

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal

L'institution du film de fiction et le sacré éliadien :
Analyse de The Matrix

Par
Marc Joly-Corcoran

Département d'études cinématographiques
Faculté des études supérieures

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts
en Études cinématographiques

Août, 2007

© Marc Joly-Corcoran 2007



Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
L'institution du film de fiction et le sacré éliadien :
Analyse de *The Matrix*

présenté par :
Marc Joly-Corcoran

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Serge Cardinal

président rapporteur

Bernard Perron

directeur de recherche

Jacques Pierre

membre du jury

Résumé

Le présent mémoire tient compte de théories provenant de deux champs de recherche distincts, possédant au départ chacun leur objet d'étude spécifique. D'un côté, il y a les sciences des religions, de l'autre, les études cinématographiques. Ces deux disciplines ont cependant un point en commun : elles s'intéressent toutes deux à la relation affective « individu-objet ». C'est là que réside l'essentiel de la démarche proposée ici. D'un point de vue strictement épistémologique, le défi sera de comprendre la relation film-spectateur dans le contexte du cinéma populaire récent, en sollicitant à la fois des notions provenant de la dialectique du sacré, via Mircea Eliade (1907-86), historien des religions, et à la fois des notions relatives à la sémiopragmatique du cinéma, avec l'aide de Roger Odin, théoricien des communications et professeur à l'Université de Paris III Sorbonne Nouvelle. Le film *The Matrix* des frères Wachowski sera principalement utilisé comme illustration, et nous aidera à mettre en parallèle la relation dialectique sacré-profane avec la relation affective film-spectateur à l'aide du concept de mise en phase d'Odin.

Mots clés

Sacré, profane, dialectique, mise en phase, Eliade, Odin, sémiopragmatique, hiérophanie, *The Matrix*, cinéma populaire, religions.

Summary

This thesis is based on two different field of studies : Sciences of Religion and Film Studies; however, they have something in common : they both study the affective relation created between the *objet* and the *individual*. That is exactly what motivates this work. The understanding of that relation is crucial and will be drawn from the analytical aspect leaned on the movie/spectator relation created during the viewing. From an epistemological point of view, the challenge is to understand this relation with the recent trend of popular movies, helped by both the dialectic of the sacred, from Mircea Eliade (1907-86), historian of religion, and the semiopragmatic, developed by Roger Odin, communications specialist and professor at the University of Paris III Sorbonne Nouvelle. Directed by the Wachowski brothers, *The Matrix* is taken as an illustration in order to articulate how the dialectic “sacred-profane” could be considered as a relation of affects as well as the relation Odin called “mise en phase”.

Key words

Sacred, profane, dialectic, “mise en phase”, Eliade, Odin, semiopragmatic, hierophany, *The Matrix*, popular movies, religion.

L'INSTITUTION DU FILM DE FICTION ET LE SACRÉ ELIADIEN :

Analyse de *The Matrix*

Remerciements	viii
----------------------	-------------

Introduction	10
---------------------	-----------

1. Vers une théorie hybride	10
1.1. <i>The Matrix</i> : « machine herméneutique »	11
1.2. Pourquoi <i>The Matrix</i> ?	12
1.3. Pour en finir avec la machine philosophique et religieuse	14
1.4. Clarifications terminologiques	17

Chapitre 1	20
-------------------	-----------

1.1.1. Eliade et le sacré	20
1.1.2. L'opposition « sacré-profane »	21
1.1.3. La hiérophanie	23
1.1.4. Chaos et cosmos	25
1.1.5. La cosmogonie comme modèle ontologique	27
1.1.6. La répétition du modèle	29
1.1.7. L'Axis mundi et l'Imago mundi	31
1.1.8. La nostalgie des origines et le sacré instituant	34
1.1.9. Déplacement du sacré et l' <i>homo religiosus</i> moderne	36
1.1.10. Temps et espace <i>hiérophanique</i>	37
1.1.11. Conclusion	38
1.2.1. La sémio-pragmatique du cinéma de Roger Odin	40
La sémiologie et Roger Odin	40
La pragmatique	41
1.2.2. Le modèle d'Odin	41
1.2.3. Comment définir le spectateur de film	43
1.2.4. Les institutions au cinéma	44
1.2.5. L'institution du cinéma de fiction et son faisceau de déterminations	45
1.2.6. Les processus de la fictionnalisation	47
Diégétisation et narration	47
Fictivisation et mode fictionnalisant	49
1.2.7. Mise en phase et déphasage	51
Les opérations psychologiques	55
La mise en phase énonciative	56
Mise en phase et valeurs	59

Chapitre 2	63
2.1.1. <i>The Matrix</i>, méthodologie d'analyse	63
Résumé du film	63
2.1.2. L'analyse religiologique : « What is the Sacred? »	64
2.1.3. Les personnages principaux et le rite de passage	66
2.1.4. L'organisation de l'espace et du temps	69
2.1.5. <i>The Matrix</i> et la morphologie du sacré	72
2.1.6. La relation d'opposition : sacré domestique et sauvage	76
2.2.1. <i>The Matrix</i> : l'analyse sémio-pragmatique	78
2.2.2. La diégétisation et le genre cyberpunk	79
2.2.3. La narration	81
2.2.4. La mise en phase	84
2.2.5. <i>Neo</i> , le spectateur et la <i>Matrice</i>	92
Chapitre 3	95
3.1.1. Le structuralisme éliadien	95
3.1.2. La dialectique du sacré comme mode de lecture narratif	96
3.1.3. Le sacré comme détermination	101
3.1.4. Vers une sémioreligiologie du cinéma	102
3.1.5. <i>Le spectator-religiosus</i> comme <i>actant-lecteur</i>	103
3.2.1. La lecture énergétique et le nouveau spectateur d'Odin	107
3.2.2. La relation duelle par rapport à la relation ternaire	109
3.2.3. Le cercle herméneutique et le jeu rituel de la spectature	111
3.2.4. La <i>cinéphanie</i>	117
3.2.5. Temps et espace <i>cinéphanique</i>	119
3.2.6. <i>The Matrix</i>	120
Conclusion	122
Bibliographie	126
Liste des films cités	131

Table des figures

<i>Figure 1 : La fictionnalisation</i>	51
<i>Figure 2 : Synthèse du processus de mise en phase et de déphasage</i>	61
<i>Figure 3 : Trajectoire dialectique et temporelle du film The Matrix</i>	71
<i>Figure 4 : Le parcours hiérophanique du film The Matrix</i>	76
<i>Figure 5 : Le cercle herméneutique du film The Matrix</i>	114

Remerciements

La réalisation d'un projet d'écriture comme celui-ci ne peut être menée à terme sans l'apport de personnes généreuses et dévouées. Je leur rends ici toute ma gratitude.

Ma conjointe Sandra a supporté ma démarche depuis le début par ses encouragements. Sans elle je n'aurais définitivement pu entreprendre un tel projet et je lui en suis infiniment reconnaissant.

J'ai également eu la chance d'avoir un directeur de mémoire encourageant et motivant qui a su faire confiance à mes intuitions théoriques. Ses envolées argumentaires lors de nos rencontres, dont ce mémoire bénéficie grandement, resteront de bons souvenirs.

Mes amis et amies ont aussi été une source de motivation très appréciable, et cela, par leur intérêt, constamment démontré, à vouloir lire mon mémoire une fois celui-ci terminé. J'espère ne pas les décevoir.

Enfin, j'aimerais particulièrement offrir ma gratitude à Geneviève, une amie de longue date, qui est, je dois le dire, à la source de ma démarche aux études supérieures, ainsi qu'à Serge, qui a relu ce mémoire et fait des suggestions qui ont amélioré de façon appréciable la fluidité de mon propos. Je lui dois plusieurs entrées de cinéma...

À ma mère
et mon père,

Sans qui, je ne serais
la personne que je suis.

Introduction

1. Vers une théorie hybride

Les théoriciens du cinéma s'intéressent très peu aux sciences des religions. Michel-M. Campbell, professeur de théologie à l'Université de Montréal, remarque qu'il y a deux types de recherches universitaires, notamment au Québec, rattachés au cinéma : « [Celles] *qui rendent compte de l'histoire des relations du religieux avec le cinéma et [celles] qui interprètent les films en référence au religieux* ». ¹ Il relève l'apport bien défini de deux méthodes d'analyse distinctes : l'une historique et l'autre herméneutique. Mon travail se situera à l'orée de cette dernière. Comprendre comment fonctionne le travail herméneutique du spectateur de films de fiction me servira, au dernier chapitre, à situer l'apport spectatorial de la production de sens dans la relation affective film-spectateur – bien qu'Odin distingue la production de sens de la production d'affects – et comment cet apport s'insère et s'articule dans les processus subséquents d'appropriation du film par le spectateur. Ainsi, je cède l'analyse de type diachronique à l'historien, pour me concentrer prioritairement sur un travail plutôt synchronique avec la sémiopragmatique du cinéma et la dialectique du sacré d'Eliade.

Ma tentative ultime d'adapter la terminologie éliadienne au champ des études cinématographiques pourrait être considérée, par certains, comme du « braconnage terminologique ». Au contraire, je crois, surtout en cette ère d'hybridité technologique et esthétique, que ma démarche s'accorde avec la

¹ CAMPBELL, Michel-M.. « Religion et cinéma », *L'étude de la religion au Québec : Bilan et prospective*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2001, consulté en ligne le 13 août 2007 : http://www.erudit.org/livre/larouchej/2001/livre14_div33.htm

tendance actuelle des « cultural studies » – un champ disciplinaire somme toute récent – et qu’ainsi ma vision personnelle pourra trouver sa niche théorique.

1.1. *The Matrix* : « machine herméneutique »

Le film *The Matrix* (1999) est plus qu’un simple film de genre, plus que la « machine virtuelle » à laquelle le titre fait référence, mais littéralement une « machine herméneutique », une « machine à faire penser », qui invite le spectateur aux jeux de pistes et de l’interprétation.

En s’inspirant ouvertement de Barthélémy Amengual sur la notion de genre, Bernard Perron titre un article dans la revue *Iris* comme suit : « Une machine à faire penser »². Le propos central de l’article est que le spectateur doit pouvoir se situer dans le flot d’informations reçu du film, tout en ayant recours à ses connaissances du genre pour structurer sa compréhension relative aux attentes qui sont créées. Dans le même ordre de pensée, Edgard Morin souligne l’analogie du cinéma comme « machine à penser » : « *Esprit naissant, esprit total, le cinéma est pour ainsi dire une sorte d’esprit-machine ou de machine à penser* ».³ Toute l’imagerie qu’évoque le mot « machine » rappelle, pourrait-on dire, le cinéma et ses différents procédés techniques qui mènent à son accomplissement : le tournage, le montage et la projection, pour n’en nommer que quelques-uns. Mais le cinéma est également plus qu’un écran de projection, ou même plus qu’un simple miroir. Comme le faisait remarquer Morin, il est aussi « [u]ne machine à sentir auxiliaire. Il motorise la participation. Il est une machine de projection-identification »⁴.

² PERRON, Bernard. « Une machine à faire penser », *Iris, La notion de genre au cinéma*, n°19, Paris, 1995, p. 76.

³ MORIN, Edgard. *Le cinéma ou l’homme imaginaire*, Les Éditions de minuit, Paris, 1956, p. 206.

⁴ *Ibid.*, p. 108.

