans cette seconde partie du second chapitre, je m'attarderai à l'étude des univers et nous verrons comment ceux-ci peuvent s'exprimer à travers un film.

Tout d'abord, revenons sur la définition de la diégèse. Dans leur ouvrage, Aumont et ses collaborateurs définissent la diégèse comme « pseudo-monde, comme univers fictif dont les éléments s'accordent pour former une globalité » (2016, p.105). L'utilisation du terme pseudo-monde est intéressante puisque d'emblée, elle fait la référence à un monde différent du nôtre. En effet, dans l'édition du Multi dictionnaire de 2003, le préfixe « pseudo » signifie « menteur, faux » en grec. Le monde fictif qui est présenté devant nos yeux est une illusion qui n'existe pas réellement, mais qui paraît réel. C'est la raison pour laquelle j'ai choisi d'analyser des génériques provenant d'œuvres fantastiques ou de science-fiction. Le monde est extrêmement loin du nôtre, mais nous voulons tout de même y croire, l'espace de quelques heures. C'est ce que Boillat appelle l'écart des mondes : « [...] pour être compréhensible, un monde, même éloigné du nôtre [...] doit être majoritairement composé d'éléments reconnaissables, c'est-à-dire d'invariants appartenant à la fois au monde de référence et à celui de la fiction » (2014, p.101). Dans son ouvrage, Boillat catégorise les univers cinématographiques selon leur type. Il propose six catégories. Deux d'entre elles me seront utiles. La première se concentre sur les mondes surnaturels. « Le "sur-naturel", produit d'une altération de certaines lois de notre monde, est instauré dans des films généralement associés au genre du fantastique : l'ici et là [...] de notre monde matériel côtoient l'*au-delà* [...] » (Boillat, 2014, p.111). Dans un monde surnaturel, il y aura l'ajout d'un élément extraordinaire à notre monde que nous connaissons (fantômes, esprits, revenants, monstres, etc.). Les exemples que je soumettrai à l'analyse dans mon dernier chapitre et qui se rattachent à cette catégorie sont : *Twin Peaks*, *The Haunting of Hill House*, *Shape of Water*, *Split*, la saga *Harry Potter*, *King Kong : Skull Island* et *Godzilla*. La seconde catégorie est celle des mondes virtuels : « Ce type mondain s'inscrit dans un plan de réalité différent de celui du monde de référence représenté dans le film et partagé par le spectateur [...] » (Boillat, 2014, p.126). Cependant, la distance que possède ce type de monde avec le nôtre n'est pas seulement physique (par exemple un récit sur une autre planète). Le monde en entier doit être « d'une autre étoffe » (Boillat, 2014, p.111). Boillat mentionne qu'un film peut se retrouver dans plusieurs des catégories. Les frontières entre celles-ci sont poreuses et dépendent de la manière dont une œuvre est

étudiée. Pour l'analyse des exemples du chapitre trois, je catégoriserai uniquement la séquence-générique selon ce qui est proposé par Boillat (et non pas l'entièreté du film).

Souriau fait un pont fort pertinent entre les génériques, l'immersion et les différents univers : « [...] tout film, dès qu'on le projette, pose un univers » (1951, p. 231-232). En très peu de mots, cette phrase exprime ce que je veux démontrer dans mon mémoire. Dès les premières secondes, le film commence à présenter *son* univers. Parfois, ces premières secondes font partie du générique d'ouverture. Et bien sûr, ce sont ces quelques cas qui nous intéresseront dans mon troisième chapitre. La phrase de Souriau est intéressante, puisqu'elle souligne l'importance des premiers instants d'un film. Et nous pouvons même dire que le théoricien reformule l'entrée du spectateur dans la fiction. Une fois que les spectateurs saisissent bien dans quel genre d'univers ils sont plongés, ils pourront mieux comprendre la suite du récit. Lorsqu'un générique d'ouverture est présent, cette séquence peut différer totalement de l'esthétique générale de l'œuvre. Par exemple, le film *The Others* (2001) d'Alejandro Amenabar utilise l'animation et des dessins pour introduire le film. Une femme raconte une histoire en voix off et la fiction prend l'aspect d'un conte ou d'une légende. Dans ce cas-ci, le générique permet de donner le ton fantastique à l'œuvre. De plus, il permet d'alléger l'entrée des spectateurs dans la fiction, puisqu'une histoire nous est racontée et montrée, avant d'entrer dans le vif du sujet. Les génériques d'ouverture peuvent être une vision du monde qu'ils présentent. Ou encore, ils peuvent en être une pièce maîtresse.

Ensuite, en prenant l'exemple de Marvel, il est important de préciser qu'un monde débute à partir d'une histoire : « a narrative so large, it cannot be covered in a single medium » (Jenkins, 2006, p. 95). Certes, ce ne sont pas tous les récits ou tous les univers qui sont basés sur le transmédia¹¹ comme le sont les films de Marvel. Mais il faut souligner qu'un univers peut dépasser le film en lui-même. Ces univers continuent de s'épanouir à

¹¹ Le transmédia est une théorie introduite par Jenkins en 2003. Elle se caractérise par l'étude de diverses œuvres de fiction provenant de différents médias qui, mises ensemble, créent une expérience unifiée et cohérente. Par exemple, un univers cinématographique peut continuer à s'épanouir dans une bande dessinée ou dans un jeu vidéo. Bien que le transmédia ne soit pas un élément central de mes analyses, il m'était impossible de ne pas aborder cette théorie, puisque certains des univers présents dans les films s'étendent au-delà.

travers le spectateur et la lecture que celui-ci fait d'une œuvre. Et aussi, quelques films nés du transmédia (*Deadpool* [Miller, 2016], *Guardians of the Galaxy I et II* [James Gunn, 2014 et 2017], *Watchmen* [Snyder, 2009]) seront présents dans mes analyses du chapitre trois. Afin de bien illustrer la citation de Jenkins, regardons de plus près les bandes-dessinées de l'immense univers de Marvel et de la Saga de l'infinité (les films qui regroupent les récits de Thor, Iron Man, Captain America, Hulk, Captain Marvel, Ant-Man, Les Gardiens de la galaxie, Dr. Strange, Spider-Man et Black Panther). Depuis les années 40, ce monde unique se forme et s'élargit. De nombreux super-héros s'ajoutent aux premiers. Même s'ils possèdent tous leur propre série, certains finiront par se rencontrer pour créer les Avengers. Au cinéma, il s'agit de l'un des plus vastes univers fictifs de notre époque contemporaine. Aujourd'hui, c'est plus de 23 films qui ont été réalisés en 12 ans. Au départ, avec *Iron Man 1, 2 et 3* ainsi que *Captain America : The First Avenger* (Joe Johnston, 2011), les super-héros étaient présents seulement dans les films qui portaient leur nom. Les spectateurs auraient pu s'imaginer qu'ils possédaient donc tous chacun leur univers bien précis. Mais non! Après quelques films, leurs chemins se rejoignent et ils font équipe. Certes, ceux qui connaissaient bien l'univers des comics savaient que leurs routes allaient se croiser et qu'ils s'allieraient. Les autres qui n'en savaient rien auraient pu croire que chaque super-héros possédait son propre univers. Cela dit, plusieurs films offrent des liens plus ou moins discrets avec d'autres longs-métrages de l'univers. Notamment le tesseract, qui est une arme très importante dans de nombreuses productions Marvel, est présent dans plusieurs films (*Captain Marvel* [Anna Boden et Ryan Fleck, 2019], *Thor* [Kenneth Branagh, 2011], *Captain America : The First Avenger*). Ces dernières années, l'intrigue des derniers films (*Avengers : Infinity War* [Joe Russo et Anthony Russo, 2018] et *Avengers : Endgame* [Joe Russo et Anthony Russo, 2019]) tournait autour des pierres de l'infini. Thanos, l'ultime antagoniste, désirait les posséder toutes afin d'éliminer la moitié de la population. Ces pierres sont apparues dans de nombreux films, bien avant la conclusion finale d'*Avengers : Endgame*. À l'inverse, les films de la série X-Men, aussi produite par Marvel, ne présentent aucun élément pouvant les lier aux principaux films de la Saga de l'infinité. Ces deux univers sont bien séparés puisque les films ne communiquent pas entre eux.

Nous pouvons par ailleurs noter que les séquences présentes à la toute fin des films de Marvel, après les génériques de fin, annoncent les futures productions. Nous en avons déjà parlé plus tôt dans le premier chapitre. Cela a pour effet d'élargir le monde du film dans lequel cette séquence inédite est présentée. C'est un peu l'idée que Jenkins soulignait dans la citation présentée plus haut. Dans les films de Marvel, l'univers est présent à travers différents médiums, comme la bande-dessinée et le cinéma. Et les épopées de ces super-héros sont présentées différemment selon les médiums. Mais ce monde est tellement vaste, qu'il s'élargit de film en film grâce aux séquences cachées après les génériques de fin. Le spectateur a un avant-goût du futur de cet univers. Dans *Avengers : Endgame*, cette séquence est très différente. Le film marque la fin de la Saga de l'infinité, avec la mort d'Iron Man et la vieillesse de Captain America. Les premiers héros que nous avons vus au grand écran laissent la place aux plus jeunes. À la fin d'*Avengers : Endgame*, les spectateurs n'ont pas droit à la présentation d'un futur héros ou d'un futur antagoniste. C'est le son de quelques coups de marteau qui résonnent dans nos oreilles, symbolisant la fin de cette saga avec Iron Man. L'univers des super-héros de Marvel tel qu'on le connaît a débuté avec Iron Man, qui crée son armure en donnant des coups de marteau. Et la saga se termine sur ce même son, laissant place à une nouvelle ère. Dans cet exemple, c'est l'aspect symbolique qui prend de l'importance, bien plus que la curiosité que nous pouvons éprouver face aux futures productions de l'univers cinématographique de Marvel.

Dans la même veine, il est intéressant de souligner que de très nombreux films se réfèrent à des éléments de notre réel afin de permettre aux spectateurs de se repérer dans le temps et dans l'espace. Il en est de même pour les films de science-fiction, comme *Ready Player One* (Spielberg, 2018), qui présente un futur où les gens sont des utilisateurs d'un énorme jeu vidéo, l'Oasis. Au sein de l'Oasis, plusieurs épreuves attendent les joueurs et celui ou celle qui réussira ces défis aura de grands pouvoirs sur le jeu. L'univers est extrêmement riche en personnages. Chacun d'eux peut modifier l'apparence de leur avatar comme bon leur semble. Les joueurs du jeu choisissent des costumes en lien avec des références de notre époque. Le Géant de fer, des personnages d'Halo et d'Overwatch, la voiture de *Back to the Future*, l'hôtel de *The Shining*, *Godzilla*, etc. Tous font appel aux connaissances des spectateurs pour bien saisir les petites particularités et reconnaître la

richesse de l'œuvre. Et pour ces références, le spectateur pourrait bien croire que ce film est bel et bien le futur de notre univers, puisque tout ce que nous connaissons est présenté d'une manière nostalgique. Ces détails contribuent à rendre « réaliste » une œuvre qui ne l'est pas du tout, ou du moins, qui est très loin de notre réalité.

Ce que nous devons prendre en considération lorsque nous parlons d'univers et de mondes possibles, c'est que le monde tel qu'on le connaît est le point de départ de la création de tout nouvel univers : « worldmaking as we know it always starts from worlds already in hand; the making is remaking » (Goodman, 1978, p.6). Les spectateurs vont se fier à leur connaissance de notre monde afin de se familiariser avec ce qui est présenté devant leurs yeux. Les principes de base sont très souvent les mêmes. Par exemple, la gravité opère de la même manière (ou presque) dans la majorité des récits fictifs. Certains films de science-fiction peuvent repousser les limites de la dite gravité afin de marquer une rupture avec notre monde. C'est d'ailleurs ce type d'éléments qui peut distinguer les deux réalités. Il est donc intéressant de penser que les concepteurs de ces univers différents se basent sur leur propre vision du monde. Même les œuvres les plus dystopiques ont des points de repère que le spectateur va reconnaître. Sinon, l'immersion pourrait être plus difficile. Les spectateurs se sentiront moins inclus. Ils pourraient ne pas s'imaginer vivre dans de tels endroits.

Pour revenir à Jenkins, il précise que les univers créés par des auteurs et appréciés par un public sont plus vastes que ce qui est présenté dans les minutes d'un film ou dans les pages d'un livre. Un monde peut continuellement être en création :

[...] storytelling [...] becomes the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium. The world is bigger than the film, bigger even than the franchise – since fan speculations and elaborations also expand the worlds in a variety of directions (2006, p.116).

Certes, les idées des fans et leurs spéculations n'ont parfois pas été réfléchies par les auteurs principaux d'une histoire, mais elles sont à prendre en compte dans l'expansion du monde fictif. Afin d'illustrer ces propos, prenons l'exemple populaire de J. R. R. Tolkien, reconnu

pour la création d'un univers immense. Sa trilogie la plus connue est celle du *Seigneur des Anneaux* (1954 et 1955), mais l'univers de la Terre du Milieu s'étend sur une dizaine de livres, trois films et une série télévisée en pré-production, basée sur d'autres romans. Même si l'auteur est décédé, son univers perdure et sa portée est amplifiée par tout ce qui est créé à partir de ses œuvres. L'univers se construit sans cesse. Les fans contribuent grandement à faire vivre ses histoires. Leur apport face aux théories des mondes possibles et l'expansion de ceux-ci ne m'intéressera pas particulièrement pour la suite de mon mémoire, mais il sera important de les prendre en compte lorsque nous analyserons des génériques de *Deadpool*, qui se basent beaucoup sur la connaissance et la culture de son public.

Comme il est entendu par les différents théoriciens énumérés plus haut, toute création fictive propose un monde. Cependant, certains de ces mondes, même s'ils n'appartiennent pas au nôtre, sont très semblables à la réalité dans laquelle nous évoluons (tel James Bond, par exemple). D'ailleurs, de nombreux éléments réfèrent directement au nôtre (les voitures, les pays et les appareils électroniques, notamment) et font en sorte que le spectateur a l'impression que Bond évolue dans le même univers que nous, même si en théorie, Bond a son propre univers. Dans le cas de mon mémoire, ce sont plutôt les mondes qui ont de grandes différences avec le nôtre qui m'intéressent. Aux premiers abords, *Watchmen* est un film qui présente les bases de notre univers, car les « héros » n'ont pas pouvoir particulier. Mais plus le récit avance, plus il tire sur la science-fiction (avec l'arrivée de Dr. Manhattan). Et c'est justement ce rapport à la réalité qui rend le générique si plaisant à analyser.

Plusieurs éléments importants ont été soulevés dans ce second chapitre. Pour l'analyse des génériques de film du chapitre trois, il faudra notamment retenir qu'un générique d'ouverture peut engendrer et accélérer le processus de fictionnalisation du spectateur, puisqu'il peut présenter plusieurs éléments essentiels du récit et de l'univers. Souvenons-nous aussi que notre présentation de la sémio-pragmatique a été complétée avec les analyses d'Odin d'*Une partie de campagne* pour expliquer comment un spectateur peut entrer dans une fiction. La théorie de Klevjer et son utilisation du mot « catapulte »

s'intégrera bien à mes analyses du dernier chapitre, puisque certains génériques proposent de lancer le spectateur directement dans l'action.

Chapitre 3 : L'immersion dans un nouveau monde par le générique d'ouverture

Cet ultime chapitre de mon mémoire sera dédié à l'analyse de divers génériques qui ont retenu mon attention. Ils se démarquent tous de différentes manières qui seront expliquées plus en détails. Je propose de regrouper des génériques selon ce qu'ils présentent par rapport au film. La première catégorie se concentre sur le lieu où se déroulera le récit. Les génériques de la seconde partie font plutôt ressortir l'ambiance générale de l'œuvre. Tandis que ceux présents dans la troisième et dernière partie reconstruisent le passé du récit de leur œuvre respective. Je précise, encore une fois, que les génériques d'ouverture ne sont pas souvent présents dans une œuvre américaine fantastique et c'est pourquoi il me sera parfois difficile de mentionner d'autres génériques qui pourraient posséder des similitudes avec ceux mentionnés dans mes catégories.