Elie During, dans l'ouvrage collectif *Matrix, machine philosophique* (2003) dit du film *The Matrix* qu'il s'agit « d'une machine à effets théoriques »⁵, non pas parce que le film produit des théories, mais bien parce qu'il réussit à proposer des applications pratiques à des théories déjà existantes – pensons à l'allégorie de la « caverne de Platon », enseignée par les professeurs de philosophie, dont *The Matrix* est une illustration moderne flagrante. Patrice Maniglier, dans un article du même ouvrage : « *Matrix, machine mythologique* », va jusqu'à qualifier *The Matrix* de « machine sémiotique »⁶. Il appuie son argumentation sur la définition du mythe selon Lévi-Strauss, qui considère le mythe comme une structure narrative à multiples niveaux codiques. « *La grandeur [sic] de Matrix est d'avoir su mêler différents plans de référence les uns avec les autres, dans la continuité d'une histoire linéaire* ».⁷ Comme le film de genre, tel que noté par Perron, est une « machine à faire penser », During note que le mythe de Lévi-Strauss « permet de penser » aussi : « *Lévi-Strauss disait du mythe [qu'il permettait de penser], c'est-à-dire poser des problèmes, mais que cette activité spéculative se déployait au moyen de termes concrets. De ce point de vue encore, Matrix est décidément un mythe* ».⁸

1.2. Pourquoi *The Matrix*?

Pourquoi choisir *The Matrix* comme objet? La réponse est bien simple. Rarement dans l'histoire du cinéma un film aura provoqué, à l'échelle non seulement du public, mais aussi des élites, un engouement pour l'interprétation et le jeu de pistes. Pourtant, le thème de la réalité virtuelle au cinéma fut largement exploité au cours des dernières décennies. Notons au passage *Tron* (1982), *The Lawnmower Man* (1992), *Johnny Mnemonic* (1995) et, bien qu'il soit sorti en 2001, deux ans après *The Matrix*, *Avalon*, de Mamoru Oshii. En fait, *The Matrix* reprend les thèmes, déjà maintes fois traités, du

⁵ DURING, Elie. « La matrice à philosophies », *Matrix, machine philosophique*, Ellipses, Paris, p. 7.

⁶ MANIGLIER, Patrice. *Ibid.*, p. 145.

⁷ *Ibid.*, p. 154

⁸ *Ibid.*, p. 155.

vrai et du faux, de la réalité et du rêve, que les frères Wachowski présentent sous la forme d'une histoire « philosophico-techno-kungfu-cyberpunk » (ouf!). Mais d'autres avaient déjà exploré la thématique avant eux. Le japonais Mamoru Oshii réalisa l'exploit – avant *Avalon* –, et cela, admirablement bien, avec son film d'animation cyberpunk *Ghost in the Shell* (1995). Ce film se démarque des autres *animés*⁹ par le sérieux de sa démarche et fait le pari de mettre en scène des personnages qui se posent de sérieuses questions philosophiques. Les frères Wachowski ont ouvertement été inspirés par le film de Oshii¹⁰, autant par son esthétique que par les réflexions qu'il suscite. Les nombreuses similitudes entre les deux films sont souvent frappantes. Notons, entre autres, le générique d'ouverture de *Ghost in the Shell* qui renvoie de manière sans équivoque aux codes verts de la Matrice, ainsi que les ports situés derrière la nuque des protagonistes, qui permettent aux personnages des deux films d'avoir accès à un monde virtuel – le Web et la Matrice. *eXistenZe* (1999), de David Cronenberg, qui est sorti la même année que *The Matrix*, propose également la même problématique. Mais contrairement aux frères Wachowski, Cronenberg installe ses personnages dans une mise en abyme virtuelle qui semble sans fin. De plus, la stylistique particulière de Cronenberg est très axée sur les potentialités organiques offertes par les sens. À l'instar de *Ghost in the Shell* et *The Matrix*, *eXistenZ* s'intéresse à l'accès sensori-moteur direct entre l'individu et la réalité virtuelle. Cependant, Cronenberg va plus loin en abordant le rapport sensuel existant entre les protagonistes et leurs propres bioports, situés au bas du dos. Le film fut bien accueilli par la critique, mais n'attira pas un large public. C'est bien à cet égard que le film *The Matrix* se distingue. En effet, le film des frères Wachowski inspira un nombre incalculable de blogs, de sites de fans et de livres, qui ont tous répondu à l'appel du jeu herméneutique auquel le film les conviait. *The Matrix* marque un moment important dans l'histoire du cinéma, particulièrement à la fin du siècle dernier, en cela qu'il constitue, à mon avis, un jalon incontournable pour quiconque s'intéresse à

⁹ En anglais « anime » ou « japanimation ».

¹⁰ Lors d'une entrevue dans les suppléments du DVD *The Animatrix*, le producteur Joel Silver explique en quoi les frères Wachowski s'inspirent de *Ghost in the Shell* : « They showed me *Ghost in the Shell*, they showed me what they wanted to do with that type of action, and photography, and try to make it with real people, with real actors and create a hybrid ».

la réception spectatorielle du cinéma populaire et son appropriation subséquente par le spectateur désireux de perpétuer sa relation affective avec le film. Je tiens à préciser que mon analyse portera essentiellement sur le premier volet *The Matrix*. Il n'est toutefois pas exclu que je me réfère aux deux autres volets, *Reloaded* et *Revolution*, pour relever des symboles pertinents à la compréhension de mon propos.

1.3. Pour en finir avec la machine philosophique et religieuse

Plusieurs ouvrages collectifs sur *The Matrix* ont été publiés par des maisons d'édition américaines. *Taking the Red Pill* (2003) est le plus connu et le plus cité. Il comprend des essais de plusieurs professeurs et universitaires, entre autres James L. Ford, professeur au département de religion à 'Wake Forest University', qui y signe un essai intitulé : « Buddhism, Mythology, and *The Matrix* »¹¹. Fait intéressant à noter, ce même auteur signe également un article, disponible en ligne sur le site Web *The Journal of Religion and Film*, s'intitulant : « Buddhism, Christianity, and *The Matrix* : The Dialectic of Myth-Making in Contemporary Cinema »¹². Les deux articles présentent des similarités de contenu, notamment en relevant les parallèles éloquents entre le bouddhisme et l'histoire du film, mais aussi en soulignant la manière dont le film se construit comme un mythe. « *Myths are not the product of an individual author but a collective representation developed over time. Myths are always produced in 'institutional' contexts* ». ¹³ L'institution dirige donc la lecture du mythe comme, nous le verrons au chapitre suivant, l'institution dirige, selon Roger Odin, la lecture du spectateur au cinéma.

¹¹ Collectif, dirigé par YEFFETH, Glenn. *Taking the Red Pill*, Benbella Books, Dallas, 2003.

¹² <http://www.unomaha.edu/jrf/thematrix.htm>

¹³ *Op. cit.*, p. 143.

*The Matrix and Philosophy*¹⁴ est un autre ouvrage collectif auquel on fait souvent référence, témoignant ainsi d'un intérêt grandissant du public pour la « pop philosophie »¹⁵. Un filon bien compris et exploité par la maison d'édition qui a aussi publié *Seinfeld and Philosophy* (2000) et *The Simpsons and Philosophy* (2001) [sic]. Malgré la perplexité ressentie face à de telles entreprises, d'éminents professeurs de philosophie et chercheurs universitaires associent leurs noms à de tels ouvrages. La popularité des sujets traités n'est sûrement pas étrangère à leur implication. Dans le numéro traitant de *The Matrix*, les concepts de post-modernisme, de métaphysique, de néo-matérialisme, de nihilisme, ainsi que des penseurs tels que Platon, Kant, Descartes, Nietzsche, Dostoevsky et Baudrillard, entre autres, sont au menu. Inutile de dire qu'il y a de quoi s'en mettre sous la dent. Parmi les articles les plus intéressants, citons celui de Gregory Bassham qui aborde la question du pluralisme religieux : « The Religion of *The Matrix* and the Problems of Pluralism »¹⁶. Comme le personnage de Neo évoque la figure christique, Bassham se demande si *The Matrix* est un film essentiellement « chrétien » :

*Although The Matrix contains many obvious Christian motifs, it is by no means a 'Christian movie'. Rather, it is a syncretistic tapestry of themes drawn from Tibetan and Zen Buddhism, Gnosticism, classical and contemporary Western epistemology, pop quantum mechanics, Jungian psychology, postmodernism, science fiction, Hong Kong martial art movies, and other sources.*¹⁷

À la lecture de cette citation, on constate que *The Matrix* propose ainsi une palette idéologique vaste et variée, offrant au spectateur l'occasion de se forger une sorte de « religion à la carte ». « *With its patchwork of various religious and spiritual*

¹⁴ Collectif, dirigé par IRWIN, William. *The Matrix and Philosophy*, Open Court Publishing, Chicago, 2002.

¹⁵ During cite par ailleurs Deleuze dans *Matrix : machine philosophique* : « Pop'philosophie. Il n'y a rien à comprendre, rien à interpréter » [p. 7]. Ce qui fait sourire à la lecture du sous-titre de *Seinfeld and Philosophy : A Book about Everything and Nothing*, de Open Court Publishing.

¹⁶ *Ibid.*, p. 111.

¹⁷ *Ibid.*, p. 114.

traditions, The Matrix presents a religious pluralism that many of its viewers may find attractive »¹⁸.

Au chapitre des ouvrages francophones, outre le collectif français *Matrix, machine philosophique*, cité plus haut, je ne peux passer sous silence l'ouvrage de Michaël La Chance : *Capture totale : Matrix, mythologie de la cyberculture*¹⁹. L'intérêt principal de cet ouvrage réside dans l'idée que la cyberculture viendrait combler un besoin *spirituelo-liturgique*, un besoin laissé sans cadre suite à la sécularisation de la société moderne occidentale et l'expulsion du pouvoir décisionnel religieux des affaires de l'État. L'ouvrage pose toutefois certaines difficultés surtout en ce qui touche, essentiellement, la terminologie spécialisée et spécifiquement liée à l'univers de la cyberculture (*cybersthésie, cybernéotomie, infocentrisme, stimocepteur*, pour n'en nommer que quelques-uns). La Chance utilise notamment quelques néologismes, tels que le terme *techgnose* : « Avec *Matrix*, nous voyons comment un certain nombre d'expériences [...] glissent hors du langage traditionnel de la mystique, des psychotropes et de la folie, pour prendre forme dans un langage nouveau : la *techgnose* ».²⁰ Il faut consulter le lexique final pour avoir une définition claire du terme : « *Connaissance ésotérique du réseau qui fait état de la dimension sacrée du calcul et d'un sens profond des connectivités de surface créées par les technologies [...]* ».²¹ Le premier tiers de *Capture totale* présente un intérêt théorique certain pour celui qui veut bien prendre le temps d'en faire une lecture poussée.

On ne peut nier que *The Matrix* est à l'origine d'un nombre impressionnant d'ouvrages, d'articles et de sites Web. Les interprétations finissent toutefois par se rejoindre. L'image de Neo incarnant la figure du Christ et du *bodhisattva*²² se

¹⁸ *Ibid.*, p. 116.

¹⁹ LACHANCE, Michaël. *Capture totale : Matrix, mythologie de la cyberculture*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006.

²⁰ *Ibid.*, p. 20.

²¹ *Ibid.*, p. 191.

²² Pour l'école bouddhiste de la tradition *Mahayana*, « [L]e *bodhisattva* renonce à sa propre illumination tant que tous les êtres n'ont pas atteint cet état ». BOISVERT, Mathieu. « Le bouddhisme », *Un monde de religions : les traditions de l'Inde*, Les Presses de l'Université

retrouve dans tous les ouvrages traitant de la trilogie. Toutefois, je n'ai pas la prétention de vouloir rendre compte du « terroir matricien », mais plutôt de tenter une explication qui cernerait comment *The Matrix* est devenu le terreau fertile que nous connaissons.

1.4. Clarifications terminologiques

Puisque je solliciterai abondamment l'apport de notions provenant des sciences des religions, il importe d'expliquer la signification de certains termes généraux et les nuances qu'ils sous-tendent. Ces termes sont : religion, religiosité et religiologie.

D'abord, le mot religion viendrait de la racine latine *religio*. Par contre, il semble ne pas y avoir d'unanimité quant à l'étymologie exacte. En effet, pour les modernes, la racine du mot proviendrait du grec *religare* signifiant *relier*, signification retenue à Rome par l'Église Catholique. Toutefois, selon Jeannine Orgogozo-Facq, ancienne étudiante de Georges Dumézil, ce serait commettre une erreur d'interprétation que d'accepter seulement cette origine linguistique. Orgogozo-Facq rappelle que le mot religion proviendrait plutôt de la racine *relegere*, qui signifie *relire* et qui fait plutôt référence à l'observance scrupuleuse des rites visant à « *respecter la tradition dans les moindres détails* »²³, et non au caractère sacré de la liaison (*religare*) avec Dieu ou ses semblables. Or, lorsque j'utiliserai le mot religion dans les expressions « les religions » ou « la religion », ce sera pour identifier l'ensemble des grandes religions institutionnelles, telles que, entre autres, le judaïsme, le christianisme, l'islam, l'hindouisme et le bouddhisme. Ainsi, je parlerai de « religiosité » pour signifier spécifiquement le rapport avec le sacré, ou l'Autre, qu'il soit géré ou non par l'institution religieuse. Par exemple, il est possible, dans sa relation affective avec le film, que le spectateur puisse vivre un certain niveau de religiosité, et cela, même si

du Québec, Québec, 1997, p. 74. Rappelant la scène finale de *Matrix Revolution*. Le *bodhisattva* est un être altruiste.

²³ ORGOGOZO-FACQ, Jeannine. *Initiation à l'histoire des religions, Les trois états de la religion*, Dervy, Paris, 1991, p.133.

aucune institution proprement religieuse n'est impliquée. Mon propos est que la qualité de l'expérience affective film-spectateur présente des similitudes avec la morphologie de l'expérience religieuse, ce sur quoi j'élaborerai au chapitre suivant.

Quant au terme « religiologie », on l'aurait relevé pour la première fois dans la langue nippone – sous le terme *shuk-yogaku* –, dans un ouvrage écrit par Hideo Kishimoto, alors membre de l'« International Association for the History of Religion (I.A.H.R.) »²⁴. La traduction anglaise du premier chapitre parut sous le titre de « *religiology* »²⁴. L'objectif de la « *religiology* », selon l'« I.A.H.R. », est le suivant : « [T]o acquire a basic knowledge of religion as a phase of culture, without the bias of a specific belief-system ».²⁴ Plus précisément, il s'agit d'un champ d'études à caractère non confessionnel appartenant à l'ensemble des sciences humaines. Dans la revue *Religiologiques* de 1994, Michel-M. Campbell définissait la religiologie de la manière suivante : « [L]a religiologie reste une démarche non confessionnelle, qui cherche à définir, à la fois, les grands axes de cette dimension de l'activité qu'est le religieux et son impact passé, présent et possible sur l'histoire de l'humanité ».²⁵ Ainsi, j'utiliserai l'expression « analyse religiologique » pour désigner l'angle d'approche non confessionnel adopté pour l'analyse d'objets culturels tels que les films au cinéma, et cela, sans être biaisé par une préférence institutionnelle. Dans les chapitres qui suivront, l'analyse religiologique prendra comme substrat la dialectique du sacré, telle que comprise par Eliade, c'est-à-dire que l'analyse visera à mettre en exergue la structure relationnelle avec le sacré. Par ailleurs, l'expérience ultime du sacré eliadien trouve, à mon avis, son homologue théorique dans la sémiopragmatique du cinéma, et cela, avec le concept de la mise en phase, illustrant très bien l'apothéose de la relation affective film-spectateur. J'y reviendrai plus en détail au chapitre suivant.

²⁴ Cette information est tirée d'un texte collectif écrit par le département de sciences religieuses de l'Université du Québec à Montréal, « Qu'est-ce que la religiologie? », février 1981, p. 23.

²⁵ CAMPBELL, Michel-M. « Guerre de religions ou oecuménisme culturel? », *Religiologiques*, n°9, printemps 1994, Montréal, consulté en ligne le 13 août 2007, <http://www.unites.uqam.ca/religiologiques/>.

Notons qu'il y a plusieurs types d'analyse religiologique, comme il y a plusieurs cadres théoriques pour analyser un film. La dialectique du sacré présente l'avantage de proposer un coffre à outils extrêmement souple qui permet l'intégration de cadres théoriques autres. C'est-à-dire que l'interprétation religiologique d'une œuvre, bien que motivée ici par la structure eliadienne, peut solliciter des théories venant de la psychologie autant que de l'anthropologie – citons Jung et Durand, par exemple – ou de tout autres domaines pertinents pour l'analyse de notre objet. La dialectique du sacré d'Eliade constitue un cadre auquel je resterai fidèle, mais les outils théoriques qui aideront mon travail herméneutique varieront.

Enfin, mon mémoire sera divisé comme suit : le chapitre un exposera les théories d'Eliade et d'Odin. Ces théories seront nécessaires à l'analyse du film *The Matrix*, proposée au chapitre deux. L'analyse se fera en deux temps : une analyse religiologique, ainsi qu'une analyse filmique selon la sémio-pragmatique d'Odin. Enfin, le chapitre trois proposera un cadre théorique original, et *hybride*, visant à adapter l'analyse religiologique dans le cadre sémio-pragmatique du cinéma. L'objectif principal sera de comprendre comment la production de sens au cinéma s'actualise, se manifeste, et participe à la relation affective film-spectateur durant et après la projection.

Chapitre 1

1.1.1. Eliade et le sacré

Mircea Eliade passa trois années de sa vie en Inde pour préparer sa thèse de doctorat sur le yoga. Il séjourna dans plusieurs ashrams où il s'initia à cette technique de méditation. Cela pourrait, entre autres, expliquer le caractère plutôt mystique de l'ensemble de sa pensée. D'abord, l'intérêt principal d'Eliade pourrait se résumer par ceci : comprendre les schémas comportementaux à l'égard du sentiment religieux chez les hommes archaïques, pour ensuite appliquer ces mêmes schémas, ou invariants, à l'ensemble des pratiques religieuses, de toutes époques confondues, de l'ère traditionnelle à l'ère moderne. Ainsi, cette section exposera l'essentiel de sa pensée, qui présente à mon avis un intérêt théorique et heuristique indéniable permettant d'appuyer l'étude du *fait cinématographique*²⁶. Eliade lui-même admet avoir voulu créer une théorie générale du phénomène religieux pouvant être utile non seulement aux différents spécialistes des sciences des religions, mais également à toute personne, de toute spécialité, désireuse d'acquérir des outils théoriques polyvalents pour comprendre les fondements de deux modes d'être dans le monde qui ont, et vont encore, influencer les productions industrielles et culturelles de l'homme archaïque et moderne. « [L]es modes d'être sacré et profane dépendent des différentes positions que l'homme a conquises dans le cosmos; ils intéressent aussi bien le philosophe que tout chercheur désireux de connaître les dimensions possibles de l'existence humaine ».²⁷

²⁶ C'est Christian Metz, dans *Langage et cinéma* (Larousse, Paris, 1971), qui précisa la distinction entre le *fait filmique*, le texte, et le *fait cinématographique*, le contexte.

²⁷ ELIADE, Mircea. *Le sacré et le profane*, Gallimard, édition française, 1965, p. 20.

1.1.2. L'opposition « sacré-profane »

La littérature mythologique regorge d'histoires de création du monde. Ces histoires symbolisent le fondement de l'humanité et aident l'homme archaïque à comprendre sa place dans l'univers. Que racontent-elles? Le monde aurait d'abord été créé par une « opposition inaugurale ». Partons du postulat suivant : l'idée d'un univers homogène informe, chaotique et sans point de repère, cette idée d'un univers ayant existé avant toutes choses, est relativement difficile à saisir pour l'esprit d'un primitif. L'opposition originelle constitue donc, à ce point de son développement, une alternative relationnelle indispensable qui lui permet de se positionner par rapport à l'Autre . Ce qui est *extérieur* définit *l'intérieur*. Comme l'être humain se définit constamment par ce qu'il n'est pas, entre autres par son environnement, il a absolument besoin d'un centre fondateur. Ce centre devient, d'une certaine manière, l'intermédiaire, le médiateur, la limite, entre l'homme et l'Autre. Rudolph Otto disait du sacré, en parlant spécifiquement de ce qu'il appelait le *numineux*, qu'il était *ganz andere*, qui signifie « tout autre ». Ce n'est pas pour rien qu'Eliade introduit cette notion au début de son livre *Le sacré et le profane*. L'angle qu'emprunte Eliade va exactement dans le même sens que celui d'Otto. Leurs approches ont en commun qu'ils s'intéressent tous les deux aux modalités de l'expérience religieuse. Alors qu'Otto parle du *mysterium tremendum et fascinans*, le caractère à la fois terrifiant et fascinant du sacré, Eliade définit le sacré en opposition au profane. C'est à cette dernière définition du sacré que je me référerai subséquemment, chaque fois que je parlerai de la dialectique éliadienne.

Le sacré et le profane constituent deux modes d'être dans le monde et, par leur opposition, aident à le fonder ainsi qu'à faire naître l'ordre dans le désordre informe et homogène qui encercle l'homme archaïque. L'expérience associée à la sacralité des choses révélerait la vérité. Ainsi, d'après Eliade, le sacré serait en étroit rapport avec l'existence vraie de l'origine des choses. Considérant que le substrat originel des choses est de l'ordre du virtuel, une ineffable abstraction qui ne peut être saisie par le rationnel, l'opposition entre le sacré et le profane permet donc à l'homme de saisir

cette abstraction et, *ipso facto*, de structurer sa relation avec celle-ci à l'aide de tout un réseau de différenciations qui assistera l'homme religieux dans ses rapports avec l'Autre, entre autres par l'usage de rituels. Ce réseau d'oppositions ou système binaire s'exprime même dans le langage : blanc/noir, extérieur/intérieur, nuit/jour, bien/mal, ici/là-bas, etc. Le sacré se définit alors par ce qui *est* par excellence. Le sacré est significatif et fécond, il est la toute puissance et l'efficacité suprême, au contraire du profane, qui représente le *non-être*, l'insignifiance, la faiblesse, la stérilité et l'inefficacité totale. Toutefois, il s'agit, selon Eliade, d'une vision propre aux civilisations dites primitives : « [P]our le 'primitif' comme pour l'homme de toutes les sociétés prémodernes, le sacré équivaut à la puissance et, en définitive, à la réalité par excellence ». ²⁸ Parler de ce qui est sacré, pour Eliade, se résume à parler de ce qui fut au commencement, l'état originelle, constituant ce que l'homme aspirerait à retrouver, à revivre.

Cependant, le sacré n'est pas exclusif au domaine du culte, du moins en ces temps modernes. Une expérience personnelle peut également être empreinte de sacré sans pour autant être religieuse. Il est important de bien comprendre l'essence d'une telle expérience qui s'inscrit dans le temps et l'espace profane, tout en étant toutefois imbibée d'une aura particulière à la religiosité et non à la religion. Cela est maintenant le cas de l'homme occidental qui vit dans une société moderne et industrielle désacralisée. C'est ainsi qu'Eliade parle de lieux sacrés qui s'inscrivent dans le temps profane : « [L]e paysage natal, le site des premiers amours, ou une rue ou un coin de la première ville étrangère visitée dans la jeunesse. Tous ces lieux gardent, même pour l'homme le plus franchement non-religieux, une qualité exceptionnelle, 'unique' [...] ». ²⁹ Cette attitude face à des lieux et des expériences vécues par l'homme même profondément non-religieux relève de structures imaginaires, plus précisément d'un bagage archétypal, qui trouve racines dans les souvenirs enfouis de l'homme archaïque, qui sont tapis, refoulés, au fond de soi. « [L]'existence même la plus désacralisée conserve encore des traces d'une

²⁸ ELIADE, Mircea. 1965, p. 18.