3.1 Justification du corpus et du genre

Lors de l'ébauche de mon plan de travail pour la rédaction de mon mémoire, j'ai réfléchi aux films et aux séries télévisées qui pourraient être des exemples pertinents et je me suis rendu compte qu'il s'agissait principalement de films fantastiques et de science-fiction. Il est vrai que tous les genres de films peuvent cacher des génériques ingénieux et originaux, mais la création d'un monde complètement divergent du nôtre en quelques minutes m'intéresse particulièrement. Selon moi, ce sont des œuvres qui appartiennent à ces deux genres qui permettent de relier efficacement et naturellement les théories des mondes fictifs et des univers avec les génériques d'ouverture.

Les génériques des films ou des séries télévisées choisis possèdent tous un ou des éléments uniques qui les différencient les uns des autres, même si l'approche globale de l'introduction au monde est semblable. Par exemple, nous allons voir que *Godzilla* et *King Kong : Skull Island* utilisent tous les deux des archives pour recréer un passé, mais cette présentation ne s'effectue pas du tout de la même façon et les raisons qui justifient ces

choix sont différentes. Ce sont précisément ces distinctions et les effets provoqués chez le spectateur qui entre dans la fiction qui seront analysés dans ce chapitre.

Mon choix s'est tourné vers des films ou des séries télévisées américains puisque je suis passionnée du cinéma populaire américain et l'industrie, de manière générale, me fascine. La majorité des films américains réussissent, en quelques dizaines de secondes, à intégrer le spectateur à dans l'univers présenté par le film. Ce sont aussi les films américains qui dominent le marché et qui attirent de nombreux spectateurs. Lorsque ma problématique n'était pas entièrement concrétisée, j'ai pris le temps de regarder l'ouverture de près de 250 films américains et j'ai trouvé les petits bijoux qui seront analysés ici. J'ai aussi réalisé que l'industrie américaine tente, par différents moyens, de retenir l'attention du spectateur pendant le défilement du générique.

En ce qui concerne le choix de l'époque contemporaine (années 2000 à aujourd'hui), j'y suis allée selon l'historique que présente Tylski dans la recherche que j'ai présentée au premier chapitre. Les années 2000 marquent l'arrivée des effets spéciaux numériques et grâce à ceux-ci, nous verrons que plusieurs films mettent davantage l'accent ainsi qu'un plus gros budget sur le générique. Les œuvres américaines ne lésinent pas sur le budget, même si le générique n'est pas dans les priorités. Par contre, les studios de production veulent que leurs œuvres marquent les spectateurs et, dans certains cas, ils savent que les génériques peuvent s'ancrer dans leur esprit. Les budgets sont plus grands et permettent aux créateurs de génériques de composer avec plus de moyens. Aussi les techniques sont plus impressionnantes car les génériques sont à grand déploiement. Ils ont pour but d'impressionner le spectateur dès les premiers plans afin de bien les accrocher au récit (ou aux personnages) qu'ils présentent. De plus, les génériques des années 2000 contrastent énormément avec ceux des générations antérieures. Bien sûr, les effets spéciaux et les technologies y sont pour beaucoup. Ce sont principalement ces éléments qui ont motivé à concentrer ma recherche dans cette époque.

Dans ce dernier chapitre, je tenterai de démontrer pourquoi le générique d'ouverture est nécessaire dans les œuvres choisies. Qu'apporte-t-il au film ? Quels sont les aspects

fondamentaux qu'il présente ? Que serait tel ou tel film sans générique ? En quoi cela vient-il approfondir l'histoire et son univers ? Nous verrons que l'entrée du spectateur dans la fiction peut se faire de bien des manières.

3.2 L'entrée dans la fiction par la (re)connaissance d'un lieu

Plusieurs films et séries télévisées misent sur un lieu en particulier pour faire évoluer le récit. Ce lieu emblématique devient pratiquement un personnage à part entière. Souvenons-nous que l'une des opérations nécessaires à la fictionnalisation était celle de la diégétisation, qui visait à construire le monde diégétique du récit. C'est ce que les génériques présents dans cette première partie ont comme fonction. Dans *The Haunting of Hill House*, le générique d'ouverture des épisodes laisse place à des détails qui en disent long sur le manoir des Hill, où la majorité du récit se déroule. Quant à elle, la célèbre série de David Lynch, *Twin Peaks*, présente la nature environnante de la ville qui donne le nom à la série. La présentation à travers le générique de ces lieux importants m'intéressera dans la seconde sous-section de cette partie. Mais débutons par analyser l'aspect du territoire et de la carte dans *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), où le territoire, Westeros, prend vie sous les yeux du spectateur, puisque les monuments et les villes se construisent – littéralement – pendant le générique d'ouverture de la série.

3.2.1 La carte et le territoire : Game of Thrones (HBO, 2010 à 2019)

Débutons par dresser un court synopsis de la série. Neuf familles nobles luttent pour contrôler Westeros et n'ont qu'un seul désir : siéger sur le Trône de Fer. La principale famille sont les Stark et est composée des parents, Eddard et Catelyn Stark, de leurs enfants, Sansa, Arya, Robb, Rickon et Bran, et le fils adoptif d'Eddard, Jon Snow. À cette famille s'ajoute une bonne vingtaine de personnages qui prennent chacun de l'importance au fil du temps. Magouilles, manigances et trahisons sont au rendez-vous pour accéder au Trône de Fer. Avec tous ces personnages et ces allégeances qui se modifient au gré des saisons, vous devinerez que *Game of Thrones* est une série télévisée extrêmement complexe, même si sa temporalité linéaire est relativement classique, car il n'y a pas vraiment de retours en arrière

ou de sauts dans le futur. C'est pourquoi le spectateur doit être très attentif lorsqu'il regarde cette série, car de nombreux détails pourraient passer inaperçus alors qu'ils auront de l'importance plus tard. Cependant, le générique de *Game of Thrones* (qui dure 1 minute et 42 secondes) permet de dé-complexifier cet univers.

Premièrement, le générique d'ouverture est l'un des seuls moments où le spectateur peut appréhender des lieux où se déroulent les intrigues. Généralement, dans le récit, les plans d'ensemble qui présentent les villes sont peu nombreux. Le générique permet alors de visualiser ces endroits, puisque la caméra *voyage* entre les grandes villes. Elle effectue une trajectoire sur la carte (entrecoupée par des anneaux, que nous étudierons plus tard) à vol d'oiseau et le spectateur peut ainsi repérer les points importants sur la carte et les situer par rapport aux autres villes.

Décortiquons le générique du premier épisode de la saison 1 afin d'exemplifier cette idée. Tout d'abord, un soleil est présenté comme un astrolabe en trois dimensions. Des anneaux en or encerclent une grosse boule de lumière dorée. Le premier lieu présenté en maquette est King's Landing, la capitale où siège le roi des sept royaumes de Westeros. En s'approchant de King's Landing, des lentilles qui traversent l'image produisent un effet de loupe et la caméra effectue une mise au point. Ceci donne un effet de profondeur à l'image et propose une certaine distance que l'on pourrait évaluer à plusieurs kilomètres entre le soleil et King's Landing. Une fois la caméra arrivée à King's Landing, la maquette de la capitale se construit sous les yeux du téléspectateur. L'énorme château, le Red Keep, est survolé et les détails de sa construction peuvent être captés. Sur la carte, le nom de la capitale est indiqué. Puis, la caméra continue sa trajectoire au nord, vers Winterfell. Nous remarquons les symboles importants du fort, tel l'arbre sacré. La caméra se rend encore plus au nord et présente The Wall. À l'aide du même effet de lentille, la caméra recule (exprimant ainsi une longue distance parcourue) et effectue un arrêt rapide au-dessus de King's Landing. Elle poursuit sa trajectoire à l'est, à Essos, et la ville où évolue Daenerys Targaryen au début de la série, Pentos, apparaît à l'écran. Les territoires importants sont assimilés par les téléspectateurs, qui peuvent, au moins, visualiser les grandes villes et leur

emplacement géographique. Mais ce générique d'ouverture possède bien d'autres aspects qui permettent aux téléspectateurs de mieux anticiper la série.

En date d'aujourd'hui, le générique d'ouverture de *Game of Thrones* est sans aucun doute l'un des meilleurs exemples pour illustrer l'opération de diégétisation d'Odin, car le monde se construit sous les yeux du spectateur. Même si le monde est créé sous forme de maquette, le spectateur s'imagine la grandeur du pays grâce aux lentilles qui passent devant la caméra et provoquent de la profondeur à l'image et à la carte. Les décors sont détaillés et reprennent les éléments importants de chacune des grandes villes (l'arbre aux feuilles rouges dans Winterfell, les grandes tourelles du Red Keep et même l'ascenseur qui monte et qui descend du Mur). Cette diégétisation se construit à chaque fois que le générique présente un nouveau lieu que le spectateur n'a pas encore eu la chance de voir dans la série.

Souvenons-nous que la narrativisation est l'étape suivant la diégétisation dans la notion de fictionnalisation d'Odin. En plus de créer un univers, le générique de *Game of Thrones* donne de l'information sur le récit au spectateur. Au fil des épisodes, il est possible de remarquer que le générique évolue et se modifie au gré des événements. En effet, dans l'épisode qui suit le générique, si un nouveau lieu est présenté, il y a des fortes chances qu'il apparaisse dans le générique d'ouverture, aux côtés de King's Landing, Winterfell et The Wall. Dès l'épisode deux de la saison 1, Pentos disparaît du générique et laisse sa place à Vaes Dothrak, lieu où Khal Drogo, un des plus puissants Dothrakis, amène Daenerys, une jeune femme sous l'emprise de son frère aîné qui croit que le Trône de Fer lui appartient puisque son père, ancien roi de Westeros, s'est fait trahir et a été tué. Grâce au générique, le téléspectateur qui remarque ces modifications, peut s'attendre à un changement de lieu important dans la suite du récit ou à en découvrir un nouveau. Cette évolution est possible grâce à l'aspect sériel d'une série télévisuelle. Aussi, l'apparence d'un lieu en particulier peut être modifiée selon les événements s'y déroulant. Il faut savoir que King's Landing, Winterfell et The Wall sont les trois lieux qui ne disparaissent jamais du générique. À la fin de la saison 2, l'ami de la famille Stark, Theon Greyjoy, les trahit et tente de conquérir Winterfell. Il est trompé à son tour par ses propres hommes, qui eux, brûlent Winterfell et retournent aux Iron Islands. Winterfell est donc en ruines, abandonné. Dans le générique

de la saison 3, dès le premier épisode, on constate en effet que Winterfell est détruite et qu'une colonne de fumée s'y élève (voir figure 3.1).



Figure 3.1 : À gauche, Winterfell appartient aux Stark (saisons 1-2-6-7) et à droite, Winterfell est en ruines après le départ de Theon Greyjoy (saisons 3 et 4).

Au dernier épisode de la saison 4, Ramsay Bolton reprend, au nom de son père, le château de Winterfell. Dans le générique de la saison 5, premier épisode, le blason de Bolton remplace celui des Stark (voir figure 3.2).



Figure 3.2 : En haut, Winterfell appartient aux Stark (saisons 1-2-6-7). En bas, Winterfell appartient aux Bolton (saisons 5 et 6). Le blason n'est plus le même. En haut, le loup faisant référence aux Stark, et en bas, l'homme écorché, faisant référence aux Bolton.

Dans l'épisode 10 de la saison 6, Jon Snow reconquiert Winterfell et l'effigie des Stark reprend sa place. Marta Boni présente les détails évolutifs du générique :

Such a map orients the viewer to the changing trajectories of the various characters, evoking the spaces central to the constantly evolving war for the Iron Throne. It visually gathers a complex multitude of dispersed elements. Also, it is a serial map—it changes according to the transformations the fictional world has undergone throughout each season. (2017, p.11)¹²

Boni souligne un aspect intéressant : en plus d'avoir une fonction d'orientation, la carte du générique présente l'évolution de la guerre qui fait rage pour s'emparer du Trône de Fer. En suivant de près les personnages et leurs mouvements au cours des épisodes, le spectateur peut savoir où se trouvent chacun et suivre leur progression vers le trône. Daenerys Targaryen¹³ est probablement le meilleur exemple pour analyser cet aspect. Dans les cinq premières saisons, elle stagne à Essos afin de se créer une armée. Le générique trace son parcours en faisant disparaître et apparaître les grandes villes où elle s'arrête selon les épisodes (Pentos, Vaes Dothrak, Qarth, Astapor, Yunkai, Meereen, retour à Vaes Dothrak). Puis, finalement, dans la saison 7, elle arrive à Dragonstone. Ce sont tous des lieux fondamentaux pour elle, car ils symbolisent des moments importants dans sa quête. Par exemple, à Vaes Dothrak (première visite), elle tombe en amour avec Khal Drogo et fait naître ses dragons. À Qarth, elle apprend à se débrouiller seule. À Astapor, par un subterfuge, elle hérite de la redoutable armée des Unsullied. À Yunkai et à Meereen, elle apprend à gouverner. Et enfin, lorsqu'elle retourne à Vaes Dothrak, elle en ressort avec une armée, mais de Dothrakis cette fois-ci. Son progrès est donc perçu à travers les lieux présentés. Le générique n'est pas statique. La caméra traverse la carte en fonction de l'évolution de la course au Trône de Fer. Bien sûr, l'aspect narratif perd son importance si on analyse seulement un seul générique comme objet unique puisqu'il ne resterait qu'une présentation des lieux importants. C'est pourquoi la sérialité est si importante : elle permet la narrativisation. Elle donne de la place au récit pour se construire. Le spectateur voit le récit progresser au fur et à mesure que les épisodes sont diffusés. Et le générique suit cette progression.

¹² Boni utilise le générique de *Game of Thrones* afin d'introduire le sujet de son ouvrage : la construction des mondes à travers le transmédia. Elle ne s'intéresse pas uniquement au générique de la série, mais cette courte citation résume bien comment le dit générique réussit aussi à indiquer au spectateur où l'action principale va se dérouler.

¹³ Comme mentionné un peu plus tôt, Daenerys Targaryen est l'héritière de l'ancien roi de Westeros, qui s'est fait trahir par les Lannister. Éventuellement, elle retournera à Westeros avec ses dragons et rejoindra l'armée des Stark qui vise à anéantir les Marcheurs Blancs.

Un des éléments principaux du générique est l'utilisation des anneaux de l'astrolabe, qui servent de transition entre certains lieux. En plus de créer du mouvement dans le générique, ils permettent de raconter (brièvement) l'Histoire des sept royaumes. Cependant, afin de bien saisir les détails historiques, il faut connaître le passé. Le premier anneau représente l'attaque des dragons sur Westeros. Le second exprime la mise en commun des forces humaines de Westeros (et les principales maisons (Stark, Lannister, Baratheon)) afin de vaincre les dragons (et par le fait même, les Targaryen). Le dernier anneau symbolise la prise de pouvoir de Robert Baratheon, après que Jaime Lannister eut tué le père de Daenerys Targaryen. La présence de ses anneaux permet tout de même d'introduire le téléspectateur à cette fiction et à son univers.