²⁹ *Ibid.*, p. 28.

valorisation religieuse du monde ». ³⁰ Cette valorisation du comportement religieux, de *l'homo religiosus*, est notamment présente dans notre rapport avec l'art. Il peut s'avérer normal de penser qu'une expérience purement esthétique avec une œuvre d'art quelconque (ou un film) puisse provoquer un sentiment d'ordre religieux. Qui n'a pas déjà eu l'étrange impression en sortant d'une salle de cinéma, après la projection d'un film, que les gens qui marchaient dans la rue, dans le monde réel, vivaient une existence insignifiante? Il faut admettre que certains films possèdent cet envoûtant pouvoir de nous obséder longtemps après les avoir vus, et qu'il peut être difficile parfois de revenir dans le monde réel avec tous les impondérables du quotidien. Le contact avec une œuvre d'art suscite alors une expérience bien plus réelle que le *réel* lui-même. Il s'agit d'une conception très éliadienne, qui sous-tend une vision très hégélienne. Hegel exprime d'ailleurs sa compréhension du *réel* dans son ouvrage posthume *Esthétique* : « [L]es formes de l'art renferment plus de réalité et de vérité que les existences phénoménales du monde réel. Le monde de l'art est plus vrai que celui de la nature et de l'histoire ». ³¹

1.1.3. La hiérophanie

Le monde a besoin d'être fondé pour qu'ainsi l'homme puisse y vivre. Pour cela, il incombe à l'homme de bien gérer le passage de la limite, pour entrer en communication avec les dieux et revivre, d'une certaine manière, la création du monde par le biais du rite. Cependant, un objet, ou même une personne, doit servir de pont médiateur. Cet objet, dans les sociétés primitives, est toujours investi d'une énergie spécifique, « tout autre », qui provient de l'au-delà, de l'autre côté de la limite. Cet objet, par lequel le sacré émerge dans le monde des hommes, est appelé par Eliade une *hiérophanie*, qui vient du vocable *hiérophante* ³². Étymologiquement, *hiéro* signifie sacré, et *phanie* provient du latin « montrer » ou « mettre en lumière ».

³⁰ *Ibid.*, p. 27.

³¹ HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Esthétique, tome premier*, Librairie Germer-Baillère, Paris, consulté en ligne sur le site : <http://classiques.uqac.ca/>, (1875, posth) 2003, p. 19.

³² *Hiérophante* : prêtre grec qui présidait, dans l'Antiquité, les *Mystères d'Eleusie*.

Ce terme, créé par Eliade, définit ce par quoi le sacré peut être analysé, étudié et compris. La hiérophanie se caractérise par la manifestation du sacré dans le monde. Elle est médiatrice et porteuse de sacralité et permet à l'homme de franchir la limite, qui détermine deux modes d'être. Pour l'homme dit « primitif », une pierre, un arbre ou même un émissaire peut être considéré comme une hiérophanie, en autant qu'il détermine, de par sa présence, un espace qui est qualitativement différent. La croix sur laquelle Jésus fut crucifié est considérée, dans ce sens, comme une hiérophanie, puisqu'à cet endroit, d'après le « mythe biblique », Jésus aurait établi une communication entre Dieu et l'homme. Ce sacrifice possède une valeur sotériologique qui donne un sens à la hiérophanie primordiale qu'est la croix. En effet, Jésus se serait sacrifié pour le salut de l'humanité. On en déduit alors que les crucifix exhibés dans les églises en sont le symbole flagrant, ainsi qu'un rappel pour les fidèles.

Cependant, une pierre, un arbre ou même la croix sur laquelle Jésus fut crucifié est aussi, en plus d'être qualitativement différent en tant qu'artéfact sacré, un objet comme tel, qui est autonome, et qui a son assise dans le monde profane. Comment cet objet peut-il être à la fois profane et sacré et embrasser ces deux modes d'être en même temps? Le sacré doit, pour être accessible, s'incorporer à l'espace profane pour opérer le mouvement d'« aller-retour » exigé par sa relation. Pour aider l'homme à s'extraire du temps et de l'espace profane, le sacré doit y être médiatisé, en quelque sorte, par l'entremise d'un objet qui appartient au monde profane. Il s'agit pour la hiérophanie de jouer un rôle de pont médiateur, tel qu'il est indiqué au début de cette section, entre l'homme et la sacralité, une expérience qualitativement « tout autre ». Cette expérience de l'homme archaïque avec la sacralité, par le contact de la hiérophanie, est étroitement liée à la nostalgie des origines, à la fondation du monde. « *La manifestation du sacré fonde ontologiquement le Monde* ». ³³ Ainsi, par l'intermédiaire de la hiérophanie, l'homme est en mesure de répéter rituellement le mythe cosmogonique, que ce soit pour l'établissement d'un nouveau campement ou d'un village, la construction d'une nouvelle hutte ou habitation, etc. « *La hiérophanie*

³³ ELIADE, Mircea. 1965, p. 26.

*révèle un 'point fixe' absolu, un 'Centre'.*³⁴ Puisqu'il faut un commencement à tout et que l'homme profane, de façon générale, vit dans l'Histoire, ce dernier, en fondant le monde, suit la logique de son comportement d'*homo religiosus*. « Pour vivre dans le monde, *il faut le fonder* »³⁵, car l'homme ne supporte pas le *chaos*. Ainsi, la hiérophanie vient rassurer son besoin de se trouver au Centre du Monde. En réduisant le plus possible le « frottement intermédiaire », la présence constante de la hiérophanie au sein de la communauté lui permet de se croire plus près de la vérité.

Une brève illustration tirée d'un film bien connu permettra d'asseoir cette notion dans l'argumentation qui suivra. Le personnage d'Indiana Jones, dans le film *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), doit récupérer des pierres sacrées, des *Shiva Linga*, volées aux habitants d'un petit village en Inde. Ces pierres possèdent la propriété magique de protéger le village et de maintenir l'harmonie, en favorisant entre autres de bonnes récoltes. Par ces hiérophanies, les villageois sont en contact direct avec la sacralité, avec le Dieu Shiva, ayant pour effet de les préserver du chaos. Sans ces pierres qui font office de « Centre » (les pierres sont d'ailleurs situées au centre du village, sur un autel), c'est le chaos complet, le règne du mal et de la désolation. Les enfants sont enlevés, les champs sont brûlés, et toutes les mères pleurent leur détresse. Le personnage d'Indiana Jones doit à tout prix ramener les *Shiva linga*, des hiérophanies qui agissent clairement comme centre organisateur, pour ainsi rétablir l'ordre dans le village jusqu'alors plongé dans le chaos.

1.1.4. Chaos et cosmos

La dialectique du sacré implique pour l'*homo religiosus* un mouvement d'aller-retour, du profane au sacré et vice-versa. C'est la base qui permet de comprendre le postulat énoncé dans la dialectique du sacré proposée par Eliade, ainsi que l'essence de toute sa théorie. L'expérience avec la sacralité étant notamment en lien avec la

³⁴ *Ibid.*

³⁵ *Ibid.*

réactualisation des origines, nous devons aussi comprendre le rapport qu'entretient l'homme avec l'idée du *chaos* et du *cosmos*. Selon Eliade, il y a deux types de chaos et de cosmos. Au début, avant l'existence de toute chose, il n'y avait qu'une masse homogène informe, sans structure ni organisation; il s'agissait en fait d'un chaos, mais d'un chaos « sacré », puisque c'est de ce chaos qu'émergea le Monde. « [A]vant qu'une chose n'existe, son temps à elle ne pouvait exister. Avant que le Cosmos ne vînt à l'existence, il n'y avait pas de temps cosmique ». ³⁶ Ainsi, le Monde, le cosmos, est fondé à partir du chaos. Les dieux organisent le monde, lui donnent un sens. De là, de cette « expérience originelle », les mythes cosmogoniques tirent leurs sources. Cependant, le rapport au *Temps Sacré* s'affaiblit, et cela, plus l'Homme avance dans l'Histoire. Ce lien si cher qui unit l'homme au temps primordial se désagrège, devient ténu, et le Cosmos, sacré qu'il était, devient profane, usé, insignifiant. Par la suite, ce cosmos se transforme souvent en chaos, mais un chaos profane, qui mène inexorablement vers la folie, la fin du Monde et la mort. Les récits mythiques de type eschatologique évoquent, pour la plupart, ce genre de revirements pour le moins funestes. Dans son rapport au monde, avec l'Autre, l'être humain tend à s'identifier à ce régime binaire et relationnel, c'est-à-dire chaos-cosmos. Il gère son espace de manière à se définir lui-même par rapport à l'autre comme étant différent, mais l'histoire nous enseigne aussi que ce que l'homme considère comme différent représente souvent le chaos. Bien que son monde, son village ou sa tribu, soit organisé, l'homme doit faire face à l'environnement parfois hostile, le chaos, pour préserver l'ordre, le cosmos. « *S'il est vrai que 'notre monde' est un Cosmos, toute attaque de l'extérieure menace de le transformer en 'Chaos'. Puisque 'notre monde' a été fondé en imitant l'oeuvre exemplaire des dieux, la cosmogonie, les adversaires qui l'attaquent sont assimilés aux ennemis des dieux* ». ³⁷ Or, l'altérité est toujours vue comme étant perturbante et menaçante pour l'équilibre d'un système bien organisé. Ce qui menace une société profane, c'est le « chaos » profane.

³⁶ *Ibid.*, p. 69.

³⁷ *Ibid.*, p. 47.

Le film *The Village* (2004) de M. Night Shyamalan illustre bien cette notion. Les habitants d'un village, reclus dans les bois, vivent une fragile harmonie avec les démons de la forêt qui entourent le village. Cette harmonie est menacée lorsqu'un des habitants, simple et naïf, enfreint la règle qui interdit à quiconque de pénétrer la forêt. Les démons sont furieux, et les habitants du village subissent des représailles. Dans une lecture éliadienne, la forêt représenterait le chaos, par rapport auquel les habitants du village vivent dans un cosmos relativement stable, organisé et régi par des règles strictes. Le chaos (les démons de la forêt) représente une menace pour l'harmonie du village. Les aînés se sont toutefois donné les moyens de la préserver, à savoir des règles de conduite visant à gérer leur relation avec les démons, lesquels représentent symboliquement « l'illusion » d'un chaos périphérique, et cela, dans le but de garder leur villageois à l'abri d'un monde extérieur qu'ils considèrent cruel. Ajoutons que ce film illustre très bien, et ce, de manière très éloquente, le rapport dichotomique et très actuel qui existe entre les États-Unis et le reste du monde. Le propos de ce film incarne parfaitement bien le sentiment généralisé chez l'Américain moyen qu'il y a une rupture idéologique entre Lui et l'Autre, le cosmos et le chaos.

1.1.5. La cosmogonie comme modèle ontologique

Abordons maintenant le cadre pragmatique dans lequel *l'homo religiosus* installe sa relation au sacré. Plusieurs concepts seront traités dans cette section, notamment la cosmogonie et sa répétition par le mythe et le rite (*l'Axis mundi* et *l'Imago mundi*), puis enfin le sentiment nostalgique des origines qui anime l'homme depuis les temps archaïques.

D'abord, pour éviter les conséquences d'un chaos profane, dépourvu de sens, l'homme éprouve le besoin d'affirmer son existence. Cette affirmation ontologique s'exprime à travers des contenus, des invariants, qui utilisent une structure narrative mythique comme modèle à perpétuer. Les mythes fondateurs (mythes cosmogoniques) ont cette prétention unificatrice et régénératrice face à l'adversité et

l'altérité. Je me référais plus tôt au sacré comme étant l'*Être* par excellence. De la même manière, les mythes cosmogoniques représentent aussi ce « moment », ce grand « Temps » par excellence. « *Le Temps d'origine par excellence est le Temps de la cosmogonie [...]* ».³⁸ Ce que les dieux ont fait devient un modèle ontologique qui fixe un mode d'être ainsi qu'une voie sotériologique. Eliade cite un texte indien qui exprime exactement cette ouverture de l'homme face au grand « Temps » : « *Ainsi ont fait les dieux, ainsi font les hommes [...]* (*Taittiriya Brahmana, I 5 IX, 4*). »³⁹ Il souligne ainsi la différence fondamentale entre le sacré et le profane. Est sacré ce qui possède une origine divine, ce qui a été créé par les dieux – toujours d'après les récits mythologiques, évidemment –, tandis que ce qui a trait au profane ne relève d'aucun modèle mythique, c'est-à-dire qu'il appartient au domaine de l'initiative humaine propre. « *[L]e profane n'a pas été fondé ontologiquement par le mythe, il n'a pas de modèle exemplaire* ».⁴⁰ Par conséquent, le mythe cosmogonique constitue un modèle et est réactualisé chaque fois que l'homme a besoin de « refonder » le Monde. Cela consiste la plupart du temps à sacraliser un espace précis, en instaurant un centre qu'Eliade figure avec l'*Axis mundi*. J'expliquerai plus loin le rôle de l'*Axis mundi*, mais avant, revenons à la cosmogonie et plus particulièrement à sa réactualisation. Le mythe cosmogonique est un récit qui raconte la création du monde. Eliade donne souvent comme exemple le mythe babylonien de la création. Ce récit raconte comment le jeune dieu Mardouk créa le monde en tuant et en dépeçant le monstre marin Tiamat, et comment les hommes furent créés à même le sang du dieu Kingu, fils de Tiamat. Ce mythe était récité par les Babyloniens, à l'occasion des fêtes du Nouvel An, et mimé par un groupe de figurants qui mettaient en scène la bataille. Se remémorer cette histoire cosmogonique, par la reconstitution littérale des événements primordiaux tous les ans, était une manière non pas de revivre, mais de vivre les origines dans l'instant présent. « *La lutte entre deux groupes de figurants répétait le passage du Chaos au Cosmos, actualisait la cosmogonie. L'évènement mythique redevenait présent* ».⁴¹ À cet égard, Eliade relève un fait linguistique chez les

³⁸ ELIADE, Mircea. 1965, p. 73.

³⁹ Cité in *Le sacré et le profane*, p. 87.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 85.

⁴¹ *Ibid.*, p. 70.

populations autochtones d'Amérique du Nord. Les Yukis utilisent le même vocable pour exprimer l'idée de « monde » ou de « Terre » et l'« année ». Sur le seul plan sémantique, il est fort intéressant de constater cette analogie entre les mots *monde* et *année*. Eliade en arrive à la conclusion que « *le vocabulaire dévoile la solidarité religieuse entre le Monde et le Temps cosmique* »⁴². Puisque l'année recommence, le monde également recommence à nouveau, mais pas avant d'avoir été réactualisé, répété ou refondé par l'entremise du rite. Le mythe, pour l'homme archaïque, n'a de sens que s'il est répété comme modèle ontologique. Dans *Traité d'histoire des religions*, Eliade cite Van der Leeuw à propos du rite et du mythe comme modèle : « *'Un rite est la répétition d'un fragment du temps originel.' Et 'le temps originel sert de modèle à tous les temps. Ce qui s'est passé un jour se répète sans cesse. Il suffit de connaître le mythe pour comprendre la vie'* ».⁴³

1.1.6. La répétition du modèle

Il faut admettre que les phénomènes liés à la répétition ont depuis toujours ennuyé les élites, tout domaine confondu. Bien qu'il s'agisse d'un concept théorique qui intéresse bon nombre de chercheurs (dans le champ de la littérature, par exemple) ainsi qu'un axe de recherche pour les théoriciens du jeu, les productions culturelles qui en naissent sont bien souvent l'objet de critiques et même d'aversion. Je pense entre autres aux critiques de films, qui n'encensent pas facilement le cinéma dit de genre (fantastique et science-fiction en particulier) qui affectionne particulièrement l'usage de la répétition. Ainsi, bien que notre société soit désacralisée, Eliade affirme que l'*homo religiosus* moderne perpétue un comportement qui s'apparente à celui de l'homme archaïque. La répétition se fraie un chemin à travers les productions culturelles et artistiques répondant au besoin populaire de vouloir se rappeler et garder en mémoire un passé qui demeure pourtant enfoui dans l'inconscient.

⁴² *Ibid.*, p. 67.

⁴³ VAN DER LEEUW cité in ELIADE, Mircea. *Traité d'histoire des religions*, Éditions Payot, Paris, 1949, p. 332.

L'homme moderne voudrait continuellement et périodiquement nier le temps qui passe en actualisant, en somme en répétant, un récit collectif auquel relier l'origine de son existence. Cependant, évacuée de toutes valeurs religieuses ou ontologiques, la répétition est un cycle qui suggère aussi l'angoisse du *même*, le retour à l'identique, et qui évoque la *non-évolution*, la stagnation existentielle. Pour l'élite intellectuelle profane, « *la sanctification périodique du Temps cosmique s'avère alors inutile et insignifiante* »⁴⁴. C'est dans cet esprit qu'en Inde, la doctrine des cycles cosmiques, la doctrine des *yuga*, fut pensée et conçue par les intellectuels. Il s'agit en fait d'une élaboration du *samsara*, un terme sanskrit qui signifie sommairement « cycle des naissances et des renaissances ». Le but de cette doctrine était de sortir du *Temps*, du cycle *karmique*, pour éviter l'angoisse d'une répétition à l'infini. « *C'était surtout les élites religieuses et philosophiques qui sentaient le désespoir devant le Temps cyclique qui se répétait à l'infini* ».⁴⁵

De même, les élites culturelles éprouvent une angoisse presque similaire face au cinéma populaire ou de genre. Par exemple, les *remakes* font souvent les frais de chroniques dévastatrices et virulentes, très souvent avec raison. Il n'en demeure pas moins que les *remakes* ont communément la cote dans la population, contrairement à l'élite en constante quête d'originalité. Ainsi, la répétition suscite deux réactions chez les spectateurs de films. D'une part, il y a l'élite qui préfère les œuvres dites originales, ancrées dans l'Histoire humaine, suivant une tendance axée sur la nouveauté ou ce qui est considéré comme tel et, d'autre part, il y a la « masse » des spectateurs dits moyens, qui désire au contraire sortir du temps profane en vivant chaque fois la même (ou presque) expérience narrative. Toutefois, penser que la pure répétition existe est absurde. Le *même* se répète, mais en changeant chaque fois, ce qui constitue un paradoxe sérieux dont l'homme est prisonnier depuis longtemps. Depuis les temps primitifs, la répétition est un mode structurant familier à l'espèce humaine, et cela, particulièrement en cette ère de production industrielle. Pour l'homme archaïque, ce mode structurant se traduit par la répétition d'une cosmogonie

⁴⁴ ELIADE, Mircea. 1965, p. 95.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 96.

par le rituel. En effet, l'homme archaïque répétait périodiquement le mythe de la création, dans le but de conforter et de régénérer son cadre social, comme les spectateurs de films contemporains aiment se faire raconter les mêmes histoires, à la différence qu'aujourd'hui, le spectateur de films *occidental* se « régénère » seul en consolidant pour lui-même, individuellement, les preuves de sa propre existence au sein de la collectivité. Roger Caillois éclaire bien cette tendance moderne : « *La religion bientôt est dépendante de l'homme et non plus de la collectivité : elle est universaliste, mais aussi, de façon corrélatrice, personnaliste* ». ⁴⁶ Cette citation résume bien l'idée selon laquelle de nos jours, l'activité rituelle s'individualise, et cela, en s'appropriant l'objet afin de l'extraire de son cadre performatif et dogmatique. « *[L]e propre de nos adhésions modernes n'est-il pas de vouloir le plaisir de l'imaginaire et de l'émotion, mais sans les obligations du dogme?* » ⁴⁷

La projection d'un film agit donc « un peu » – des nuances seront apportées au chapitre trois – à la manière d'une hiérophanie sur le spectateur seul, puisque c'est par l'évidence de cette projection que l'on peut considérer le caractère qualitativement différent de la salle de cinéma. Pendant la projection, la vision du monde propre au spectateur est complètement revectorisée par l'objet du film, que j'associe à ce qu'Eliade appelle *l'Axis mundi*, le centre du monde.

1.1.7. L'Axis mundi et l'Imago mundi

En revanche, il faut prendre garde de ne pas confondre la hiérophanie avec *l'Axis mundi*. Il est vrai que *l'Axis mundi* est généralement déterminé par la présence de la hiérophanie. Mais cette dernière peut également être autonome, car, comme le sacré se manifeste dans un objet ou une personne, il peut être mobile sans ainsi déterminer nécessairement et toujours un « endroit fixe ». *L'Axis mundi* se définit par « l'espace

⁴⁶ CAILLOIS, Roger. *L'homme et le sacré*, Édition Gallimard, Paris, 1950, p. 176.

⁴⁷ RIVIÈRE, Claude, cité in PÂQUET, A., « Un regard anthropologique sur le rituel de la salle obscure », *Les Cahiers du gerse*, L'expérience d'aller au cinéma, n° 5, 2003, p. 48.

de communication », comme un point de jonction liant l'Enfer, la Terre et le Ciel. Cet *Axis mundi* peut être également mobile, car l'*homo religiosus*, qui veut être en tout temps près du centre du monde, le déplacera à son gré. Cela se traduit normalement, dans certaines cultures, par le déplacement de la hiérophanie. Cette mobilité de l'*Axis mundi* se rencontre souvent chez l'homme archaïque. Eliade l'a relevée chez les Achilpa : « [L]es Achilpa [...] portaient toujours avec eux le poteau sacré, l'*Axis mundi*, pour ne pas s'éloigner du Centre et rester en communication avec le monde supra-terrestre ». ⁴⁸ Puisque les études cinématographiques constituent notre principal champ de recherche, je me permets d'établir un parallèle avec l'expérience spectatorielle. Ayant l'intention de rester le plus près possible de son expérience originelle de spectature, le spectateur de film aura accès à toute une extension diégétique, qui agira, pour un temps déterminé par ses besoins, comme un *Axis mundi*, un peu à la manière des Achilpa avec leur poteau sacré, tel qu'il a été mentionné. L'expérience de visionnement comme telle, la première spectature, peut être assimilée à la hiérophanie, à la manifestation du sacré, tandis que les spectatures ultérieures peuvent être considérées comme des *Axis mundi* sous la forme de symboles hiérophaniques permettant au spectateur de « rester en communication » avec l'univers du film, et cela, même après sa projection (à l'aide, entre autres, des supports DVD ainsi que les jeux vidéo, tirés de films à succès). Nous y reviendrons dans le dernier chapitre. Il est important de bien saisir la différence entre la hiérophanie et l'*Axis mundi*, car ces deux concepts peuvent être autonomes ou dépendants l'un de l'autre, selon le contexte. Au cinéma, et particulièrement en ce qui concerne la structure narrative, l'objet ou le sujet représenté par la hiérophanie change rarement de statut. Cependant, il arrive souvent que l'*Axis mundi* soit mobile, en s'incarnant dans différents personnages, objets ou lieux. C'est le cas des récits à plusieurs personnages ou des films à plusieurs épisodes, comme *The Matrix* et *Star Wars*.

Une autre notion utilisée par Eliade est celle d'*Imago mundi*. Cette image du Monde consiste pour l'homme archaïque à projeter sa vision du monde dans son

⁴⁸ ELIADE, Mircea. 1965, p. 44.

environnement. Les habitations et les temples demeurent les exemples les plus probants pour expliquer cette notion. L'homme archaïque avait tendance à imprégner toute son architecture d'un symbolisme temporel, lui donnant le pouvoir d'une certaine manière de maîtriser le temps. « *Puisque le Temple représente l'image du Monde, il comporte également un symbolisme temporel* ». ⁴⁹ Bien que l'on puisse dans une certaine mesure établir des rapprochements entre le temple et la salle de cinéma (surtout par leur qualité de lieu de rencontre codée homologable au rituel), cette dernière reste un espace profane ne comportant aucune spécificité symbolique et temporelle dans sa construction. La salle de cinéma est un endroit profane qui ne possède aucun modèle *mythique* dicté par les dieux – à moins de considérer les frères Lumière comme tels –, et cela, contrairement au temple, où le caractère hiérophanique, et théophanique, influence même jusqu'au dernier détail de sa construction (lieu d'érection, orientation cardinale, nombre de côtés, nombre de briques/pierres utilisées, nombre de colonnes, etc.).