De manière générale, les génériques de *Game of Thrones* sont tous placés au début des épisodes, sauf quelques exceptions. À travers les huit saisons, il y a cinq scènes qui sont délibérément placées avant le générique. Ces scènes ont toutes une symbolique particulière. Le premier épisode de la série débute avec des hommes de la Night Watch fuyant les marcheurs blancs. Il s'agit d'une scène importante – qui est d'ailleurs la préface des livres de George R. R. Martin – puisqu'elle présente la menace qui planera dans un crescendo jusqu'à la toute dernière saison. À la toute fin de la saison 2, Sam, le fidèle ami de Jon Snow, se retrouve pris au piège au nord du Mur et l'armée des morts-vivants s'approche dangereusement de lui. Le premier épisode de la saison 3 débute avec la rencontre de Sam et des zombies glacés. Cette présence avant le générique d'ouverture répond au suspense laissé relativement au destin de Sam à la fin de la saison précédente. Ici, le facteur du temps qui s'écoule entre les deux saisons est un fait intéressant à considérer, puisque les téléspectateurs ont dû attendre près d'une année avant d'avoir réponse à leurs questions. Ensuite, dans le premier épisode de la saison 4, Tywin Lannister détruit l'épée de Robb Stark, trahi et assassiné lors de l'épisode neuf de la saison 3. Tywin fait fondre l'épée afin d'en reforgez deux autres. Une sera destinée à Joffrey Baratheon, son petit-fils, et l'autre à Jaime Lannister, son fils. Il s'agit, là aussi, d'une scène importante puisqu'elle rappelle aux téléspectateur la mort violente de Robb Stark, de sa femme enceinte et de sa mère. L'épisode où ils sont lâchement assassinés est un point tournant

dans le récit : les Lannister ont beau avoir retrouvé leur domination, la mort tragique des Starks alimentera la haine des autres membres de la famille. Dans l'épisode sept de la saison 6, la scène d'introduction présentée avant le générique d'ouverture montre Sandor Clegane, ancien protecteur d'Arya Stark, la benjamine de sa famille. À la fin de saison 5, celle-ci l'a abandonné, grièvement blessé, suite à un combat sanglant entre lui et Brienne. Arya a laissé Clegane pour mort et s'est rendue à Braavos pour poursuivre son entraînement. Tout le monde le croyait mort. C'est mal connaître Clegane, un redoutable guerrier mue par la vengeance. Le début de l'épisode sept agit de la même façon que celui où l'on présente Sam fuyant les marcheurs blancs : le spectateur ne s'attendait pas à ce qu'il soit toujours en vie. Finalement, la dernière scène de cette liste apparaît dans le premier épisode de la saison 7. Arya, qui a emprunté les traits de Walder Frey, empoisonne tous les Frey qui ont participé au « mariage rouge »¹⁴ et aux meurtres de Robb Stark, de sa mère Catelyn Stark et de sa femme enceinte Talisa . Encore une fois, il s'agit d'une scène importante, puisque les Stark commencent, peu à peu, à assouvir leur vengeance et à faire tourner le vent. De telles scènes permettent aux téléspectateurs de reconnaître l'importance de ces éléments placés avant le générique d'ouverture. Ils sont donc mis de l'avant et présentés différemment.

En plus d'être quelques secondes plus long (1 minute et 58 secondes), le générique de la saison 8 subit une métamorphose complète et présente les lieux importants d'une manière différente. En effet, le générique se concentre, dans les trois premiers épisodes, sur l'arrivée de l'armée du Night King et de ses zombies. Les deux lieux principaux, King's Landing et Winterfell, sont présentés en profondeur. Par exemple, pour Winterfell, la caméra visite la salle à manger principale où ont lieu les banquets, et la crypte, où reposent de nombreux ancêtres de la famille Stark. De plus, les anneaux qui servent de transition racontent de nouveaux fragments de l'Histoire de l'univers en modifiant les gravures sur celles-ci (la mort de Ned Stark, la montée en puissance de Daenerys et ses dragons et la destruction du Mur par le dragon Viserion, chevauché par le Night King). Ceci place les

¹⁴ Le « mariage rouge » est un épisode important de la série. Il s'agit du neuvième épisode de la saison trois. La scène qui marque la mort de plusieurs membres de la famille Stark a surpris plusieurs fans, qui ont finalement compris que les Lannister sont prêts à éliminer tous ceux qui se dressent entre eux et le Trône de Fer.

télespectateurs dans un rôle de témoins, puisqu'ils ont vu ces grands événements qui ont marqué Essos et Westeros. D'ailleurs, presque tous les génériques d'ouverture des six épisodes de la saison 8 sont différents. Dans le premier, les tuiles de neige deviennent bleues, démontrant l'arrivée prochaine de l'armée des morts-vivants. Dans le second épisode, ces tuiles continuent de progresser et s'approchent de Winterfell. Dans le troisième épisode, les tuiles bleues sont à Winterfell et celle-ci est entourée de tranchées enflammées. Dans les quatrième et cinquième épisodes, à la suite de la victoire face à l'ennemi, Winterfell est détruite et des bûchers destinés à brûler les morts sont érigés. Dans le sixième épisode, la ville entourant le Red Keep est détruite et le blason des Lannister surplombant le Trône de Fer n'est plus là. Ce changement de générique témoigne aussi d'un changement plutôt métaphorique chez quelques personnages. La course pour le Trône de Fer a pris une pause et les personnages principaux ont tous décidé qu'ils devaient lutter pour quelque chose de plus important : la (sur)vie. Le nouveau générique prend en compte le fait que les téléspectateurs de la série connaissent le territoire. Il n'est donc plus nécessaire de le présenter de la même façon pour cette dernière saison. Ce changement de perspective a aussi un gros impact sur la narrativisation. Le générique ne situe plus les personnages, puisqu'ils sont maintenant pratiquement tous regroupés. Il se concentre sur l'arrivée de l'armée des Marcheurs Blancs et sur l'état des lieux. Le générique prend en considération qu'une fois à la saison huit, le spectateur n'a plus besoin de se faire « encadrer » et peut donc voir le monde sous un autre angle, en concentrant la narrativisation sur l'arrivée de ces Marcheurs Blancs.

Avec autant de personnages, il faut s'attendre à lire plusieurs noms pendant le générique. À titre d'exemple, le premier générique de la saison un contient 17 noms d'acteurs (les mentions débutent avec Sean Bean et terminent avec Peter Dinklage qui jouent respectivement Ned Stark et Tyrion Lannister). Chacun des noms est accompagné du blason de la famille que l'acteur représente. Les membres de la famille Stark, comme Sophie Turner (Sansa), Maisie Williams (Arya), Richard Madden (Robb), Kit Harrington (Jon), Sean Bean (Ned), Michelle Fairley (Catelyn) et Isaac Hempstead-Wright (Bran) sont tous accompagnés de l'effigie des Stark, la tête de loup. Cela peut donc contribuer à rendre la compréhension plus simple au spectateur, si celui-ci reconnaît les acteurs. Avec les

blasons des familles, les personnages peuvent être identifiés plus facilement. Le générique de la saison huit, quant à lui, présente 20 acteurs, mais la première mention appartient à Peter Dinklage ! À travers les huit saisons, le personnage de l'acteur a grandement évolué et il est rapidement devenu l'un des personnages principaux de la série. Il a gagné en importance à la fois dans la série, mais aussi dans le générique. Pour terminer le générique, le nom du réalisateur de l'épisode s'affiche sur un fond noir, juste avant le début de l'épisode.

Le générique de *Game of Thrones* est riche en détails et en éléments. Il pourrait être étudié beaucoup plus en profondeur et un mémoire entier pourrait lui être consacré! Le monde se construit sous les yeux du téléspectateur, qui reconnaît le territoire au fil des saisons. Dès qu'un nouveau lieu s'incruste dans le générique, le téléspectateur a la possibilité de comprendre où les personnages se trouveront (et avec qui). Cela contribue grandement à l'entrée dans la fiction, puisque la série est tellement complexe. C'est pourquoi il est difficile de nommer d'autres génériques ressemblant à celui de *Game of Thrones* qui pourraient s'intégrer à mon corpus. Ce générique et son évolution est unique grâce à la complexité de la série, et nous retrouvons très peu de séries fantastiques aussi complexes où il y a de nombreux lieux et plusieurs personnages. En reprenant le concept de la diégétisation, nous voyons bien que le générique est destiné à aider le spectateur à comprendre l'univers dans son entièreté. De plus, avec la narrativisation, le générique d'ouverture fournit des informations importantes sur le récit et sur les quêtes des différents personnages, même si ceux-ci ne sont pas directement inclus dans le générique. En seulement une minute, le générique est en train de positionner et de faire fictionnaliser le spectateur.

3.2.2 L'espace physique du récit : *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991 et Showtime, 2017) et *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018)

Twin Peaks est une série bien connue par les cinéphiles et les sérievores. Les univers cinématographiques et sériels proposés par David Lynch sont salués par ses nombreux fans,

puisque le réalisateur réussit constamment à surprendre. La série ne fait pas exception à la règle.

En regardant le générique de *Twin Peaks* lors du visionnement du premier épisode, il est difficile de savoir à quoi s'attendre. Les lieux et la musique sont calmes et tout semble ordinaire. Pendant près d'une minute et 37 secondes, le générique de la série effectue un panoramique de la ville. On nous montre un oiseau paisible perché sur une branche, une scierie en marche, la route menant à la ville ainsi que la chute et le lac dans lequel cette dernière se déverse. L'ambiance est paisible. Tout est calme et semble normal. Cependant, le spectateur qui suivra la série apprendra que rien ne se déroule comme ailleurs à Twin Peaks. En effet, après qu'un meurtre ait été commis, un agent du FBI, Dale Cooper, se rend dans la ville afin d'élucider le crime. Par moments, les habitants sont un peu étranges et l'inspecteur doit se creuser les méninges pour comprendre ce qu'il se passe dans la localité. Au fur et à mesure que son enquête progresse, Cooper est témoin de choses énigmatiques qu'il ne peut expliquer. La ville de Twin Peaks elle-même est également un personnage en soi, puisqu'ils s'agit d'un lieu qu'on ne retrouve nulle part, vibrant au même rythme que les événements qui s'y déroulent. Et le générique se charge de nous présenter ce lieu singulier, dans sa forme la plus simple et la plus douce. Parmi tous mes exemples et les réalisateurs qui ont créé ces films, Lynch est probablement le cinéaste le plus culte de ma sélection. Rappelons-nous que l'institution du film de fiction détermine l'image du réalisateur. Dans le cas de Lynch, après ses multiples réalisations, il est devenu un cinéaste reconnu pour ses univers particuliers. Le cinéphile qui apprécie ses oeuvres va reconnaître sa signature, qu'elle soit esthétique ou scénaristique. C'est pourquoi le spectateur qui connaît bien Lynch et qui regarde *Twin Peaks* pourrait se douter que l'ambiance générée par le générique n'est pas celle qui sera présente dans la série télévisée. Il sait que les créations de Lynch ne sont pas calmes et joyeuses.

Il y a donc un énorme déphasage, car le générique d'ouverture est beaucoup trop paisible pour le récit. Mais c'est justement la présence de ce déphasage et ce contraste avec l'étrangeté de l'intrigue qui sont intéressants. Le générique présente l'environnement de la ville, mais il lui construit aussi une ambiance. En ce sens, il peut déjouer l'horizon d'attente

du téléspectateur puisqu'il sera difficile d'imaginer des disparitions et une entité meurtrière qui prend le contrôle sur les habitants. Cette ambiance se transmet aussi grâce à l'aspect formel du générique. Des plans sont présentés les uns à la suite des autres avec des transitions en fondu entre chacun d'eux. La musique est douce, toujours sur la même tonalité et un lent fondu sonore nous indique que le générique tire à sa fin. Avec ce générique simple, Lynch attire les téléspectateurs dans un univers bucolique. Les téléspectateurs peuvent s'imprégner des images et s'imaginer pleinement cette petite ville des États-Unis dont les habitants gagnent leur vie grâce au travail du bois. Mais là est l'intérêt d'un déphasage : ce n'est pas ce que le spectateur va voir lors des épisodes. Bien sûr, comme mentionné plus haut, le spectateur qui connaît Lynch va se douter que le scénario ne sera pas aussi paisible que le générique. Mais il n'en demeure pas moins que le générique propose une présentation complètement déphasée par rapport au récit et celle-ci a un impact sur la lecture qu'un spectateur peut faire du générique.

Le générique d'ouverture de *Twin Peaks* peut s'apparenter à celui d'*Une partie de campagne*, qui a été étudié par Odin pour exemplifier l'entrée du spectateur dans la fiction. Rappelons que l'ouverture (le générique) de l'œuvre de Renoir ne possède qu'une seule image : un gros plan sur une surface d'eau. Évidemment, le générique de *Twin Peaks* a beaucoup plus de plans (sept au total). Il n'en demeure pas moins que pour Odin, la première image d'un film est iconique. Dans *Une partie de campagne*, la présence de l'eau constitue un symbole, qui invite le spectateur à « [s]'interroger sur sa *signification*. [...] Nous sommes face à un symbole à élucider, face à une énigme à résoudre ; et nous savons que seule l'histoire que le film va nous raconter nous donnera la clé. » (1980, p.200). Selon le chercheur, c'est ce questionnement et cet intérêt qui proviennent du spectateur qui créera un désir de fiction chez lui. Dans *Twin Peaks*, les images fonctionnent de la même manière. Certes, elles sont plusieurs à partager l'arrière-plan du générique, mais elles suscitent des questionnements chez le spectateur, qui peut connaître l'univers de Lynch, comme nous l'avons vu. Et il faut mentionner que la caméra s'arrête très longtemps (20 secondes) sur la chute qui se déverse dans le lac où Laura Palmer sera éventuellement trouvée morte (voir figure 3.2). Certains éléments importants sont déjà mis de l'avant par le générique et positionnent le spectateur à se questionner sur la fiction. Dans son analyse d'*Une partie de*

campagne, Odin souligne aussi la présence du fondu au noir entre le générique et les premières images diégétiques du film. Il reprend les paroles de Metz lorsque celui-ci compare un fondu au noir à une ponctuation dans un film (Metz, cité dans Odin, 1980, p. 207). Cet élément est intéressant puisqu'en effet, le fondu au noir signale au spectateur la fin du générique (et donc, le début du récit). Mais Odin affirme aussi que ce fondu au noir « joue le rôle d'une sorte de *consigne de changement de positionnement* pour le spectateur » (1980, p.208). Cette idée est très intéressante si on la met en parallèle avec le déphasage provoqué par le récit que j'ai présenté plus haut. En quelque sorte, le fondu au noir peut servir d'avertissement au spectateur. Il lui fait constater qu'il entre maintenant dans la diégèse et que celle-ci peut avoir une ambiance complètement différente de celle qui a été présentée pendant le générique. Dans *Twin Peaks*, le fondu au noir agit en quelque sorte comme un creux entre l'ambiance montrée ressentie au générique et celle de la diégèse.



Figure 3.3 : À gauche, le plan de la chute qui demeure à l'écran pendant près de 20 secondes. À droite, la dernière image du générique avant le fondu au noir : un gros plan sur l'eau.

Tout comme *Game of Thrones*, la troisième et dernière saison de *Twin Peaks*, mise en ondes 26 ans après la seconde saison, est marquée par un changement dans le générique d'ouverture (dont la durée est de 1 minute et 30 secondes). À travers un travelling à vol d'oiseau sur des arbres embrumés, le visage de Laura Palmer apparaît. Cette présence réfère à sa vie après la mort, puisque Laura est toujours présente dans la série sous forme d'esprit, malgré son décès dans le premier épisode de la saison 1. Son visage translucide pourrait vouloir dire qu'elle veille encore sur la ville. Une chose est sûre : les téléspectateurs se doutent qu'ils auront des nouvelles de Laura Palmer dans cette nouvelle saison. Le visage de Laura Palmer laisse place aux arbres, la brume étant partiellement dissipée. Le titre apparaît et les notes familières de la chanson thème se font entendre. On

enchaine alors avec un survol, toujours à vol d'oiseau, de la même chute présente dans les génériques des saisons précédentes (voir figure 3.3). Cet angle à vol d'oiseau offre une nouvelle vision de Twin Peaks et de son territoire. Nous pourrions interpréter cette utilisation de l'angle comme une sorte d'élévation, puisque l'intrigue est devenue beaucoup plus profonde qu'une simple enquête d'un agent du FBI sur un meurtre. À la suite de ce plan, le mouvement de l'eau créé par la chute laisse place à des rideaux de velours rouges, dansant verticalement. Puis, en fondu enchaîné, apparaît le plancher zébré de la Black Lodge, endroit d'une autre dimension, où les esprits se retrouvent. Il s'agit d'un motif de zigzag assez reconnaissable et sa présence indique au téléspectateur qu'il n'a pas fini d'entrer dans ce lieu mythique. Le générique de cette troisième saison nous en dit plus long sur la ville de Twin Peaks et la présente sous un tout nouvel angle. Mais surtout, ce générique de la troisième saison permet de donner des indices sur des éléments du récit qui meubleront les épisodes.

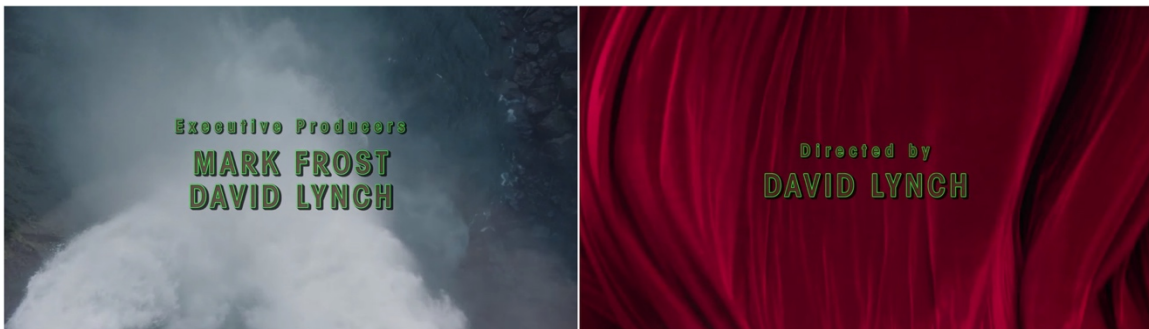


Figure 3.4 : À gauche, la chute présente dans le générique des deux premières saisons vue de haut. À droite : le nom de David Lynch apparaissant devant le rideau rouge.

Les mentions du générique de la troisième saison de *Twin Peaks* sont entièrement réservées à l'équipe de production. Aucun acteur n'y figure, contrairement au générique des deux premières saisons. Cependant, elles conservent la même police et les mêmes couleurs. Le contour des lettres est vert alors que l'intérieur est brun. Le contour vert fait ressortir les écritures du décor qui se trouve derrière. Dans le premier chapitre, Lorgeré soulignait que lorsqu'une série se réactualise, il est important que le générique demeure reconnaissable pour le public, puisqu'avec le temps, il devient une signature de l'œuvre (2019, p.62). En conservant la musique, les lieux et la police, on reconnaît rapidement l'univers créé par Lynch et Frost. D'ailleurs, lorsque leurs noms apparaissent, vers la fin

du générique, le fondu enchaîné vers le rideau rouge de velours débute. Lorsque la chute disparaît en arrière-plan, l'annonce du réalisateur (Lynch) apparaît de la même façon que dans le générique d'ouverture de *Blue Velvet* (1986) (voir figure 3.3). La dernière mention du nom de Lynch est importante puisque c'est à ce moment que la nature laisse place à la Black Lodge. Ses rideaux rouges iconiques sont reconnus par les sérievores. Et à l'intérieur même de ce segment filmique, ces rideaux agissent comme une catapulte au niveau du récit et des attentes du spectateur, qui attend le retour de Twin Peaks depuis plus de deux décennies.

Dans *The Haunting of Hill House*, c'est plutôt l'inverse qui est présenté. Mais le processus de diégétisation est semblable à *Game of Thrones*, puisque le lieu important, le manoir, s'ouvre pour le spectateur. Le générique d'introduction (d'une durée de 1 minute) de la série se concentre uniquement sur un lieu unique où la majeure partie de l'histoire est enclenchée : le manoir hanté. Le début est constitué d'images des statues de pierre représentant des figures humaines ornant les corridors du manoir. À ce moment, le décor autour de ces statues n'est pas visible. Et les statues sont les seuls éléments du plan. Peu à peu, elles se détériorent et se craquellent. Les morceaux tombent. Puis, un travelling arrière nous montre l'une de ces statues dans le corridor d'un labyrinthe, qui s'avère être la représentation de la maison hantée. En effet, nous reconnaissons le décor de la maison (papier peint et plancher, notamment). Le travelling arrière, qui dévoile au téléspectateur la maison sous forme de labyrinthe, lui permet de remarquer autre chose : les murs de la maison bougent. Le mouvement de caméra se poursuit, la caméra traverse le trou d'une serrure et le téléspectateur aperçoit une poignée de porte en forme de tête de lion sur une porte rouge (voir figure 3.5). Ces deux derniers éléments, la configuration de labyrinthe et la porte rouge, seront des éléments très importants pour le récit.



Figure 3.5 : À gauche : l'avant-dernier plan du générique qui dévoile la maison en forme de labyrinthe. À droite : le plan final présentant la porte rouge.

Au fil des épisodes, les enfants de la famille Crain cherchent désespérément à ouvrir la porte rouge. Aucune clé ne le permet. Un jour, leur mère ouvre la fameuse porte et y emmène les jumeaux et leur amie Abigail. Prise de folie, la mère empoisonne Abigail, mais ne réussit pas à faire subir le même sort à ses deux enfants, qui sont secourus par leur père. Plusieurs années plus tard, les enfants – maintenant adultes – retournent dans la maison pour élucider le mystère de la mort de leur sœur Nellie et pour en finir avec ce manoir hanté. C'est à ce moment qu'ils apprennent que la salle de la porte rouge est en fait une salle sur demande. Celle-ci se présentait à eux, dans leur passé, lorsqu'ils en avaient besoin. Elle devenait une pièce secrète où ils pouvaient être tranquilles. Par exemple, pour Theo, la salle prenait la forme d'un studio de danse. Pour Nellie, la salle se transformait en salle de jeux. Dans le présent, Nellie, devenue un fantôme, explique à ses frères et sœurs que cette pièce est un petit havre de paix où ils peuvent demeurer à vie. Dans le générique, c'est exactement ce que nous voyions. La maison hantée est vivante et se modifie au gré des personnes qui y habitent.

Le générique d'ouverture nous donne donc un énorme indice sur l'une des plus grandes énigmes de la série. Mais surtout, il présente les lieux importants qui forment le récit (la maison hantée et la chambre rouge). Par les statues qui se dégradent peu à peu, le générique nous informe sur l'effritement des relations qui unissent la famille Cain, mais aussi sur mystère entourant la maison hantée, qui se résout peu à peu.

Ces deux génériques permettent aux téléspectateurs d'entrer dans une fiction en montrant, simplement, le lieu principal du récit. Dans *Twin Peaks*, ce lieu est paisible et

chaleureux, alors qu'en réalité, la ville entière est dysfonctionnelle. Dans *The Haunting of Hill House*, le générique d'ouverture nous glisse des indices sur la maison hantée en elle-même et dévoile son fonctionnement. Différemment du générique de *Game of Thrones*, qui aide les téléspectateurs à comprendre la complexité des intrigues, les génériques de *Twin Peaks* et de *The Haunting of Hill House* contribuent plutôt à créer une ambiance en plus de présenter un personnage important : les lieux-mêmes de la série. Le téléspectateur peut profiter de ces quelques minutes du générique pour connaître le lieu et s'en imprégner. Dans la prochaine section, nous verrons que l'ambiance générale d'une œuvre, et tout ce qui en découle (personnages ou genre cinématographique), peut être mis en place assez efficacement grâce au générique d'ouverture.

3.3 L'entrée dans la fiction par l'atmosphère

Les génériques de cette sous-section proposent de visiter des ouvertures de film qui mettent le spectateur dans une certaine ambiance. On devinera que le but de ces génériques est certainement de créer une mise en phase avec le spectateur, puisqu'ils sont créés pour présenter l'atmosphère générale du film en quelques instants et pour faire vivre le spectateur à l'intérieur de celle-ci à l'aide notamment d'un positionnement socioaffectif envers les personnages principaux montrés à l'écran. Dans certains cas, les personnages et leur présentation à travers le générique peuvent contribuer à donner des indices au spectateur. Dans d'autres cas, c'est plutôt le genre cinématographique ou le style du réalisateur qui ressortent. Cependant, ces génériques ont tous une ressemblance : ils reprennent les bases de l'incipit, une fonction du générique que j'ai présentée dans le premier chapitre. Je reviendrai sur les fondements de cette fonction dans cette partie de mon chapitre. Nous verrons aussi qu'une simple modification esthétique et sonore effectuée sur un logo d'une compagnie de production peut permettre au spectateur de découvrir l'univers en seulement quelques secondes.

3.3.1 La présentation d'un protagoniste : *Deadpool* (Tim Miller, 2016) et *Guardians of the Galaxy I et II* (James Gunn, 2014 et 2017)

La force du générique de *Deadpool* se trouve principalement dans les mentions des noms de l'équipe du film. Elles sont extrêmement efficaces pour présenter l'univers de *Deadpool*. Ce dernier est un anti-héros qui brise le quatrième mur, lance des blagues, ne se prend pas au sérieux et est capable de beaucoup d'autodérision. L'oeuvre est complètement décalé des autres films de Marvel. Les deux premières mentions sont traditionnelles et présentent simplement *Twentieth Century Fox Presents* et *In Association with Marvel Entertainment*. Mais par la suite, elles deviennent humoristiques et contribuent à faire entrer le spectateur dans l'univers de *Deadpool*. En effet, les artisans du film ne sont pas réellement nommés. Ils sont plutôt présentés en pseudonyme ou expressions qui prennent la forme de blagues. Par exemple, plutôt que de présenter l'acteur par son nom, Ryan Reynolds, on lit sur l'écran la description suivante : *Starring God's Perfect Idiot*. Morena Baccarin devient : *A Hot Chick*. Puis, les différents personnages sont présentés : *A British Villain*, *The Comic Relief*, *A Moody Teen*, *A CGI Character* et *A Gratuitous Cameo*. Viennent ensuite les appellations des producteurs, scénaristes et réalisateur : *Produced by Asshats*, *Written by The Real Heroes Here* et *Directed By An Overpaid Tool*. Le concepteur de générique utilise cet espace d'énonciation pour faire ressortir ce monde fictif et l'humour du personnage principal. De plus, tel que mentionné plus tôt, *Deadpool* est reconnu pour briser le quatrième mur entre lui et son lecteur/spectateur. Le générique contribue aussi à abattre ce mur d'une manière directe. Bien sûr, nous savons qu'un générique de film s'adresse toujours à un spectateur. Mais dans le cas de *Deadpool*, ce générique veut le faire réagir. C'est pourquoi nous pouvons lier ce générique d'ouverture à la notion d'apéritif qui a été présenté dans mon premier chapitre. Rappelons que Saul Bass précisait qu'un générique devait impliquer le spectateur dans le film, comme le ferait un apéritif pour un repas principal. Les mentions écrites et rigolotes créent cette implication, et il en est de même pour la mise en scène en elle-même.

Aussi, reprenons les paroles de Kuntzel qui mentionnait qu'un générique peut devenir une matrice du film. Il considère le générique « matrice » comme étant le germe d'un film, qui continue de s'étendre dans l'œuvre. Les mentions de *Deadpool* ont cette fonction de germe, puisqu'elles donnent le ton à l'humour, qui sera présent pendant tout le film. Le générique « matrice » établit les fondements du film. Et avec le bris du quatrième mur dès les premières secondes, le spectateur peut s'attendre à ce que le film continue sur cet élan.

La mise en scène du générique de *Deadpool* permet d'entrer dans cet univers. Mais surtout, on nous y présente le personnage, même si celui-ci ne parle pas. La caméra effectue une trajectoire à travers une image arrêtée d'une scène d'action qui se déroule quelques minutes plus tard. L'image en question prend forme au fur et à mesure que le temps s'écoule, grâce à la caméra qui la parcourt. Elle débute sur un gros plan d'un allume cigare. La caméra s'éloigne et nous voyons un homme en douleur dans l'arrière-plan. Elle transite entre deux éléments en montrant un verre à café en voie d'être renversé, arrêté en plein mouvement. Puis le spectateur voit le bras d'un homme qui tire avec un pistolet. La caméra passe ensuite devant un magazine *People*, avec le visage de Ryan Reynolds (le vrai et non le personnage de Deadpool, Wade Wilson). Dans le coin de la Une du magazine, il est possible de remarquer que Will et Kate sont fiancés. Quelques secondes plus tard, la caméra se concentre sur un autre homme et suit une chaîne qui rattache son portefeuille à son pantalon. Ce portefeuille contient une carte de l'un des Green Lanterns, personnages héroïques de l'univers de DC Comics. Puis, on voit le visage d'un homme écrasé par le postérieur d'une personne habillée en rouge. L'appareil de prise de vue effectue un mouvement à 360 degrés autour du personnage et le spectateur peut en déduire qu'il s'agit de Deadpool, en remarquant les détails associés au personnage (ceinture, matraques en cuir, masque rouge avec des yeux noir et blanc). Éventuellement, la caméra s'éloigne et se concentre sur son bras qui émane d'une voiture en tenant les caleçons d'un autre homme. Finalement, l'appareil de prise de vue recule et le spectateur voit la scène en plan d'ensemble : Deadpool se retrouve dans une voiture qui fait des tonneaux (voir figure 3.6).



Figure 3.6 : En haut à gauche : premier plan du générique. Celui-ci permet au spectateur de remarquer des éléments narratifs importants qui seront présents dans les minutes qui suivent le générique d'ouverture. En haut à droite : la référence à Ryan Reynolds et au magazine *People*. En bas à gauche : Deadpool tenant les caleçons d'un homme pendant le carambolage. En bas à droite : plan d'ensemble de la scène qui a été parcourue par la caméra en plan-séquence.

Ce travelling qui fait l'entièreté du générique (1 minute et 44 secondes) expose bien plus que le plan d'action. Il permet au spectateur de découvrir l'anti-héros par excellence de l'univers Marvel. Dans les bandes dessinées, Deadpool s'adresse au lecteur à l'aide de bulles de discours jaunes. Dans les longs métrages, il regarde la caméra et lui parle. Le générique du premier film met de l'avant cet aspect de métadiscours, élément fondamental du personnage. Par exemple, par la présence du magazine *People*, des mentions et de la carte de Green Hornet, le spectateur reconnaît que ces éléments du film s'adressent directement à lui. La mise en scène l'amène à reconnaître des références connues de Ryan Reynolds (et non pas Deadpool) puisque c'est cet acteur qui a personnifié un des Green Hornet dans le film du même nom. Ce genre d'information crée une intimité entre le personnage, Reynolds et le spectateur puisque connaît l'origine de Deadpool et sait qui est son interprète. *Deadpool* est un film qui s'amuse à jouer avec les frontières qui séparent la réalité et la fiction et cela est établi dès le générique d'ouverture. Nous savons que Reynolds est l'acteur qui interprète Deadpool. C'est pourquoi il ne peut être lui-même (magazine *People*) et Deadpool dans ce même univers, comme le remarque Mellier au sujet de la bande dessinée : « [Deadpool met en jeu], dans un métadiscours fictionnaliste, tout aussi complexe que désormais répandu, la pluralité des mondes possibles et la conscience bien

acquise de la fiction, source de plaisir chez le lecteur [...] » (2017, p.4). Et même si le spectateur ne connaît pas du tout l'anti-héros et ce qui s'y rattache, il découvre bien assez vite son univers de dérision grâce aux différents éléments de mise en scène qui sont parsemés dans ce plan-séquence.

Dans *Deadpool*, on peut se questionner sur la présence d'une mise en phase ou d'un déphasage. Les mentions créent une sorte de déphasage pour le spectateur puisqu'elles le font sortir de l'œuvre en partageant des références sur notre monde et brisent le quatrième mur. Cependant, les images montrées à travers le long plan-séquence au ralenti crée une sorte de mise en phase, puisque le spectateur se questionne sur la nature de l'accident. Il voit de nombreux éléments rigolos de la mise en scène qui ne sont pas expliqués pour l'instant. L'action montrée est tellement détaillée et surprenante qu'elle crée un désir d'en savoir davantage chez le spectateur.

En reprenant une des théories de Moinereau que j'ai expliqué au premier chapitre, nous pouvons considérer ce générique comme étant une annonce, car il anticipe une scène qui se déroule à peine cinq minutes plus tard. En effet, *Deadpool* se retrouve dans un taxi. Il parle au chauffeur et lui demande de s'arrêter. Il sort du véhicule et attend sur le bord de l'autoroute. Il remarque un convoi de voitures qui approche de voiture au loin et saute du haut d'un échangeur en atterrissant dans l'une d'elles. Il y a quelques indices qui nous indiquent que la scène du générique va bel et bien se produire. Juste avant que *Deadpool* bondisse sur la voiture, la radio de celle-ci diffuse la chanson "Angel". Puis, deux ou trois minutes plus tard, *Deadpool* actionne l'allume cigare de la voiture afin qu'il se réchauffe. Lorsque celui-ci est brûlant, il le retire du tableau de bord, l'étampe sur le front de sa victime et lui enfonce ensuite dans la bouche. Quelques instants plus tard, *Deadpool* provoque la collision de la voiture en empoignant un motocycliste par le caleçon. L'image ralentit et l'homme recrache l'allume cigare. Puis, l'image arrête complètement. *Deadpool* parle au spectateur et l'action reprend, en exposant tous les dégâts causés par l'accident. La séquence générique préparera le spectateur à recevoir cette première scène d'action du film qui lui présente les habilités de *Deadpool*, sa violence et son humour. Ce traitement du personnage principal est très semblable à celui du générique de *Shrek* (Adamson et

Jenson, 2001). La présentation loufoque d'un ogre bien particulier aide le spectateur à comprendre ce personnage et la direction dans lequel le film s'en va.