Ainsi, sur le plan symbolique seul, la salle de cinéma en tant que lieu physique ne représente pas une *Imago mundi*, et cela, contrairement au temple. Sur le plan de l'expérience spectatorielle, le *fait cinématographique*, le film projeté en soi correspond, dans une certaine mesure et selon les individus, à l'*Axis Mundi*, et cela essentiellement parce que le désir du spectateur correspond toujours à ce relent de l'*homo religiosus* de l'ère archaïque, qui continue de s'exprimer de nos jours à travers l'expérience *d'aller au cinéma*. De fait, l'*Imago mundi* se remarquera plus dans le *fait filmique*, ou si vous préférez dans la structure narrative du récit, propre à la diégèse du film visionné. Par exemple, dans le film *The Matrix*, le vaisseau de Morpheus, le *Nebuchadnezzar*, pourrait être vu comme une *Imago mundi*. Dès les premières séquences dans le vaisseau, un plan isole une plaque sur laquelle il est inscrit : « *Mark III No. 11 made in the USA year 2069* ». Compte tenu de ce repère temporel *intra-diégétique*, en plus de la référence biblique *Marc 3, 11*, le *Nebuchadnezzar* occupe le poste d'*Imago mundi* dans la structure du récit. Je reviendrai plus en détail sur cette lecture lors de l'analyse du film *The Matrix* au chapitre suivant. Ainsi, l'*Axis*

⁴⁹ *Ibid.*, p. 67.

mundi peut se noter à la fois dans le *fait cinématographique* (l'expérience d'aller au cinéma) et le *fait filmique* (la structure du récit filmique), alors que l'*Imago mundi* se remarque davantage dans le *fait filmique*. Il faut noter cependant que l'*Imago mundi* et l'*Axis mundi* pourraient être appliqués dans l'étude pragmatique du *fait cinématographique*, en étudiant spécifiquement le phénomène des communautés de fans, ce qui constituera le sujet d'une recherche subséquente.

1.1.8. La nostalgie des origines et le sacré instituant

Mais pourquoi l'homme archaïque était-il si nostalgique face à ses origines? Ce qui était en soi tout à fait légitime, sur l'unique plan rationnel, si ce n'est que le rappel nostalgique s'effectuait à travers une histoire de création du monde, une histoire qui met en scène des dieux et des combats titanesques aux proportions cosmiques.

Si nous appréhendons la question sous l'angle judéo-chrétien, nous pourrions dire que l'homme éprouve une profonde nostalgie pour le paradis perdu. Pour l'homme archaïque, ce moment représente le Grand Temps de la perfection. Les débuts de la création suggèrent automatiquement l'achèvement divin suprême, soit l'état originel perdu que l'homme aspire naturellement à retrouver, et cela, à travers les rituels qui rejouent la cosmogonie. « [L]a dialectique des espaces sacrés trahit toujours la 'nostalgie du paradis' ». ⁵⁰ Cette idée frappe inlassablement l'imaginaire humain depuis des lustres, jusqu'à influencer les différents contenus culturels : la littérature, la peinture, le cinéma; et même le cours de l'histoire humaine avec les nombreuses campagnes de nettoyage ethnique. Pour le meilleur et pour le pire, retrouver cet instant perdu, la pureté des origines, est donc extrêmement significatif pour l'homme archaïque, et même moderne, puisqu'il désire vivre dans la perfection des commencements, comme un « *contemporain des dieux* » ⁵¹. La fascination qu'ont certains hommes modernes à effectuer leur généalogie illustre ce sentiment de retour

⁵⁰ ELIADE, Mircea. 1949, p. 323.

⁵¹ *Id.*, 1965, p.82.

aux origines. Vouloir savoir d'où l'on vient traduit en définitive un besoin d'affirmer sa propre existence, de la justifier par un retour aux sources, à l'âge d'Or des temps mythiques. D'ailleurs, dans l'histoire du cinéma, le terme « âge d'or » renvoie non seulement au classique de Buñuel, mais également à l'idée classiciste d'une époque fondatrice : l'âge d'or du cinéma hollywoodien, l'âge d'or du cinéma italien, l'âge d'or de la science-fiction, etc. Pour les cinéphiles, ces époques constituent des moments charnières, des moments instituants. D'ailleurs, il convient de noter l'apparente nostalgie que Roger Odin semble exprimer dans son article « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur » (1988). En effet, Odin y fait la distinction entre la production de sens, propre au spectateur du cinéma classique, et la production d'affects, qui caractérise l'état émotionnel recherché par le nouveau spectateur des complexes multisalles. Il clôt son article avec la réflexion suivante : « Une nouvelle 'économie spectatorielle' se met en place : la communication cède le pas à la communion ». ⁵²

Ainsi, en terme religiologique, le sacré *instituant* constitue, pour l'homme archaïque, le temps mythique de la communication primordiale par excellence qu'il faut réexpérimenter, répéter par la communion. Cette notion est importante même pour l'homme moderne, car le sacré ayant été encadré et institutionnalisé, donc institué, la trace du moment instituant se perd dans le temps. L'homme moderne, occidental, est en phase à un retour vers le sacré libéré de l'institution de la religion. Chacun vivant dans un monde de plus en plus sécularisé, l'institution religieuse perd son importance et sa crédibilité dans la gestion du sacré, du sacré institué, et chacun cherche les moyens, à sa manière, de retourner au sacré instituant. Caillois cite H. Hubert qui dit : « La religion est l'administration du sacré ». ⁵³ Or, celle-ci n'est plus la première à porter le flambeau des valeurs motrices de la société moderne. D'autres institutions,

⁵² ODIN, Roger. « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur », *Iris*, n°8, 1988, p. 139. Bien que le terme n'est pas utilisé par Odin pour parler de l'expérience religieuse, j'émettrais mes réserves quant à son utilisation du mot *communion*. La *communion* nécessite au contraire un intermédiaire hiérophanique pour être opérante, pour que la relation d'affect, avec le sacré, fonctionne. Or, le *nouveau spectateur* de Odin semble fonctionner sans cet intermédiaire.

⁵³ HUBERT cité in CAILLOIS, Roger. 1950, p. 24.

de nature profane, prennent en charge le sacré. Comme, entre autres, les arts et le cinéma. Hegel disait que « *c'est dans les œuvres de l'art que les peuples ont déposé leurs pensées les plus intimes et leurs plus riches intuitions* ». ⁵⁴ Mais c'est Edgar Morin qui réussit le mieux à concilier l'idée moderne du cinéma et la dialectique éliadienne : « *Il est sans doute de la qualité propre à l'image cinématographique d'actualiser le passé – de le récupérer, comme dit E. Souriau – mieux que nul art n'a su le faire* ». ⁵⁵

1.1.9. Déplacement du sacré et *l'homo religiosus* moderne

Tous les chercheurs en sciences des religions s'entendent maintenant pour dire que le sacré n'a pas disparu de la scène moderne, mais qu'il se serait plutôt déplacé hors de la sphère institutionnelle que représente la religion. « *L'homme moderne est un homo religiosus qui s'ignore* ». ⁵⁶ C'est dans ce sens qu'Eliade considère au départ le sacré comme une détermination fondamentalement indépendante de toute institution. L'expérience du sacré n'est pas subordonnée à l'institution, mais l'inverse. Il s'agit avant tout d'un mode d'être qui relève de l'ère archaïque et qui continue de s'exprimer hors du cadre institutionnel façonné par l'homme au cours de l'histoire. « *[L]es images exemplaires survivent encore dans le langage et les clichés de l'homme moderne [...]* ». ⁵⁷ De la même manière, le sacré survit de nos jours et s'investit dans des activités de nature profane. Le sacré s'adresse au particulier, mais aussi à la collectivité. Pour capter son essence et favoriser une certaine cohésion sociale, l'homme a développé des moyens pour le domestiquer à travers l'institution et le rite. Cependant, notre ère moderne étant, le sacré se retrouve de plus en plus libéré du joug institutionnel et de l'expérience collective. Conséquemment, l'individu doit trouver ses propres moyens pour le capter. Le cinéma, qui m'intéresse plus

⁵⁴ HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Esthétique, tome premier*, (1875 posth) 2003, p. 18.

⁵⁵ MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, Paris, 1956, p. 67.

⁵⁶ JEFFREY, Denis. « Religion et postmodernité : un problème d'identité », *Religiologiques*, n° 19, printemps, Montréal, p. 23.

⁵⁷ ELIADE, Mircea. 1965, p. 49.

particulièrement, est un médium à la frontière du rite collectif et de l'expérience individuelle, car le spectateur est seul à décoder le film, seul au milieu d'un groupe de spectateurs vivant la même expérience que lui. Toutefois, la télévision, le Web et les jeux vidéo représentent également bien comment le rite s'est maintenant individualisé pour garder le sacré dans le domaine du particulier.

1.1.10. Temps et espace *hiérophanique*

Le *temps hiérophanique* correspond au temps du rite. Il s'agit d'un moment ponctuel de contact avec la hiérophanie, durant lequel on reprend, rejoue, la manifestation primordiale du sacré : la hiérophanie primordiale, constituant une espèce de *continuum* avec le Grand Temps primordial. Eliade envisage le moment du rite comme étant parallèle avec le temps profane. Il n'y a qu'une apparence de rupture entre le temps profane et le *temps hiérophanique* : « [C]ette durée [le temps hiérophanique] coule, pour ainsi dire, parallèlement au temps sacré qui se révèle ainsi à nous comme un continuum qui n'est interrompu qu'en apparence par les intervalles profanes ». ⁵⁸ Au contraire, les temps profanes, entre les rites, ne présentent pas de contiguïté entre eux, avant et après les moments hiérophaniques, alors que les rites, faisant émerger le *temps hiérophanique*, sont en contiguïté les uns avec les autres. Les *temps hiérophaniques* présentent tous une logique séquentielle allant du moment primordial, du premier rite, à aujourd'hui, au dernier rite effectué à ce jour. Ce qui n'est pas le cas des moments profanes.

Ce qui peut sembler une évidence maintenant, *l'espace hiérophanique* est le lieu de la performance rituelle. Cet espace est altéré et devient qualitativement différent du moment où le *temps hiérophanique* exprime le Grand Temps sacré. Pour s'incarner, s'actualiser, le *temps hiérophanique* a besoin d'un espace, d'un lieu commun et médiateur sur lequel l'homme peut opérer et gérer l'expérience hiérophanique. Le Grand Temps sacré constituerait l'équivalent du bassin archétypal, que Jung appelle

⁵⁸ ELIADE, Mircea. 1949, p. 329.

« l'inconscient collectif ». Les archétypes fonderaient, en quelque sorte, le soubassement du sacré éliadien. Ainsi, de ce Grand Temps sacré émerge le *temps hiérophanique*, en un lieu constitué par *l'espace hiérophanique*.

1.1.11. Conclusion

Récapitulons les idées maîtresses de cette section. Le sacré se définit en opposition au profane. Caillois l'exprime de cette manière : « *D'un côté, des forces; de l'autre, des choses* ». ⁵⁹ Aussi, la hiérophanie signifie « manifestation du sacré ». Un objet ou une personne est alors investi par la sacralité en devenant *ganz andere* – « tout autre » d'après Otto. L'histoire humaine est jalonnée d'une longue suite de hiérophanies qui représente par conséquent une longue suite de répétitions de la hiérophanie primordiale. « [L]a notion d'espace sacré implique l'idée de la répétition de l'hiérophanie primordiale qui a consacré cet espace en le transfigurant, en le singularisant, bref, en l'isolant de l'espace profane environnant ». ⁶⁰ Par la suite, autour de la hiérophanie s'organise un système permettant à l'*homo religiosus* d'exprimer son investissement dans la relation divine. Pour comprendre et surtout maîtriser cette relation mystico-cosmique, l'homme archaïque agence les contenus religieux dans une structure narrative mythologique : une cosmogonie, qui exprime l'émergence du sacré *instituant*. Avec l'aide de la hiérophanie et autour d'elle, le mythe devient performatif lorsqu'il est joué à travers le rite. Ce rite est exécuté sur le « terrain » de l'*Axis mundi*, qui est l'espace de communication entre le Ciel, la Terre et l'Enfer. Cet *Axis mundi* est très souvent situé, lors de la performance rituelle, dans un temple à « l'image du monde » – l'*Imago mundi*. Un temple dont la construction fut réglée par les « plans » divins. Dans cet espace, la création du monde ou le mythe cosmogonique est rejoué de nouveau lors d'une activité réglée et codée qu'est le rite, et cela, périodiquement. De cette manière, en « rejouant » le moment « primordial », on régénère l'espace profane. Quant au temps et à l'espace hiérophanique, ils sont

⁵⁹ CAILLOIS, Roger. 1950, p. 44.