Dans les *Guardians of the Galaxy*, le traitement est inverse à celui de *Deadpool*. Si l'essence du personnage de *Deadpool* se manifeste principalement par les mentions et le bris du quatrième mur, la présentation de Star Lord, un des personnages principaux, est très différente. Le générique du premier volet de la série le met en scène, s'apprêtant à voler l'une des pierres de l'infini. Celui-ci arrive sur les lieux, avec un air menaçant avec son masque aux yeux rouges. Il s'arrête, retire son masque et pose des écouteurs sur ses oreilles. La caméra descend et nous montre un walkman des années 80 contenant une cassette quatre pistes intitulée « Awesome Mix Vol. 1 » (voir figure 3.7). Le héros appuie sur un bouton et le succès des années 70 *Come and Get Your Love* de Redbone se fait entendre. Le titre du film apparaît et Star Lord se met à danser.



Figure 3.7 : À gauche : Star Lord avec un air menaçant en entrant dans la grotte. À droite : gros plan sur son lecteur et sa cassette intitulée « Awesome Mix Vol. 1 ».

Durant sa chorégraphie improvisée, les mentions défilent à l'écran, mais se font discrètes. Le décor dans lequel se meut le personnage est sombre et menaçant. La planète est habitée par des créatures à l'allure hostiles, mais Star Lord s'amuse avec elles, en les utilisant comme des micros ou en les écartant du pied, tout simplement. Poursuivant sur sa lancée, il aperçoit un squelette. Plutôt que d'être effrayé, il l'empoigne et danse avec lui. Il franchit ensuite un gouffre qui abrite d'énormes serpents affamés. Il ne s'en inquiète pas outre mesure et survole l'obstacle meurtrier grâce à ses souliers à réaction qui le propulsent de l'autre côté. Ce décor est complètement à l'opposé du personnage et de la musique qu'il écoute. En quelque sorte, ce décalage entre le personnage et l'environnement sombre et menaçant nous permet de découvrir qui est Star Lord. Dans la présentation du personnage

pendant le générique, il y a un déphasage narratif et esthétique, puisque Star Lord ne semble pas avoir peur de rien même s'il est dans un lieu très dangereux. Cependant, cela permet au spectateur de s'attacher à Star Lord, ce qui est un des éléments importants d'une mise en phase. Il s'agit d'un humain grand amateur de musique et chevalier sans peur. La scène pré-générique nous donne elle aussi un indice sur le personnage. En effet, dans la première scène du film, on présente au spectateur un enfant possédant le même *walkman* (et la cassette Awesome Mix Vol. 1) au chevet de sa mère mourante. Après un bref échange, celle-ci décède, et Pete (Star Lord) se retrouve à l'extérieur de l'hôpital et est cueilli par un vaisseau extra-terrestre. Le logo Marvel apparaît et la scène du générique débute.

Dans *Guardians of the Galaxy*, la présentation du personnage de Pete, alias Star Lord, est beaucoup plus directe que celle de Deadpool. Le générique d'ouverture est concentré uniquement sur ce personnage, en le mettant en relation avec son environnement. Ce générique qui dure environ 2 minutes et 14 secondes fait ressortir sa personnalité et ses goûts. À la fin du générique, le spectateur est catapulté dans le récit, comme un joueur d'un jeu vidéo pourrait l'être après l'écoute d'une cinématique. Dans l'article de Klevjer présenté dans mon second chapitre, l'auteur était venu à la défense des cinématiques puisque pour lui, elles faisaient partie du jeu et qu'elles apportaient beaucoup au récit. D'autres théoriciens mentionnaient plutôt que le récit était beaucoup moins important que l'aspect ludique. Mais pour Klevjer, les cinématiques sont une façon pour le jeu de catapulter le joueur dans l'action, afin qu'il se sente investi dans les choix de son personnage. La présentation du personnage principal est primordiale au début d'un récit puisque le spectateur doit apprendre à le connaître afin de s'y attacher. Dans de très nombreux jeux vidéo, les cinématiques sont focalisées sur le personnage principal, puisque c'est celui-là que le joueur contrôle. Dans le film, cette séquence est importante concernant le récit, car Star Lord ne fait pas que danser dans une grotte sombre. Il s'apprête à voler l'une des pierres les plus puissantes au monde. Ce vol aura un immense impact sur la suite du film (et sur la suite des films Marvel). C'est pourquoi il permet de catapulter le spectateur dans la diégèse. Ce générique ne fait pas que narrativiser, il donne de l'information importante sur la suite du récit.

Dans *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, le même traitement revient, mais avec un personnage différent. À la fin du volume 1, Groot¹⁵ se sacrifie pour sauver les membres de son équipage. Rocket parvient à sauver l'une des branches de Groot et souhaite ardemment que le « personne-arbre » revienne à la vie grâce à cette ultime bouture. Ses espoirs se confirment puisque dans le générique d'ouverture du volume 2, on nous présente Groot, tout petit, vraisemblablement enfant, dansant au rythme de *Mr. Blue Sky* d'Electric Light Orchestra pendant près de 2 minutes et 54 secondes. Cette fois, le générique prend plutôt la forme d'un plan-séquence, où la caméra suit Groot qui se dandine alors que ses amis luttent contre une immense créature (voir figure 3.8). Avec la musique et la danse de Groot, le générique nous rappelle la fonction du générique « court métrage », qui se doit d'être un échantillon du film. Cette courte séquence avec la danse de Groot est bel et bien un avant-goût du film. Rapidement, le générique se charge de nous montrer l'humour du film et les relations entre les personnages.



Figure 3.8 : En haut à gauche : Groot démarre la musique (on peut remarquer qu'il utilise le lecteur de Star Lord) et commence à danser pendant que ses collègues luttent contre une créature. En haut à droite et en bas à gauche : Groot continue à se dandiner malgré le danger que courent ses amis. En bas à droite : à la fin de la chanson et après quelques péripéties, Groot revient aux haut-parleurs et au lecteur (fin du générique).

Cette séquence du générique d'ouverture est intéressante pour deux raisons. La première, elle révèle au spectateur que Groot est bel et bien en vie et en pleine forme. Bien sûr, il fait le dixième de sa taille originale, mais présente toujours des aptitudes attrayantes

¹⁵ Groot est l'un des personnages principaux de *Guardians of the Galaxy*. Toujours accompagné de son fidèle ami Rocket, le raton laveur, il se joint à Star Lord, Gamora et Drax pour lutter contre les malfrats qui sont dans la galaxie.

(tel le prolongement de ses membres avec des racines). Ensuite, l'autre élément pertinent à analyser dans le cadre de ce mémoire est la mise en scène sous forme de plan séquence. Pendant ses prouesses, Groot évite la créature et chacun des autres personnages principaux (Star Lord, Gamora, Rocket et Drax) se présente à lui pour diverses raisons. Ces interactions permettent au spectateur de réaliser que la troupe est toujours unie et conserve la même dynamique que dans le premier volet de la saga. À la fin de son spectacle, Groot s'attaque à une créature (qui ressemble étrangement à celles du générique du premier volume), mais il perd le contrôle et heurte la caméra. Ici, il y a, en quelque sorte, le bris du quatrième mur : Groot offre un spectacle, filmé et diffusé devant une foule.

Dans les deux œuvres de la saga de James Gunn, les personnages sont présentés dans une séquence qui leur est propre, agrémentée d'une musique entraînante qui permet au spectateur de (re)découvrir ces héros. Le générique de *Deadpool*, quant à lui, utilise plutôt son statut d'énonciation et le métadiscours pour présenter l'atmosphère et l'univers particuliers de l'œuvre. Malgré ces différences entre les deux styles des génériques, nous pouvons remarquer qu'ils agissent comme incipit du film. En quelques secondes, ils contextualisent les éléments principaux du récit : le temps, le lieu où l'histoire débute et le personnage principal. Le générique de *The Chronicles of Narnia : the Lion, the Witch and the Wardrobe* (Adamson, 2005), situe rapidement tous les éléments nécessaires à la création d'un générique incipit. Mais d'autres génériques, comme celui de *Wonder Woman 1984* (Jenkins, 2000), présente efficacement l'enfance de Diana, la super héroïne, sans toutefois inclure le lieu où le récit va se dérouler. Il demeure tout de même efficace pour présenter la protagoniste et son parcours lorsqu'elle était plus jeune.

3.3.2 Indices sur le récit et sur le genre cinématographique : *Shape of Water* (Del Toro, 2017) et *Split* (M. Night Shyamalan, 2016)

Le générique d'ouverture de *Shape of Water* débute tout en douceur, sur un fond noir où les mentions écrites d'une couleur verdâtre sont traversées par des bulles d'eau qui remontent vers le haut de l'écran. Le fond s'illumine et laisse voir un décor sous-marin composé d'algues. La caméra débute un lent travelling avant et pénètre dans le corridor

d'un immeuble à appartements. Au fond, une porte s'ouvre afin de laisser passer l'appareil (et au même moment, le nom du cinéaste apparaît (voir figure 3.9)). La caméra continue sa trajectoire et laisse voir un décor avec des meubles en lévitation dans l'eau. Lentement, elle effectue un panoramique et on remarque une femme, elle aussi en lévitation, couchée sur le côté, au-dessus d'un canapé. Plus la caméra avance, plus la femme se rapproche du canapé et les meubles autour d'elle retournent en gravité et se posent sur le plancher. La caméra se concentre sur une horloge et le tic-tac régulier d'un réveille-matin se fait entendre. Il y a une coupure et le spectateur retrouve la même femme dans son appartement, mais sans la présence de l'eau. Cette coupure qui s'effectue grâce au réveille-matin dit finalement bien des choses sur cette séquence d'ouverture. Bien sûr, il est possible d'interpréter cette première séquence comme étant le rêve de la protagoniste principale, Elisa.



Figure 3.9 : À gauche : la porte de l'appartement d'Elisa s'ouvre et le nom du cinéaste apparaît. À droite : Elisa est couchée dans l'eau et lévite au-dessus du canapé.

Cette héroïne est muette. Cet élément important du personnage est présenté dans le générique d'ouverture, puisque lorsque la caméra franchit la porte de l'appartement d'Elisa, un narrateur établit les éléments principaux du récit. Il explique que l'histoire s'est déroulée il y a de cela très longtemps, qu'elle s'est passée dans une petite ville côtière « loin de tout », et il présente la princesse allophone. Il met aussi en garde le spectateur contre un monstre qui a tenté de tout détruire. Certes, à première vue, ces éléments sont flous, mais ils le préparent à la présence d'un antagoniste. De plus, le narrateur donne des indices très généraux et ne nomme aucun lieu. Celui-ci est très important d'un point de vue sémio-pragmatique, puisqu'il est l'essence même de la production d'une histoire. Pour Odin, les opérations de narrativisation et de monstration

doivent être conjointes dans un film de fiction. C'est-à-dire qu'il est important que le spectateur croit au récit qui lui est raconté. Lorsqu'un narrateur présente une histoire qui défilera devant les yeux d'un spectateur, il y a une « domination de la narration sur la monstration » (Odin, 1988, p.127). Le narrateur dans *Shape of Water* prend une place très importante dès les premières secondes du film et met en branle le récit au complet. L'image montrée est accessoire à ce qu'il mentionne. Le spectateur peut donc écouter le narrateur avec plus d'attention, car l'image montrée, même si elle est riche en détails, est facilement assimilée par le spectateur. Nous pouvons aussi mettre cette même théorie en parallèle à celle du livisaudible de De Mourgues, qui analyse les relations entre le lire, le voir et l'entendre. L'écoute devient l'aspect le plus important du générique, puisque l'image et les mentions n'attirent pas l'attention du spectateur. Le générique se concentre surtout sur la narration.

Dans ce générique d'ouverture qui dure 2 minutes et 8 secondes, nous retrouvons l'idée d'une porte menant vers un autre monde présentée dans le premier chapitre de mon mémoire. Souvenons-nous qu'effectivement, la caméra traverse littéralement une porte dans son travelling avant en même temps que la mention indique le nom de Del Toro. Pour De Mourgues, l'entrée dans la fiction par une porte provoque une mise en abîme qui permet au spectateur d'entrer en douceur dans le récit. En apposant son nom au même instant, Del Toro indique au spectateur que c'est lui qui dirige cet univers dans lequel il va entrer. Le cinéaste mexicain est reconnu pour ses récits prenant l'apparence d'un conte où des éléments magiques ou féériques viennent bousculer la routine du personnage principal de ses récits, tout comme Lynch l'est pour ses univers étranges et remplis de suspense. Ici aussi, l'institution du film de fiction a créé cette idée que le spectateur a de Del Toro. Et dans *Shape of Water*, le nom de Del Toro est peut-être le seul qui sera reconnu par la majorité du public, puisque le film possède peu de grandes vedettes hollywoodiennes. Le générique d'ouverture donne quelques-uns de ces indices qui ramènent au style unique de Del Toro. Un nouveau monde sous-marin s'ouvre sous les yeux du spectateur et le narrateur lui explique les prémisses du récit, créant ainsi une transition tout en douceur entre le monde réel et le monde fictif. La narration permet aux spectateurs de se sentir impliqué et surtout, d'être guidé dans le récit qui lui est présenté. Ces éléments visuels et sonores

permettent de saisir rapidement le genre cinématographique et l'ambiance générale de l'œuvre.

Afin de donner des indices sur le genre cinématographique et pour faire entrer le spectateur dans la fiction, le générique de *Split* agit d'une manière très différente. Comme pour *Deadpool*, le traitement des mentions est particulier. Elles sont écrites en blanc sur des cartons noirs qui prennent l'entièreté de l'écran. Certaines mentions apparaissent d'une manière bien unique au film. Les mots sont écrits plusieurs fois sur l'écran puis disparaissent rapidement pour laisser place au même mot, mais situé au milieu de l'écran et en plus grande taille. Cet effet visuel n'est pas répété pour la présentation de tous les noms, mais il survient assez souvent pour reconnaître qu'il s'agit d'une récurrence pendant le générique d'ouverture. Et il possède un impact crucial sur le récit, puisque comme le titre l'indique, nous avons à faire à un homme qui possède différentes personnalités. En anglais, ce trouble mental peut être appelé *split personality*. La séparation de l'écran avec l'écriture répétée des mêmes noms fait la relation entre le titre du film, le trouble de l'antagoniste et la présentation des bases de l'histoire dans le générique d'ouverture (voir figure 3.10).

La mise en scène apporte aussi un petit quelque chose au générique d'introduction. Les fonds noirs présentant les mentions sont parfois entrecoupés de courts plans qui évoquent les premiers instants du film. La caméra présente, en travelling, un plafond avec des tuyaux. Ensuite, on voit une jeune femme couchée qui se réveille et qui ne semble pas savoir où elle se trouve. Elle se fait trainer par une ombre noire qu'il est impossible de pleinement identifier. Puis, le spectateur voit une jeune femme se faire poser sur un lit (voir figure 3.10). Ces plans sont rapides et entrecoupés par les mentions du générique. Ils présentent très peu d'indices sur le lieu et sur l'antagoniste du film, mais contribuent à mettre le spectateur dans la peau du personnage principal, une jeune femme qui s'est fait enlever. Le spectateur se retrouve dans la même position. Il ne sait pas où il se trouve. Et puisqu'elle semble avoir été empoisonnée ou assommée, elle ne peut voir que des bribes de son enlèvement. Ces mêmes bribes d'informations sont ce dont le spectateur est témoin.



Figure 3.10 : Les deux images à gauche : exemples montrant la séparation de l'écran lorsque les noms sont mentionnés. Les images de droite présentent la mise en scène du générique : une jeune femme se fait emmener quelque part et se réveille en voyant une autre femme couchée.

Ces éléments sont plus subtils que *Shape of Water*, mais permettent tout de même de mettre en place efficacement le récit en seulement 1 minute et 30 secondes. Concernant le genre du film, qui est classé comme étant un film d'horreur psychologique, l'aspect sonore aide à donner au spectateur une ambiance avec du suspense. La musique est inquiétante et toujours sur le même ton. Elle laisse place à l'imagination, mais une chose est certaine : elle n'annonce pas un conte de fées.

À eux seuls, ces génériques ne reflètent pas entièrement le genre cinématographique auquel le film appartient. Cependant, à travers notamment l'analyse des trois composantes principales (que De Mourgues nomme le livisaudible, théorie selon laquelle le spectateur est confronté à la lecture des mentions, à l'écoute du son et au regard des images), ils permettent d'en faire ressortir des éléments importants qui rattachent ces films à leur genre respectif. Entre *Shape of Water* et *Split*, le genre de film auquel le spectateur s'attend est rapidement évoqué grâce aux premiers instants du générique. Dans les deux cas, le traitement des mentions, les sons choisis et les images montrées ne provoquent pas du tout la même attente pour le spectateur. Dans la même veine, des génériques d'ouverture comme ceux de *Dark* (Netflix, 2017 à 2020), de *True Blood* (HBO, 2008 à 2014) ou d'*American Horror Story* (FX, 2011 à aujourd'hui) font aussi entrer le spectateur dans la fiction, mais grâce à des séquences plus découpées où les images montrées contribuent

plutôt à donner du suspense au récit. Et c'est bel et bien l'effet qui est désiré dans ces séries où le spectateur ne sait pas trop à quoi s'attendre.

3.3.3 Les logos des compagnies de production

Il est bien connu que tout film débute avec l'apparition écrite du nom de la compagnie de production. Généralement sous forme de logos – reconnaissables – qui se présentent avant les premières images d'un film, ils servent principalement à indiquer à quelle compagnie l'oeuvre appartient. De plus en plus, ces logos se complexifient afin de sortir du lot. Parfois, certaines compagnies et certains films utilisent ces espaces réservés pour introduire d'emblée l'ambiance de l'oeuvre. Afin d'exemplifier, décrivons les logos Warner Bros dans la saga des films Harry Potter qui se modifie au fur et à mesure que le récit avance à travers les huit longs métrages (voir figure 3.11). Notamment, dans le premier volet, le logo de Warner Bros est « classique ». La caméra s'éloigne et le logo tourne sur lui-même pour faire découvrir l'entière du blason WB. Le nom de la compagnie est écrit en doré et le fond du blason est bleu. Dans le second film, le même blason apparaît, mais il est partiellement caché par des nuages. La caméra s'en approche au cours d'un travelling avant et celui-ci disparaît pour laisser apparaître le titre. L'évolution devient intéressante à partir du troisième long-métrage. La première chose qui est montrée au spectateur est un écran noir, dans lequel un petit carré lumineux apparaît à intervalle régulier au milieu de l'image. À la troisième apparition de cette lumière, quelque chose s'immisce entre la caméra et la lumière. Le logo de Warner Bros s'approche tranquillement et la lumière l'illumine grâce aux trous transparents laissés entre les lettres. Le fond bleu du blason n'est plus là. Le logo est tout simplement en trois dimensions et laisse voir l'image derrière lui. Il disparaît (la caméra passe à travers) et le spectateur remarque que c'est Harry Potter qui crée la lumière en se pratiquant à lancer des sorts. Dans le quatrième volet, le logo ressemble beaucoup à celui du troisième film. Il est lustré argent et laisse voir le fond noir qui se trouve derrière lui. Le cinquième film, quant à lui, présente un logo gris, beaucoup moins lustré. Il est entouré d'une brume. Il en est de même pour le logo du sixième film, mais celui-ci se retrouve plutôt au milieu d'un ciel orageux. Mais c'est le logo de l'avant-dernier chapitre de cette saga qui est le plus captivant pour mon

analyse. Un travelling avant s'en approche et le spectateur peut remarquer que celui-ci est rouillé. Plus la caméra s'approche, et plus l'état du blason se détériore, jusqu'à ce qu'il devienne majoritairement brun rouge. Pour le dernier volet, le blason a retrouvé son côté argenté, mais il n'est pas aussi lustré que les premiers films.



Figure 3.11 : L'évolution des logos de la saga *Harry Potter*. Le logo du premier film est situé en haut à gauche. À sa droite, le logo du deuxième film, et ainsi de suite jusqu'au dernier film (en bas à gauche).

Cette évolution est très pertinente puisqu'elle témoigne de l'assombrissement du récit au fil des œuvres. Les blasons des deux premiers films sont dorés et lustrés, mais la menace de Voldemort était minime et les personnages principaux (Harry Potter, Hermione et Ron) ne se préoccupaient pas uniquement de lui. À partir du troisième volet, Harry Potter retrouve Sirius Black, son oncle. Voldemort n'est pas pleinement revenu à la vie, mais le logo, même s'il n'est plus doré, est tout de même éclairé et lumineux. Il n'est pas aussi sombre que celui des futurs volets. Dans le quatrième, Voldemort revient à la vie et dans les quatre films qui suivront, les jeunes et leur famille vont tout faire pour le détruire. Voldemort menace la vie de tous. À la fin du sixième film, Dumbledore, le directeur de Poudlard, se fait tuer par Severus Snape. C'est la raison pour laquelle le logo d'introduction du septième film est rouillé. Dumbledore était fort apprécié par tous et sa mort signifie qu'il y a de moins en moins d'espoir pour vaincre Voldemort. Au niveau sonore, la musique thème est présente dans les trois premiers films. Mais dans les suivants, la musique est beaucoup plus agressive. Au début du sixième film, le spectateur entend la voix de Bellatrix Lestrange, qui a tué l'oncle d'Harry dans le cinquième volet. Ceci lui rappelle le

crime qu'elle a commis et cela met un ton sur l'ouverture du film. Le spectateur peut déduire qu'Harry Potter reviendra sur la mort de son oncle adoré.

Comme pour *Game of Thrones*, les logos se modifient de film en film selon l'avancée du récit. Un logo de production d'un seul film, comme par exemple celui de *Crimson Peak* (Del Toro, 2015), propose plutôt de diégétiser le monde et de présenter son ambiance. On remarque que lorsqu'il y a une évolution au niveau du récit, la séquence des logos ou celle des génériques peut narrativiser. Bien sûr, ils sont moins étoffés qu'un générique d'ouverture complet, mais ils contribuent à donner au spectateur une idée sur la manière dont le récit va débiter. Parfois, les logos des compagnies de production peuvent être moins subtiles que ceux d'Harry Potter. Notamment, certains films Disney débiterent avec une modification du château de Cendrillon qui est présent au début de tous leurs films. Le logo classique : la caméra descend du ciel et montre une rivière. Elle recule et effectue un panoramique autour d'un château. La fée clochette crée un arche d'étoile autour du château. La caméra recule encore un peu pour laisser voir au spectateur l'immense château qui surplombe une rivière. Dans de nombreux films, la même construction du plan revient, mais l'esthétique est complètement différente, selon le thème ou le genre du film. Par exemple, dans *Oz The Great and Powerful* (Raimi, 2013), la présentation du château est en noir et blanc et l'image a des particularités reliées au travail des illusionnistes du début des années 1900 (ombre dominante, fond peint, peu de profondeur, le logo Disney est maintenu par des tiges, etc.). Rapidement, le spectateur est lancé dans l'univers du film, puisqu'en plus, la caméra s'approche, pénètre dans le château et le récit débute.

Les logos peuvent-ils être vus comme étant des raccourcis d'un générique complet ? Non, puisque l'essence même d'un générique est de présenter l'équipe du film avant tout (sauf dans le cas de *Deadpool* qui utilise les caractéristiques d'un générique pour briser le quatrième mur). Grâce à l'aspect sériel, comme dans le cas d'Harry Potter, nous remarquons que les logos sont utilisés pour représenter les phases d'avancement d'un récit. L'entrée dans la fiction pourrait donc être qualifiée « d'émotive » puisque les spectateurs qui regardent le septième film connaissent et se souviennent du récit en entier. De plus, les sons présents lors de l'apparition des logos nous remémorent les actions des films

précédents. Dans des cas comme les productions de Disney, l'entrée du spectateur dans la fiction se fait visuellement puisque le spectateur découvre une partie du monde grâce au logo. Les logos ne font que présenter une infime partie de ce qu'un générique peut faire, mais ils peuvent tout de même introduire un spectateur à une fiction. À moindre coût, les Majors américains peuvent mettre les spectateurs dans une certaine ambiance, jouer avec leurs attentes ou tout simplement donner des indices sur le récit.

3.4 L'entrée dans la fiction par la création d'un passé

Afin d'avoir une entrée efficace et fluide dans la fiction, certains génériques d'ouverture proposent de construire un passé en quelques minutes, sous les yeux du spectateur. Dans cette section, je démontrerai que cette manière permet au spectateur de comprendre les fondements de l'univers dans lequel il s'introduit.

3.4.1 L'utilisation de faux documents d'archives : King Kong : Skull Island (Vogt-Roberts, 2017) et Godzilla (Edward, 2014)

Dans les cas de *King Kong : Skull Island* et de *Godzilla*, les génériques d'ouverture proposent de mettre en contexte le récit présenté à l'aide de faux documents d'archives. L'institution du film documentaire est donc au rendez-vous et c'est ce qui fait tout le travail dans ces génériques. Par exemple, un spectateur habitué au cinéma documentaire sait que le réalisateur est celui qui s'est instruit sur le sujet du documentaire. Il devient le chef d'orchestre d'une série d'entrevues ou d'images qui se doivent de refléter la réalité. Devant un film de fiction, le spectateur sait par contre que le réalisateur invente une histoire et qu'il fera tout en son pouvoir pour la rendre réaliste. Pour Odin, les mêmes traitements filmiques peuvent être présents parmi tous les types de films. Cependant, les consignes de lecture doivent changer. Pour un film documentaire, il doit y avoir une production d'un effet d'authenticité (1983, p.79). Les films documentaires d'époque utilisent certains codes précis (grain dans l'image, images en noir et blanc ou décolorées, prises de vue fixes, références de moments marquants de l'Histoire, etc.). Dans les exemples qui suivent, nous verrons que les films utilisent certains de ces codes du documentaire voulant faire ressortir

une certaine authenticité d'un passé, alors qu'en réalité, ils ne le sont pas du tout. Ces caractéristiques peuvent être retenues par un réalisateur d'un film de fiction pour créer une impression de réalité chez le spectateur. La fiction est ainsi rapidement ancrée dans le réel et le spectateur ne se pose pas de question sur le passé de cette nouvelle réalité alternative à la nôtre. Il sera intéressant de comparer ces deux génériques puisque, d'une part, ils ont été réalisés par le même concepteur de générique (Kyle Cooper) et, d'autre part, ils partagent un même univers : celui où des Titans comme Godzilla et King Kong cohabitent avec les humains.

Le générique de *Godzilla* se divise, thématiquement, en trois parties. Les 14 premières secondes du générique se concentrent sur l'aspect « légendaire » du monstre. Les premiers plans sont destinés à présenter les « atouts » de Godzilla : ailerons, écailles, dents aiguisées, etc. Une succession rapide d'images nous montre aussi des dinosaures, faisant ainsi référence à sa possible origine ou tout simplement afin de comparer son aspect physique. Il y a aussi un lien avec Charles Darwin puisqu'un document mentionnant sa théorie de l'évolution est montré dans l'image. Et cette corrélation pourrait laisser croire que Godzilla vient d'un passé mystérieux et qu'il a évolué avec celui-ci. La seconde partie thématique du générique (7 secondes) se concentre sur l'aspect réel de Godzilla. Par exemple, des articles de journaux sont exposés pour montrer des dégâts qu'aurait pu causer la créature (un sous-marin a disparu, des installations des Marines ont explosé, un énorme objet est apparu sur un sonar, etc.). Bien sûr, ces coupures de journaux sont fausses, mais la nouvelle réalité présentée dans ce film se construit sous les yeux des spectateurs. Ils entrent dans un monde habité par une créature fantastique. Son origine est méconnue, mais elle fait des ravages. En mettant les deux parties à la suite de l'autre, le spectateur peut facilement comprendre qu'une créature aux allures d'un lézard géant aurait causé de tels dégâts. Les liens se font assez facilement.

La troisième partie du générique (1 minute et 45 secondes) exprime plutôt les réactions qu'ont les humains face à cette nouvelle menace inconnue et incomprise. Cette section du générique a pour but de mettre le spectateur sur une fausse piste. Dans le chapitre un, j'avais cité Tylski qui indiquait que certains génériques peuvent induire le spectateur

en erreur sur le récit. Si nous suivons les opérations de fictionnalisation, principalement celle de la narrativisation, le générique d'ouverture pourrait aller jusqu'à produire un récit. Un récit proposant un Godzilla méchant est mis de l'avant et est construit à l'aide de fausses images d'archives. Ces images mouvantes apparaissent et elles semblent tout droit tirées d'un vieux documentaire (grain dans l'image, images en noir et blanc ou en sépia, marques de lentilles, etc.). Elles nous montrent des ailerons menaçantes dans l'eau et des documents confidentiels écrits par Monarch, une compagnie controversée qui cache de nombreuses informations à l'État et à la population. Le spectateur est témoin des solutions qui sont mises en branle pour éliminer Godzilla. Vers la fin du générique, il voit un essai nucléaire sur Godzilla, qui a pour but de le tuer. Le montage nous permet d'assister à cette scène comme si nous y étions. Une vue à vol d'oiseau survole Godzilla et une cible s'affiche (comme un viseur d'avion). Des hommes de Monarch, sur une plage à proximité, s'équipent de lunettes. Un compte à rebours se fait entendre et un missile ayant un dessin de Godzilla barré en rouge se fait voir. Godzilla émerge et une bombe est lancée. L'impact est grandiose. Le titre apparaît dans des cendres. Est-il mort ? Les 2 heures qui suivront ce générique vont l'exposer.

C'est exactement ce que cette montée dramatique (accentuée par l'accélération de la musique) veut créer comme effet chez le spectateur. Le générique à lui seul a présenté un récit s'étalant sur des centaines, voire des milliers d'années (si nous prenons en considération les croquis monstrueux créés très tôt dans l'Histoire de l'humanité). Et le spectateur sait que la compagnie qui a attaqué Godzilla cache plusieurs autres secrets. Pourraient-ils être pires que Godzilla ? Tant de questions sont – délibérément – sans réponse ! Grâce aux images manipulées en fausses archives, le spectateur s'engage beaucoup plus facilement dans ce récit du lézard géant atomique. Certes, ce générique possède d'innombrables détails et certaines images passent extrêmement rapidement devant nos yeux, mais l'effet de suspense demeure présent. D'un point de vue sémiopragmatique, la monstration, qui est le fait de faire croire la fiction au spectateur, est très importante dans le générique de Godzilla. Dans l'analyse de *Shape of Water*, j'avais précisé que, pour Odin, la narrativisation et la monstration sont deux étapes de la fictionnalisation qui viennent (souvent) ensemble, puisque l'histoire racontée doit être acceptée par le

spectateur. Dans la production de Del Toro, la narration prenait le dessus sur la monstration, mais dans *Godzilla*, c'est l'inverse. Les images narrativisent, puisqu'elles montrent une évolution dans le temps, mais surtout, elles « prouvent » au spectateur que l'Histoire est vraie, puisque les images sont manipulées en archives. Le but du générique de *Godzilla* est de faire croire au spectateur que le monstre existe réellement. Ce monde nouveau est facilement « accepté » par le public puisque les effets visuels d'archives sur les images adoucissent la présentation de ce monde. Mais poussons l'analyse encore plus loin en ajoutant la dernière étape de fictionnalisation : la fictivisation. Rappelons que l'énonciateur intervient comme origine fictive et qu'il « [...] accomplit l'acte d'énoncer "sans assumer les engagements qui sont normalement requis pour cet acte" (engagement de répondre de la vérité de ce qui est raconté ; engagement de fournir des preuves si cela est demandé [...] » (Odin, 1988, p.128). Le spectateur sait que ce qui lui est montré n'existe pas, mais il l'accepte le temps de quelques heures. C'est pourquoi les fausses images d'archives permettent au spectateur de s'approprier l'histoire en quelques minutes. Ces mêmes images provoquent un désir de fiction (et de réalisme) dans le film. Il y a certainement un paradoxe, mais pour Odin, c'est ce paradoxe qui fait en sorte qu'un spectateur se laisse pleinement aller dans la fiction. Il est conscient que l'énonciateur ne lui raconte pas quelque chose de réel.