⁶⁰ ELIADE, Mircea. 1949, p. 311.

tous les deux liés au contexte spatio-temporel qui voit l'émergence du sacré dans le monde. Ainsi, l'espace hiérophanique est homologable, d'une certaine manière, au Centre du Monde auprès duquel l'homme archaïque veut se garder. Puis, le Temps hiérophanique correspond au moment primordial et mythique de la création du monde, qui sera répété et rejoué périodiquement par l'entremise de la hiérophanie lors de rituels. L'institution religieuse est née. Du sacré *instituant*, la religion s'en empare, l'administre et devient désormais *institué*.

La section suivante portera sur la sémio-pragmatique du cinéma de Roger Odin. Ce dernier croit qu'au cinéma, l'institution est le principal vecteur qui dirige l'interprétation du film par le spectateur, une interprétation dirigée par des déterminations qui sont propres à chaque type d'institution : institution du cinéma fiction, du documentaire, reportage, film de famille, etc. Je ferai la démonstration plus loin que le sacré d'Eliade représente une des déterminations du cinéma de fiction, contribuant ainsi à diriger la lecture du film. Mais d'abord, il convient de vous présenter les idées maîtresses de la théorie d'Odin.

1.2.1. La sémio-pragmatique du cinéma de Roger Odin

Il était indispensable, à mon avis, de détailler la théorie d'Eliade sur la dialectique du sacré, puisque c'est la grille eliadienne qui sert d'assise à mon propos. Par contre, l'ensemble de la théorie d'Odin n'est pas indispensable pour comprendre mes propositions finales. C'est pourquoi la section qui suit présentera l'essentiel de la sémio-pragmatique utile à ma démonstration, c'est-à-dire les notions d'institution, de détermination et de mise en phase.

La sémiologie et Roger Odin

Vers la fin des années 60, Christian Metz a ouvert la voie aux recherches sémiologiques du cinéma, avec pour visée « *de comprendre comment le film est compris* »⁶¹. Il publia un article qui initia la réflexion sémiologique sur le cinéma. Cet article, intitulé « Le cinéma : langue ou langage? » (1964), s'insérait dans la mouvance structuraliste de l'époque. En effet, le « projet sémiologique » au cinéma tenait ses assises de la linguistique structurale saussurienne. L'idée était d'établir un modèle sémiotique qui puisse être applicable au cinéma, alors considéré comme un système de signes organisés au même titre que le langage. Ensuite, les années 80 ont vu l'émergence d'un axe de recherche particulièrement fécond dans le champ des études cinématographiques. Dans le sillage de Metz, Roger Odin publia dans la revue *Iris* un article s'intitulant « Pour une sémio-pragmatique du cinéma » (1983). Cet article est considéré comme le texte fondateur d'une méthode d'analyse qui tient compte du spectateur de cinéma dans la production de sens et d'affect. Alors que dans les années 60, la sémiologie du cinéma s'affairait à comprendre structurellement le texte filmique, Odin s'intéresse au contexte de la réception, qui dirige la production de sens chez le spectateur. Ainsi, Odin introduisit dans cet article les notions d'institution, de faisceaux de déterminations et de mise en phase. Plus tard, dans son ouvrage *De la fiction* (2000), il présenta la énième version de ses recherches,

⁶¹ METZ, Christian. *Langage et cinéma*, Larousse, Paris, 1971, p. 56.

définitive jusqu'à maintenant, en y élaborant les étapes du processus de la fictionnalisation.

La pragmatique

La pragmatique s'inscrit dans l'étude du langage en considérant étroitement le rapport contextuel de communication. Il ne s'agit plus seulement d'étudier le langage à partir du modèle du code saussurien, qui ne prenait en compte que le message, mais également d'accorder une importance de premier plan au contexte ainsi qu'aux intervenants – émetteur et récepteur – impliqués dans la relation communicationnelle. Cela étant dit, la position d'Odin diverge quant à l'utilisation de la pragmatique. Odin accepte le postulat du « vouloir dire » dans le message comme un indice pour interpréter l'intention communicationnelle, mais dans la sphère de la linguistique uniquement. Il ne croit pas que l'image cinématographique puisse contenir les indices pour être décodée : « [U]ne image ne marque jamais les opérations à effectuer pour sa lecture ». ⁶² Selon lui, la lecture du film et son interprétation seraient tributaires d'un ensemble de contraintes qui seraient extérieures au film lui-même. La production de sens serait dirigée par l'institution productrice plutôt que par le texte.

1.2.2. Le modèle d'Odin

La sémio-pragmatique est envisagée par Odin de la manière suivante :

La sémio-pragmatique est un modèle de (non) communication qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture. ⁶³

⁶² ODIN, Roger. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, vol.1, n°1, Paris, 1983, p. 68.

⁶³ ODIN, Roger. *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000, p. 10.

Cette définition renvoie *ipso facto* au double système de production de sens propre à la réception de toute création artistique ou littéraire. Les deux types d'espace – réalisation et lecture – sollicitent deux types d'*actants*. Odin introduit le terme d'*actant-lecteur* en se référant à l'ensemble des récepteurs créé par l'ensemble des institutions culturelles, mais définit spécifiquement le *spectateur* comme « l' '*actant-lecteur*' produit par l'institution du cinéma dominant »⁶⁴, dont le rôle comme producteur de sens se trouve confiné dans l'*espace de la lecture*. Il nomme ensuite l'*actant-réalisateur* celui qui est responsable de la production de sens dans l'*espace de la réalisation*. L'*espace de la réalisation* serait constitué, en quelque sorte, par l'intention communicative de l'*actant-réalisateur* qui sollicite tous les outils créatifs à sa portée, et l'*espace de la lecture* serait quant à lui constitué par l'ensemble des processus cognitifs de réception spectatorielle. En effet, le *spectateur* s'approprierait le film pour soumettre et confirmer un ensemble d'hypothèses qu'il appliquera au film et qui aura comme effet ultime de produire du sens.

Odin appelle également l'*espace de communication fictionnelle* le lieu commun entre l'*espace de la réalisation* et celui de la lecture, un espace qui se définit par le désir de créer de la fiction : « [L]es partenaires ont [ainsi] 'le sentiment de communiquer' alors qu'il y a seulement convergence entre les deux procès de production de sens ».⁶⁵ Par conséquent, il y a le *film-réalisation* et le *film-lecture*. Dans le premier, on retrouve le film tel qu'il est imaginé, créé et produit par l'*actant-réalisateur*, et dans le deuxième, le film tel qu'il est perçu et interprété par le *spectateur*. L'idée générale, et le souhait ultime de l'*actant-réalisateur*, est que le sens produit dans l'*espace de la réalisation* rencontre de façon similaire celui produit dans l'*espace de la lecture* par le *spectateur*.

⁶⁴ ODIN, Roger. 1983, p. 74.

⁶⁵ ODIN, Roger. 2000, p. 12.

1.2.3. Comment définir le spectateur de film

Après avoir clarifié la terminologie qui sera utilisée ultérieurement, on doit maintenant examiner davantage la définition du spectateur de film. Comment celui-ci est-il considéré par Odin? D'abord, dire que « *tout film est un film de fiction* »⁶⁶, tel que Metz l'affirme, est vrai, mais uniquement parce que le spectateur effectue un travail de fictionnalisation. Il y a fiction parce que le spectateur le veut bien. Sans le film, il n'y a pas de spectateur, ni même de relation; pas de relation, pas de fictionnalisation. Le film resterait ainsi un agencement séquentiel de matériel profilmique⁶⁷. Lors d'un entretien avec Vernet, Metz exprime l'idée que le spectateur ne serait pas l'entité physique qui se déplace pour aller au cinéma, mais plutôt une partie de celle-ci, qui serait sollicitée par l'expérience de la *spectature* au cinéma. « *C'est le dispositif psychique qui est requis par l'institution pour qu'elle puisse fonctionner, mais qui n'est requis que pendant la séance* ». ⁶⁸ Odin ajoute à la conception de Metz en définissant le spectateur comme un *actant* actif, producteur de sens, qui constitue « *le point de passage d'un faisceau de déterminations* »⁶⁹. J'ajouterais toutefois que, quant à moi, ces déterminations sont aussi, en plus d'être dictées par l'institution productrice, secondées par le bagage expérientiel du spectateur, puisque ce dernier constitue, après tout, le « *point de passage* » qui permet l'émancipation fictionnalisante du récit. À sa naissance, l'homme est une feuille blanche sur laquelle la culture vient progressivement s'inscrire. Par conséquent, les déterminations institutionnelles ne seraient pas les seules à infléchir le sens et opéreraient donc conjointement avec les compétences du spectateur, c'est-à-dire avec ses présupposés schématiques ainsi que les modèles mentaux⁷⁰ intégrés par les activités du quotidien.

⁶⁶ METZ cité in ODIN, Roger. 2000, p. 9.

⁶⁷ Le profilmique est : « [T]out ce qui a été effectivement organisé, arrangé ou mis en scène pour être filmé. », GARDIES et BESSALEL, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Cerf, Paris 1992, p. 171.

⁶⁸ METZ cité in ODIN, Roger. 1983, p. 70.

⁶⁹ ODIN. *Ibid.*

⁷⁰ Terme emprunté à Johnson-Laird. MEUNIER, Jean-Pierre, & PERAYA, Daniel. *Introduction aux théories de la communication*, De Boeck, Bruxelles, 2004, p. 130.

1.2.4. Les institutions au cinéma

Qu'est-ce qu'une détermination pour Odin? Il s'agit tout simplement d'une composante, soit socioculturelle, historique ou institutionnelle, déterminant comment une œuvre sera interprétée. Par exemple, les déterminations socioculturelles seraient liées aux « *aires géographiques* »⁷¹, qui conditionneraient une lecture spécifique en accord avec la culture dominante réceptrice. Quant aux déterminations de type historique, elles concerneraient les œuvres ayant un impact limité dans le temps et se référeraient à des événements ponctuels de l'Histoire humaine. Odin cite Tardy qui nomme ce type de détermination de « sémiogénèse » : « *émergence de manières inédites de signifier, codes furtifs qui ne vivent que l'espace d'un instant* ». ⁷² Et il y aurait enfin les déterminations de type institutionnel, qui nous intéresseront plus précisément. Ces déterminations touchent particulièrement la manière dont le cinéma produit son texte filmique et comment les différentes institutions, qui y sont rattachées, produisent leur matériel spécifique. Mon travail s'appliquera à comprendre l'institution du film de fiction, mais il existe également d'autres institutions dans le champ des productions cinématographiques telles que l'institution du film expérimental, du film documentaire, du film pédagogique, etc. Le spectateur appréhende son expérience à travers l'institution. Odin parle alors d'un « faisceau de déterminations », émis par l'institution. Conséquemment, « *le spectateur n'est rien d'autre que le point de passage du faisceau de déterminations caractéristique de telle ou telle institution* »⁷³.

⁷¹ ODIN, Roger. 1983, p. 71.