Maintenant, attardons-nous à ces dites images d'archives dans les 2 minutes du générique de *Skull Island*. Il faut préciser que dans ce générique, certaines images sont réelles (les premiers pas sur la Lune, par exemple). Ce qui est intéressant, c'est qu'en parallèle, on présente des fausses images d'archives, qui se mêlent très bien aux archives réelles. Ce générique veut exposer l'évolution des technologies humaines. Il met de l'avant les recherches scientifiques et les réussites en astronomie. Plusieurs grandes allocutions peuvent d'ailleurs être entendues dans le générique comme celles qu'a faites John F. Kennedy au Rice Stadium sur le besoin d'aller sur la Lune. Ces éléments sonores permettent aux spectateurs d'être en phase avec ce qui est vu à l'écran. Même si certaines des images d'archives sont fausses, le spectateur peut y croire puisque ce qu'il entend est réel. Mises à part ces références auditives, le spectateur se retrouve aussi face à des références visuelles reconnaissables, comme la Guerre du Vietnam et l'arrivée des

premiers satellites. C'est pourquoi le spectateur peut facilement reconnaître la réalité qui est présentée devant lui. Quelques plans présentent le logo de Monarch. En 2014, certains spectateurs qui apprécient ce genre de films fantastiques avec des monstres pourraient discerner la présence de Monarch, grâce à *Godzilla*. Le symbole de la compagnie est unique et la compagnie se partage la vedette dans les deux films, même si les monstres principaux ne sont pas les mêmes. Le spectateur qui n'aurait aucune idée de ce qu'est Monarch pourra tout de même juger l'importance de cette compagnie au sein du générique, puisque son symbole et son nom sont présentés à plusieurs reprises. Dans *Godzilla*, le traitement et le montage des images étaient plus importants que dans *Skull Island* pour permettre l'entrée dans la fiction du spectateur. Dans *Skull Island*, c'est surtout les discours entendus qui permettent facilement de mettre en phase le spectateur avec ce qu'il voit à l'écran (de croire aux images et aux recherches de Monarch). Mais ces discours agissent différemment sur le spectateur, puisqu'ici, le générique sert surtout à contextualiser. Dans *Godzilla*, il y avait plutôt un désir de créer une nouvelle réalité. C'est pourquoi le générique de *Skull Island* propose une mise en phase énonciative plus qu'une fictivisation. Tout ce qui est présenté et dit dans ce générique n'a qu'un seul but : contextualiser. L'ensemble de la séquence est rythmée et montée pour faire voir au spectateur les innovations technologiques. Elle ne raconte pas nécessairement l'histoire de King Kong, comme c'est le cas dans *Godzilla*.

Mais mis à part ces images en arrière-plan, les spectateurs entrent dans la fiction grâce à d'autres moyens. Notamment avec le traitement des mentions indiquant les noms et les métiers des personnes ayant contribué à la création de l'œuvre. Pour *King Kong : Skull Island*, ces mentions sont relativement simples. Les noms apparaissent, un par un, au centre de l'écran. Diverses lettres apparaissent et disparaissent, jusqu'à former les noms (un peu comme un cadran ou un tableau d'affichage à palette, comme il y en avait dans les aéroports afin d'indiquer les départs et les arrivées à une certaine époque). Mais l'intérêt face à ces mentions se retrouve dans ce qui apparaît *entre* les noms. En effet, en étant attentif, on peut percevoir – rapidement – une date. Ces dates nous indiquent que l'histoire racontée dans le générique progresse, qu'elle est en construction (voir figure 3.12). Ces dates défilent rapidement entre les noms et c'est pourquoi il peut être difficile pour les spectateurs de bien les voir.



Figure 3.12 : Sur un même plan, les dates défilent entre les noms pour signaler au spectateur l'évolution chronologique des événements montrés jusqu'à notre époque contemporaine.

Cependant, les chiffres sont reconnaissables et attirent notre regard puisqu'ils diffèrent des lettres. Dans *Godzilla*, les mentions possèdent, elles aussi, leur intérêt, mais il est très difficile de saisir leur particularité au premier coup d'œil. Il y a des détails écrits qui sont trop rapides pour être lus dès la première écoute. Ces « détails », qui sont en fait un texte en soi, disparaissent en à peine une seconde. Prenons l'exemple de la première mention qui apparaît dans le générique d'ouverture. Ce qui est mis en vedette, c'est : « Warner Bros. Pictures and Legendary Pictures present ». Or, il y a une longue ligne blanche, juste en dessous, qui cache un texte. Juste avant que cette bande apparaisse, nous pouvons y lire : « A terrifying tale of disaster and woe » (voir figure 3.13).

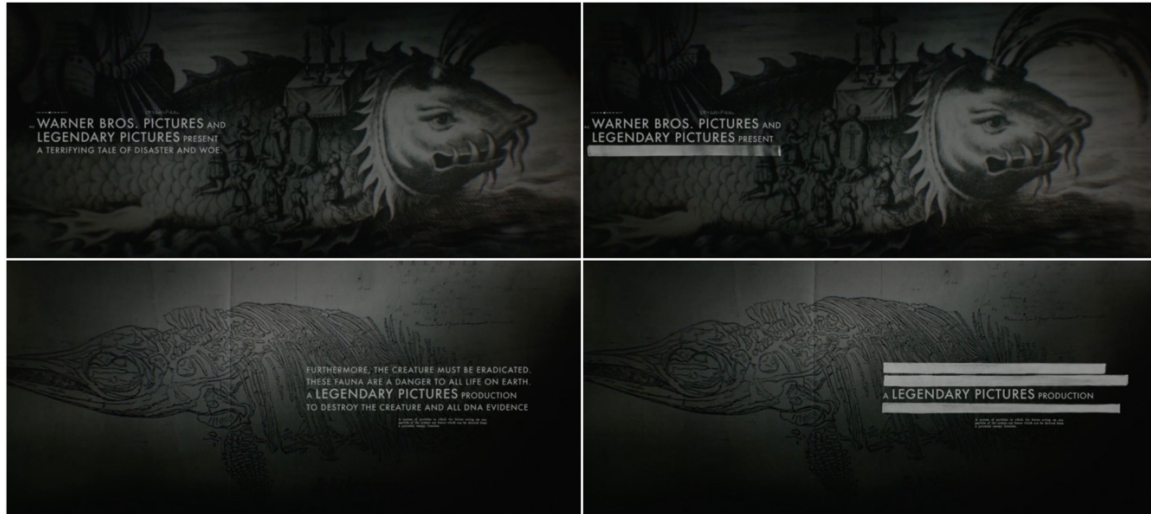


Figure 3.13 : Nous pouvons remarquer l’effacement d’un texte (comme si on utilisait un liquide correcteur). Tout ce qu’il reste de ce texte, c’est ce qui a voulu être mis de l’avant : les noms et les titres de l’équipe du film.

Il est amusant de remarquer que le texte « caché » regorge en fait de détails sur le récit. Mais bien sûr, la tracé blanc arrive tellement rapidement qu’il est impossible de lire ce qui est écrit sans arrêter l’image, mais c’est justement ce mystère et cet aspect de confidentialité qui nous aident à entrer dans la fiction. Les noms sont mis en évidence à travers des textes qui devraient être confidentiels et cachés aux yeux des spectateurs. Accompagnés des images d’archives analysées plus tôt, ces mentions nous font reconnaître qu’il y aura des secrets cachés par une énorme compagnie.

Dans les deux cas, les génériques font connaître l’Histoire du récit au spectateur. Il en est de même pour le générique de *Fear Street, partie 1 : 1994* (Janiak, 2021). L’ouverture du film propose des images d’archives, mais altérées puisqu’elles présentent des marques d’écriture, comme si quelqu’un prenait des notes. Ce générique permet aussi de donner des indices au spectateur sur le passé du récit. Il peut se faire une petite idée du passé, même si tout n’est pas expliqué. Il y a aussi le générique d’ouverture de *Black Widow* (Shortland, 2021) qui expose uniquement l’enfance et la formation de la protagoniste. L’aspect historique d’un récit peut donc être présenté de bien des façons. Mais je vais aussi démontrer que cette construction du passé historique peut se faire d’une toute autre manière.

3.4.2 La reconstruction d'un passé : *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)

Inspirée de la bande dessinée du même nom, l'œuvre de Snyder nous propose un récit de science-fiction évoluant dans notre univers, avec des repères reconnaissables, mais qui possède son lot de différences. Dans ce film, les super-héros sont à l'honneur et doivent faire face à une menace visant à les éliminer. Ce qui contribue à créer un effet de réalisme est sans doute l'omniprésence de références historiques, politiques et culturelles présentées au sein du générique et dans le film. Ces nombreux liens avec l'Histoire permettent aux spectateurs de s'ancrer dans le nouveau réalisme que nous propose le récit qui s'ouvre sous nos yeux. À ce sujet, le générique est un élément très important de l'œuvre pour présenter une réalité alternative. Celui de *Watchmen* montre aux spectateurs l'Histoire revisitée et son évolution grâce à l'arrivée de la première génération de super-héros (vers la fin des années 30). Très longue (5 minutes et 44 secondes), cette séquence est découpée en quatre périodes distinctes que nous pourrions définir comme suit : les débuts des super-héros, leur âge d'or, leur déchéance et la naissance de la nouvelle génération.

Vers la fin des années 30 et en 1940, des super-héros font leur apparition et arrêtent des criminels. C'est ce que les trois premiers plans s'attardent à montrer. Nous reconnaissons le style vestimentaire et l'architecture de l'époque, permettant ainsi au monde de se construire dans l'esprit du spectateur, comme nous l'avons vu dans *Game of Thrones*. Mais cette fois, ce sont les costumes et les décors qui se chargent de la diégétisation. Ils font la une des journaux et les journalistes prennent des photos d'eux pendant ou après leur arrestation. En 1940, les héros prennent une photo de groupe et une banderole derrière eux indique leur nom : les Minutemen. Si ces premières secondes du générique ne disent pas grand-chose sur l'époque dans laquelle se déroulera le film, elle est nécessaire pour ce qui suit : la création d'une réalité alternative.

La deuxième partie du générique de *Watchmen* est, elle aussi, très courte et possède la première référence historique importante. Avant d'y arriver, il est nécessaire d'analyser le premier plan de cette seconde partie. Un avion de guerre de l'époque, ressemblant étrangement à l'Enola Gay, célèbre bombardier connu pour avoir largué une bombe

atomique sur Hiroshima, est recouvert d'un dessin de Miss Jupiter/Silk Spectre. Celle-ci tient fièrement un drapeau américain dans ses mains, tout souriante. Cette référence est lourde de sens. Les super-héros de cette époque sont devenus si marquants qu'ils sont idolâtrés par les plus grands symboles de la Seconde guerre mondiale. Après ce plan, un gros plan sur un article de journal nous signale que la guerre est terminée. Puis, grâce à un travelling arrière, on découvre un peuple heureux par cette annonce. L'une des super-héros s'approche d'une infirmière, la prend par surprise et l'embrasse. Cela vous dit quelque chose ? Il s'agit, bien sûr, d'une référence à la célèbre photographie *The Kiss*, où un marin embrasse une infirmière suite à la victoire des États-Unis (voir figure 3.13). C'est un moment important du film, puisque pour la première fois, l'histoire est modifiée. Bien sûr, les super-héros n'ont jamais existé, mais jusqu'à présent, au sein du générique, ils n'avaient jamais été présentés comme des légendes ou des idoles. Dans ces deux références, ils deviennent un pan de l'Histoire que le spectateur peut bien connaître.

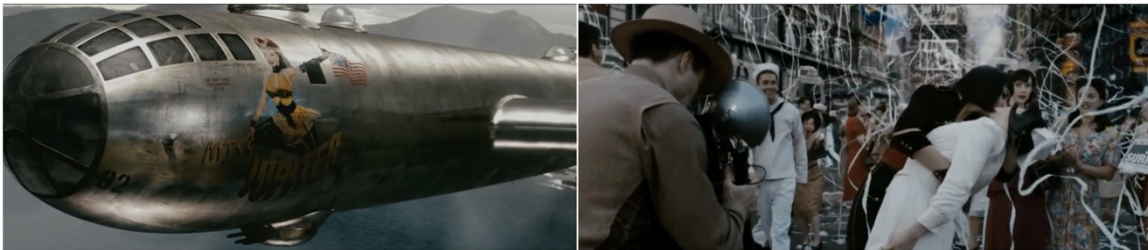


Figure 3.14 : À gauche, la référence à l'Enola Gay estompée d'une image de Silk Spectre. À droite, la reproduction de *The Kiss*, célèbre photographie marquant la fin de la guerre avec le Japon en 1945.

Suite à ces deux plans glorieux, les super-héros entrent dans leur déclin et les conflits politiques bien connus (guerre froide et guerre du Vietnam) s'accroissent. Les héros de l'époque se font assassiner, interner ou bien ils prennent leur retraite. Pendant ce temps, le spectateur apprend que les Russes ont une bombe atomique, John F. Kennedy rencontre Dr. Manhattan et se fait assassiner par la suite. La guerre du Vietnam s'amplifie et l'immolation du moine bouddhiste Thích Quảng Đức est diffusée à la télévision. Le plan le plus intéressant dans cette séquence est sans aucun doute l'assassinat de JFK. Un mouvement de caméra panoramique suit la voiture du président des États-Unis lorsqu'il se fait tirer dans la tête. Mais en traquant la voiture jusqu'au bout, la caméra dévoile l'assassin, s'avérant être le Comédien, un des super-héros de l'époque des Minutemen ayant un rôle

assez important dans l'œuvre. L'assassinat de JFK est un événement extrêmement marquant de l'histoire des États-Unis. L'image de la tête du président qui explose et de sa conjointe, Jackie, qui tente de les récupérer a marqué l'Histoire de bien des façons. Dans *Watchmen*, le concepteur du générique, Garson Yu, fait revisiter ce moment historique au spectateur. Celui qui abat le président n'est pas un inconnu mais un héros déchu. Il s'agit d'un ancien super-héros (voir figure 3.14). Et ce simple extrait en dit long sur le personnage qui apparaîtra dans le film.



Figure 3.15 : À gauche : début du panoramique mettant en scène l'assassinat du président John F. Kennedy. À la fin du panoramique, le spectateur voit le tireur, qui est l'un des Justiciers (image de droite).

La dernière partie du générique se concentre sur la montée de la nouvelle génération de super-héros, ceux qui seront les vedettes du film. D'ailleurs, Dr. Manhattan, qui a serré la main de JFK, en fait partie. Avant de bien les présenter, le générique permet au spectateur d'être témoin de l'évolution de l'époque d'un point de vue culturel et politique. En quelques plans, le générique expose plusieurs moments historiques marquants. Par exemple, la guerre froide est toujours présente avec la visite de Castro en Russie (aux alentours de 1963), Andy Warhol crée ses œuvres de reproduction appartenant au mouvement du pop art (1967), le premier homme met le pied sur la lune (1969), David Bowie est une star (années 70) et Nixon est réélu pour son 3^{ème} terme. Tout ce qui vient d'être énuméré s'est réellement passé (à quelques détails près, mais nous y reviendrons) excepté la réélection de Nixon pour son troisième mandat. Il s'agit d'un élément clé du générique et c'est ce qui met en branle le contexte sociopolitique du film. Jusqu'à cet événement, tout était plausible dans l'imaginaire du spectateur, puisque l'Histoire était (re)connue. Mais le troisième mandat nous confronte à une toute autre réalité qui changera les années 70 et qui aura de gros impacts sur la politique. Fictivement, dans *Watchmen*, l'impact de la réélection de Nixon sera de creuser un plus gros fossé entre les États-Unis et

la Russie et le président déclarera les super-héros comme illégaux. C'est ce que le dernier plan du générique d'ouverture tente d'expliquer : Nixon a annulé le 22^{ème} amendement des États-Unis et est réélu et il bannit les justiciers (super-héros) puisque c'est ce que le peuple désire.

Comme dans *Godzilla*, le générique de *Watchmen* propose une histoire différente de celle dans laquelle nous vivons. Ces génériques narrativisent le passé et c'est pourquoi les approches fictionnalisante et documentarisante sont intéressantes. Pour Odin, le spectateur d'un film documentaire désire du réel, tandis que celui d'un film de fiction cherche l'imaginaire (et la fiction). Le chercheur soutient : « si la documentarisation répond à mon désir de réel en m'interpellant directement en tant que personne réelle, au risque de me voir mobiliser mes défenses, la fictionnalisation, elle, me propose une médiation pour accéder au réel sans que je me sente directement mis en cause » (2000, p.128). Dans *Watchmen*, le spectateur est témoin des grands événements du passé. Le film ne l'interpelle pas. Il ne fait que lui montrer l'Histoire. Dans un documentaire, le spectateur sait que ce qui est montré devant lui est réel et que ces éléments peuvent confronter ses valeurs et ses croyances. Il s'investit dans la réalité. Un spectateur peut aussi s'investir dans la fiction, mais comme Odin le dit si bien, il ne se sent pas « mis en cause ». *Watchmen* lui permet d'admirer le passé sans le faire questionner sur la réalité. Mais *Watchmen* n'est pas un film historique. C'est avant tout un film de super-héros évoluant dans une réalité alternative. Et le générique d'ouverture se charge de débiter le récit en présentant les super-héros dans le contexte historique.

La présentation des Gardiens, qui sont les personnages principaux du film, est un moment crucial dans le générique. Ils sont au nombre de six et certains sont présentés pendant le générique. Premièrement, le spectateur rencontre Dr. Manhattan lorsqu'il serre la main de John F. Kennedy. Et il se trouve aussi sur la Lune lorsque l'astronaute américain y pose son premier pas, petit pour l'homme, mais grand pour l'humanité. Son statut de super-héros est reconnaissable puisqu'il ressemble à un extra-terrestre. Ensuite apparaît Rorschach, qui laisse sa signature après avoir arrêté des bandits. Le troisième Gardien est Nite Owl II, qui prend la place de Marilyn Monroe dans les tableaux de Warhol. Encore

une fois, le spectateur voit que les super-héros prennent une place importante dans la culture, puisqu'ils sont présentés comme des stars, au même titre que Monroe (voir figure 3.15). Et cette élévation persiste puisque le dernier justicier présenté, Ozymandias, prend la pose devant des paparazzis et se retourne en serrant les mains de David Bowie et de Mick Jagger, rien de moins! Il est possible de comprendre que ces héros possèdent des statuts assez particuliers, qui s'apparentent à ceux des grandes stars des années 70. Et d'ailleurs, cette séquence se termine sur la prise d'une photo de groupe, où nous reconnaissons le Comédien, qui était présent dans la première génération des Minutemen. La seule qui n'ait pas été présentée est Silk Spectre II, la fille de l'ancienne héroïne de l'âge d'or des Watchmen. Cependant, à un moment dans le générique, juste avant que la caméra ne se fixe sur la diffusion de l'immolation du moine bouddhiste, Silk Spectre est montrée en train de se disputer avec son mari dans une pièce en arrière-plan. Dans le corridor, une jeune fille les écoute. Il pourrait certainement s'agir de Silk Spectre II, mais cela n'est pas spécifiquement précisé.



Figure 3.16 : À gauche, Nite Owl II prend la place de Monroe dans les tableaux de Warhol. À droite, Ozymandias pose devant les paparazzis (Bowie et Jagger se situent à l'arrière à sa droite).

En prenant ces références historiques et la présentation des personnages principaux du film, le générique tente de nous partager l'âge d'or des premiers justiciers, leur déchéance et la renaissance de la nouvelle génération. À travers cela, l'Histoire telle que nous la connaissons est remaniée, de manière à ce qu'elle ait une incidence sur la suite du film. Mais ce qui est aussi intéressant à analyser, c'est la position du générique au sein de l'œuvre. En effet, il est situé après la première scène du film, dans laquelle le Comédien se fait défenestré par un homme inconnu. Une fois au sol, il ne reste que son écusson avec un bonhomme sourire. La caméra s'approche et avec un fondu au noir, le générique débute : la musique se fait entendre et le premier plan apparaît. Au dernier plan du générique,

lorsque Nixon est annoncé comme réélu pour son troisième mandat, une guerre civile éclate et quelqu'un lance un cocktail molotov dans la fenêtre d'un magasin. Le feu explose et l'écran devient jaune orange. La lentille effectue un zoom arrière et le spectateur se retrouve face à l'écusson du Comédien. Le générique d'ouverture est donc un moment figé dans le temps, et cela revient à la théorie du générique court métrage, qui a été présentée dans le premier chapitre. À lui seul, ce générique offre un récit complet, comme un court métrage le ferait. Il est autonome en ce sens, même si ce petit récit est utilisé pour présenter l'œuvre au grand complet. Le fait qu'il soit positionné après une première scène est explicable dans ce sens où le générique se devait d'introduire le Comédien. Il y a aussi un désir de narration à travers ce positionnement du générique. Le Comédien est un personnage relativement important du long-métrage. Même s'il décède dès les premières secondes, ses actions ont eu des impacts importants sur la nouvelle génération de justiciers, où il en faisait lui-même partie. De plus, cette scène amorce l'intrigue du film : qui désire assassiner les Gardiens ?

Après cette courte scène introductive, le spectateur est déjà entré dans la fiction. Mais le générique permet d'approfondir cette fiction, en fictionnalisant et en recréant un passé que le spectateur connaît déjà très bien. Cette réalité alternative se construit sous les yeux de celui-ci, qui reconnaît les références tout en voyant les changements qui s'opèrent au sein de celles-ci. Le générique prend la forme d'un vidéoclip, avec la musique engagée de Bob Dylan, et cela facilite cette entrée dans l'Histoire de la fiction. Le spectateur sait qu'il regarde une séquence différente des autres séquences du film. La musique elle-même l'indique, puisqu'il est assez rare qu'une chanson complète joue dans un film.

Malgré tout, le générique se fait bel et bien remarquer, puisque les mentions sont en jaune profond et ressortent sur l'écran. Elles sont difficiles à manquer. Cependant, même si elles attirent l'œil, la typographie est simple. Dans le premier chapitre, j'ai cité Moinereau qui soulignait que les typographies complexes dispersent le regard du spectateur (2009, p.29). Ici, la couleur vient chercher le regard, mais l'action présente au sein de l'image se déroule lentement et est parfois même au ralenti. L'esthétique graphique est très présente pour faire ressortir l'aspect de bande dessinée (certainement en hommage à la

bande dessinée du même nom) et influence parfois l'image qui se cache derrière. Les mentions créent des ombres ou des reflets sur ce que l'on voit à l'écran. Le nom du réalisateur apparaît à la toute fin, lorsque la guerre civile éclate et qu'un homme lance un cocktail molotov dans la vitrine d'un magasin.

Parmi tous les génériques analysés dans ce mémoire, *Watchmen* est – de loin – le plus long générique. Il offre donc une grande profondeur au récit, puisqu'il prend le temps de construire un passé détaillé et bourré de références que la majorité des spectateurs pourront comprendre. Le générique est un véritable court métrage, mais lorsqu'il est associé au film, il modifie le passé de cette fiction au grand complet et permet au spectateur de croire plus facilement aux fondements du récit. Il est difficile de trouver des génériques qui ont la même portée et la même force concernant la création d'un passé. À mon sens, aucun générique de film fantastique ne produit le même effet.

Les génériques présents dans ce chapitre ont tous une particularité qui entraînent différentes sortes d'entrée dans la fiction. Lorsque le spectateur fait face à un générique qui propose de présenter un territoire ou un lieu important d'un film ou d'une série télévisée, la diégétisation s'effectue en mettant l'accent sur le lieu où s'opère le récit. Dans le cas des génériques qui se concentrent plutôt sur les personnages ou sur l'ambiance générale du récit, on remarque que le traitement des mentions (visuel ou textuel) prend de l'importance puisqu'ils peuvent contribuer à donner des indices sur le récit en lui-même. Finalement, la reconstruction d'un passé est une manière efficace de fictionnaliser l'univers, puisqu'ils permettent de diégétiser, narrativiser et de reproduire l'effet de réalité que l'on retrouve dans la monstration.

Conclusion

Ce mémoire aura permis de voir que le générique peut être analysé sous divers angles d'approche et selon plusieurs théories puisqu'il s'agit d'un segment filmique très riche et diversifié. De nombreuses théories reliées au générique n'ont pas été présentées dans ce mémoire par manque de lien avec mon sujet, mais le générique prend de plus en plus de place dans la recherche en cinéma. Plusieurs chercheurs y portent de l'intérêt. Il faut aussi noter qu'avec l'accessibilité aux logiciels et aux effets spéciaux, le générique évolue rapidement et certains films proposent des génériques très originaux. Dans de grandes séries comme *Game of Thrones*, on voit que le générique d'ouverture possède une grande importance et devient même la marque de commerce de la série. Certains spectateurs ne sont pas vraiment conscients du générique et de ses modifications, tandis que d'autres le sont. Et ils reconnaissent que le générique est une partie intégrante de la série. C'est ce que j'ai tenté de prouver. Même si Netflix propose d'ignorer les génériques, ils sont, bien souvent, importants pour la compréhension des petits détails du récit. Un spectateur aguerri aurait pu reconnaître la porte rouge dans l'ouverture de *The Haunting of Hill House* et comprendre que la maison se modifiait au gré de ses habitants. Certes, il ne s'agit pas de détails qui empêchent la compréhension d'une série ou d'un film, mais je suis convaincue qu'ils bonifient grandement l'expérience vécue par un spectateur.

Le traitement des mentions dans le générique de film permet d'identifier les artistes qui font vivre un nouvel univers sous nos yeux. Toutefois avec leur emplacement, leurs couleurs et leurs effets, ils peuvent en dire plus. Ce qui rend le générique de *Deadpool* si pertinent sont justement ces fameuses mentions qui visent à faire réagir le spectateur. Dans *Godzilla*, le traitement des mentions semble très classique. Par contre, en regardant de plus près, on remarque qu'elles cachent des phrases qui ajoutent de la profondeur au récit, si le spectateur réussit à les lire.

Bref, les génériques d'ouverture sont une manière efficace de diégétiser un univers. Les concepteurs peuvent choisir de rester fidèle à l'œuvre, comme dans *Watchmen* ou dans *Split* ou ils peuvent choisir une esthétique complètement différente, comme c'était le cas

pour Saul Bass lorsqu'il réalisait les génériques des films d'Hitchcock. Les génériques de Bass laissaient place à l'interprétation pour certains spectateurs, mais il avait des idées bien précises en tête et toutes ses séquences étaient bien calculées. Certains génériques vont même jusqu'à contribuer à la narrativisation du film, en montrant des personnages ou en ayant une mise en scène qui permettent au spectateur de produire du sens.

Plusieurs sujets pourraient être pertinents pour de prochains travaux. Notamment, il aurait été intéressant de se pencher sur la comparaison entre le cinéma et les séries télévisées. Peut-être que certaines tendances auraient pu ressortir entre les deux formats. Il en est de même pour les logos, que j'ai survolé dans le dernier chapitre. Il pourrait être intéressant d'approfondir cette idée de raccourci et de comprendre les effets qu'ont de tels esthétiques sur le logo de la compagnie de production. Aussi, ayant grandement limité ma recherche, mon corpus a rendu la présence des génériques d'ouverture encore plus rare et je pense qu'il pourrait être étendu à divers genres cinématographiques. Malgré tout, j'espère que mon mémoire aura susciter l'intérêt des génériques du film, puisqu'il s'agit d'une séquence cinématographique vraiment unique qui peut être utilisée de bien des façons.

Générique de fin...

Bibliographie

- AUMONT, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. 2016. *L'esthétique du film*. Paris : Armand Collin.
- BARTHES, Roland. 1975. « En sortant du cinéma ». *Communications*. no 23, p.104-107.
- BELLOUR, Raymond. 1995. *L'analyse du film*. Paris : Calmann-Lévy.
- BETANCOURT, Michael. 2017. *Semiotics and title sequences text-image composites in motion graphics*. New York et Londres : Routledge.
- BLANCHARD, Gérard. 1978. « Saul Bass : génériques et films ». *Communications et langages*. no 40, p.76-96.
- BONI, Marta. 2017. « Introduction Worlds, today » dans BONI, M. (dir.), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, p.9-28.
- BURCH, Noël. 1984. « Un mode de représentation primitif ? », *Iris : Archives, documents, fiction, le cinéma avant 1907*. Analeph, vol 2, no 1, p. 113-124.
- BURCH, Noël. 1991. *La lucarne de l'infini*. Paris : Nathan Université.
- CAMPION, Benjamin. 2019. « Attention l'épisode commence ! Quand la série télévisée se raconte (aussi) par son générique » dans VUILLAUME-TYLSKI, A. et HAMUS-VALLÉE, R. (dirs.), *L'art des génériques [Télévision]*, L'Harmattan, Paris, p. 123-142.
- CHION, Michel. 1990. *L'audiovision*. Paris : Nathan.
- DAYAN, Daniel. 1983. *Western, graffiti, jeux d'images et programmation du spectateur dans La chevauchée fantastique de John Ford*. Clancier-Guenaud,
- De MOURGUES, Nicole. 1994. *Le générique de film*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- ECO, Umberto. 1994 [1984], « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne ». *Réseaux*, vol. 12, n°68, p. 9-26.
- ESKELINEN, Markku. 2001. « The gaming situation ». *Games Studies 1*, (juillet), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- GARDIES, André. 1976. « Genèse, générique, générateurs » *Voir, Entendre*. Revue d'esthétique, no 4, Paris, p. 86-120.
- GAUDREAULT, André. 1984. « La transgression du copyright aux débuts du cinéma », *Film Échange*, no 28, automne, p.41-49.

- GENETTE, Gérard. 1987. *Seuils*. Paris : Le Seuil.
- GOODMAN, Nelson. 2006 [1978]. *Manières de faire des mondes*. Paris : Gallimard.
- JENKINS, Henry. 2003. « Transmedia storytelling », *MIT Technology Review*.
<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- JENKINS, Henry. 2006. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press.
- JOST, François. 2004. « Des débuts prometteurs », dans INNOCENTI, V. et RE, V. (dirs.), *Limina/le soglie del film : film thresholds*, Udine, Forum, p. 39-50.
- KERMABON, Jacques. 1988. « Qu'est-ce que la sémio-pragmatique ? », *CinémAction* (les théories du cinéma d'aujourd'hui). no 47, Paris, Corlet-Télérama, p.38-41.
- KLEVJER, Rune. 2002. « In defense of cutscenes » dans MÄYRÄ, F (dir.), *Proceedings of Computer Games and Digital Culture Conference*, Tampere : Tampere University Press p.191-202.
- KUNTZEL, Thierry. 1972. « Le travail du film 2 », *Communications*, no 19, p. 136-189.
- LANE, Philippe. 1991. « Seuils éditoriaux », *Espace temps*, no 47-48, p. 91-108.
- LORGERÉ, Sophie. 2019. « Analyse esthétique et technique du générique original de *Doctor Who* (1963) : instituer une identité sérielle par le générique » dans VUILLAUME-TYLSKI, A. et HAMUS-VALLÉE, R. (dirs.), *L'art des génériques [Télévision]*, L'Harmattan, Paris, p. 51-65.
- MELLIER, Denis. 2017. « Présentation : cases au miroir : bande dessinée et réflexivité », *Recherches sémiotiques*, vol. 37, no 3, p. 3-21.
- METZ, Christian. 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- MOINEREAU, Laurence. 2009. *Le générique de film ; de la lettre à la figure*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- ODIN, Roger. 1980. « L'entrée du spectateur dans la fiction », dans AUMONT, J. et LEUTRAT, J. (dirs.), *Théorie du film*, Paris : Albatros, p.198-213.
- ODIN, Roger. 1983. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, Vol 1 No 1, p. 67-82.

ODIN, Roger. 1983. « Mise en phase, déphasage et performativité », *Communications*, no 38, p. 213-238.

ODIN, Roger. 1988. « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique », *Iris*, Vol. 8, p. 121-140.

ODIN, Roger. 2000. *De la fiction*. Paris : De Boeck Supérieur.

RODOWICK, David. 1980. « Le circuit du désir : *The Pirate* de Vicente Minnelli » dans BELLOUR, R. (dir.), *Le cinéma américain, analyse de films*. Paris : Flammarion, p.163-190.

TYLSKI, Alexandre. 2008. *Le générique de cinéma : Histoire et fonction d'un fragment hybride*. Toulouse : Presses universitaires du Mirail.