⁷² TARDY cité in ODIN, Roger. *Ibid.*

⁷³ *Ibid.*

1.2.5. L'institution du cinéma de fiction et son faisceau de déterminations

D'abord, les réglages déterminationnels auxquels Odin fait référence dans son article de 1983 s'appliquent à l'ensemble des institutions productrices du cinéma. C'est l'agencement et la priorité donnée à tel ou à tel réglage qui nous permettent de déterminer à quelle institution appartient la production, c'est-à-dire celle du cinéma de fiction, documentaire, expérimental, etc.

Résumons les cinq réglages énumérés par Odin. Il y a d'abord « *le degré de cinématographicité des productions* ». Ce réglage est éloquent pour le cinéma dominant, car le spectateur est conditionné, d'une certaine manière, à un agencement spécifique de la « matière de l'expression » cinématographique, qui le garde de tout égarement interprétatif hors du cadre du cinéma dominant. En effet, chaque institution définit son propre barème de *cinématographicité*. Alors que le spectateur habitué au cinéma dominant considère celui-ci comme ayant le degré maximum de *cinématographicité*, le spectateur conditionné au cinéma expérimental verra dans le cinéma dominant le degré minimum. Et vice versa. « *Chaque institution se caractérise de la sorte par une certaine définition matérielle et codique de l'objet cinéma* ». ⁷⁴ Ainsi, chaque institution produit son propre spectateur. Dû à l'accoutumance de l'exposition aux traits spécifiques d'une institution, le spectateur acquerra le *contrat de lecture* nécessaire à l'interprétation de l'œuvre.

« *Certains [autres] aspects de la production de sens* » ⁷⁵ seraient également réglés par l'institution. Odin reste cependant assez évasif sur ce point. Il donne seulement comme exemple qu'une absence de son, lors d'une projection, serait interprétée par le spectateur du cinéma dominant comme une déféctuosité technique, alors que cette même absence pourrait être considérée comme un « *effet, dans le cadre du cinéma sonore* » ⁷⁶.

⁷⁴ ODIN, Roger. 1984, p. 71.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 73.

⁷⁶ *Ibid.*

Un autre réglage dont l'institution est responsable concerne la manière dont le spectateur se façonne une image du réalisateur. Bien que ce réglage concerne spécifiquement l'énonciateur réel dans les productions qui favorisent une *lecture à l'authenticité*⁷⁷, telles que les reportages, les vidéos de famille et les documentaires, le réalisateur de films de fiction est généralement absent de *l'énonciation cinématographique*. Par contre, il peut être aisé de recenser les similarités esthétiques et de discours dans une même filmographie. Par exemple, les films des frères Wachowski : *Bound* (1996), la trilogie *Matrix* (1999, 2003) et *V for Vendetta* (2005)⁷⁸, s'intéressent tous à des personnages qui proviennent de milieux marginaux. Que ce soit les lesbiennes arnaqueuses de *Bound*, les pirates informatiques de *Matrix* ou le terroriste *V* dans *V for Vendetta*, les frères Wachowski dépeignent des personnages qui s'opposent à toutes formes d'autorité. Ainsi, oser interpréter leur démarche d'auteur comme étant inspirée de la philosophie anarchiste ne serait pas complètement dépourvu de sens. Néanmoins, le spectateur effectue ces corrélations thématiques lors de relectures subséquentes, et cela, dans une démarche consciente qui vise à faire du réalisateur l'énonciateur d'un discours. Dans les faits, le film de fiction est supposé se raconter de lui-même. Le spectateur sait bien évidemment qu'un réalisateur est derrière la création, que le film a été tourné, monté et projeté sur un écran blanc. L'expression d'Octave Mannoni « *je sais bien, mais quand même* » ou même celle du poète anglais Coleridge « *suspension of disbelief* », exprime très exactement la prédisposition psychologique du spectateur, qui est celle d'effacer toute marque d'énonciation pour se laisser aller dans la fiction cinématographique.

Pour ce faire, le spectateur est ainsi positionné dans un état de semi-rêverie, ce qu'Odin appelle le « *positionnement affectif du spectateur* », constituant un autre réglage. Il s'agit simplement de l'état psychologique dans lequel le spectateur se trouve, « *isolé, immobile, muet* »⁷⁹.

⁷⁷ ODIN, Roger. 2000, p. 163.

⁷⁸ Bien que *V for Vendetta* ait été réalisé par James McTeigue, les frères Wachowski ont agi très étroitement à titre de producteurs et scénaristes. Par conséquent, le film dégage une aura très « *wachowskien* ».

⁷⁹ ODIN, Roger. 1983, p. 74.

Finalement, le dernier réglage mentionné par Odin est constitué par « *la production d'affect par le film lui-même* »⁸⁰, à laquelle je consacrerai plus loin un point complet, et qui peut être comprise par le concept de *mise en phase*. Ce dernier concept forme un des *processus de la fictionnalisation*. J'introduis très brièvement ces *processus* pour qu'ainsi nous comprenions bien où exactement se positionne la *mise en phase* dans la production de sens, mais aussi dans la production de l'effet fiction.

1.2.6. Les processus de la fictionnalisation

Le visionnement d'un film appartenant au cinéma dominant provoque irrémédiablement chez le spectateur le désir de créer de la fiction. Odin s'y est particulièrement intéressé et a nommé *processus de la fictionnalisation* les étapes qui conduisent le spectateur à considérer le texte filmique comme un texte de fiction. Ces *processus* ont toutefois subi plusieurs remaniements chez Odin. De onze processus, Odin en retient finalement sept⁸¹. Toutefois, dans la première partie de son ouvrage *De la fiction*, il nous présente ces processus au nombre de cinq : *diégétisation*, *narration*, *mise en phase*, *fictivisation* et le *mode fictionnalisant*.

Diégétisation et narration

La première étape est celle qui nécessite la création d'un monde qui soit cohérent et en accord avec les autres étapes du processus. Pour diégétiser, Odin parle, entre autres, de figurativisation et d'impression de réalité. En effet, celui qui reçoit une image quelconque aura le réflexe d'y donner un sens, soit en figurativisant une forme reconnaissable de son environnement, ou soit en suivant les consignes de lecture données au préalable. « *Pour peu qu'une consigne de lecture appropriée me soit*

⁸⁰ *Ibid.*, p. 75.

⁸¹ ODIN, Roger. 2000, p. 64.

donnée, je peux figurativiser sur presque n'importe quoi ». ⁸² Ce réflexe sous-tend que le spectateur recherche constamment l'impression de réalité, et cette impression passe bien souvent, pour ne pas dire toujours, par la figurativisation du mouvement. Ainsi, même un dessin animé peut, à cet égard, créer une impression de réalité. Cette diégétisation opérante sur le spectateur peut aussi être efficace en elle-même, c'est-à-dire qu'il est possible de créer un « *monde habitable* », sans le meubler de récit et de narration. Toutefois, l'inverse est pratiquement impossible. La diégèse constitue le monde dans lequel le récit se construit. Pour faire de la narration, et construire du récit, il faut qu'il y ait diégétisation. En terme eliadien, j'ajouterais qu'il faut créer le monde, le *fonder*, avant d'y installer une histoire. Examinons la séquence d'introduction du film *2001 : A Space Odyssey* (1969), de Stanley Kubrick, intitulée *The Dawn of Man*. L'introduction sert uniquement à installer la diégèse. Une suite de longs plans généraux et fixes nous laisse découvrir un environnement montagneux et désertique. Ce n'est qu'après cette longue suite de plans descriptifs, que Kubrick insuffle du mouvement à sa caméra. Il introduit ensuite, paradoxalement, la présence de la vie à l'aide d'un plan d'ossements en amas, pour enchaîner rapidement sur la présence d'un groupe de primates hominidés. Il faut souligner le souci méticuleux de Kubrick d'installer son monde. Le seul repère temporel qu'il donne au spectateur réside dans le titre de la séquence : *The Dawn of Man*. Mon constat est le suivant : Kubrick ne commence pas son film en nous racontant une histoire, mais plutôt en installant sa diégèse à l'aide d'une série de plans descriptifs. Par ailleurs, jusqu'à l'arrivée du monolithe – après huit minutes de film – cette séquence ne représente rien de plus qu'une succession d'évènements apparemment dépourvue de sens.

Odin définit le récit comme une « *mise en succession* » et une « *opération de transformation* » ⁸³. Par contre, il est aussi possible d'envisager la narration sans faire de récit. Odin fait la démonstration qu'il y aurait plus d'un « *niveau de narrativité* ». Par exemple, une simple énumération d'évènements, bout à bout, n'est pas suffisante pour donner du sens aux actions décrites, il faut l'intervention du récit. Si je reprends

⁸² *Ibid.*, p. 18.

⁸³ *Ibid.*, p. 26.

l'exemple de *2001*, une succession de plans généraux et de plans d'hominidés dans leur état « naturel » n'est pas suffisante pour qu'il y ait une narration et une production de sens. C'est pourquoi l'apparition du monolithe active un autre niveau de narrativité. « *Le niveau de la narrativisation fonctionne comme une sorte d'arrière-plan. Pour avancer dans la voie de la production d'un récit proprement dit, une structuration de niveau supérieur est nécessaire* ». ⁸⁴ Pour donner du sens au récit, il faut que chaque élément de la narration ait une « *cohérence sémantique* » au service du tout, c'est-à-dire une logique englobante face à la progression d'un récit, et non plus seulement une suite d'actions déconnectées les unes des autres. Suite à la séquence des hominidés, le spectateur est en mesure de relier tous les éléments du syntagme – les longs plans descriptifs, les hominidés qui mangent des racines, des batailles de clans, l'apparition du monolithe, etc. – au service de la progression du récit qui raconte comment les hominidés découvrent « l'outil ».

Fictivisation et mode fictionnalisant

Il faut comprendre que le spectateur de cinéma est invité à recevoir le texte filmique comme étant fictionnel. Il doit, subséquemment, positionner l'instance énonciatrice du récit comme un énonciateur fictif. Pour cela, Odin suggère trois étapes au processus qu'il nomme *fictivisation 1, 2 et 3*. La *fictivisation 1* fait du signifiant, le langage, la base de la fictivisation, puis la *fictivisation 2* est responsable de la construction du « *faire narratif* ». De plus, Odin précise ce qu'est la *fictivisation 2* en citant la définition du récit donnée par Metz : « *[U]n discours clos venant irréaliser une séquence temporelle d'évènements* ». ⁸⁵ C'est la troisième étape qu'Odin retient pour expliquer comment le spectateur construit un univers fictionnel. Une fois décrites les opérations 1 et 2, il faut que le spectateur, pour « embarquer » dans la fiction, puisse créer un énonciateur fictif, effaçant ainsi les marques possibles de l'énonciateur réel. Odin se réfère ici à Searle et *l'acte de feintise*, qui consiste à feindre une assertion. « *La fictivisation 3 est une activité volontaire de faire*

⁸⁴ *Ibid.*, p. 29.

⁸⁵ METZ cité in ODIN, Roger. 2000, p. 49.

semblant ». ⁸⁶ Ainsi, le spectateur accepte les assertions de cette énonciateur fictif, sans la crainte d'être menacé physiquement et personnellement. Conséquemment, Odin explique que le mode fictionnalisant a recours à deux opérations : la *fictivisation 3* ainsi que la *narration*. La *fictivisation 3* est responsable de la construction de l'énonciateur fictif, et enfin, pour créer du récit, la narration « *présuppose la diégétisation et régit la monstration* » ⁸⁷.

Le mode fictionnalisant a ceci d'intéressant qu'il doit incorporer, pour être efficace, tous les processus énumérés au début de ce point. La figure 1, à la page suivante, tirée de *De la fiction* (2000), résume bien l'ensemble des processus de la fictionnalisation. Il met surtout en évidence le rapport de subordination qui place le récit au service de la diégèse et de l'énonciateur fictif. On remarque aussi dans la figure que le processus de la *mise en phase* est non seulement tributaire du récit, mais qu'elle est aussi responsable de la qualité de la relation affective film-spectateur. C'est sur ce processus que je consacrerai les prochaines pages.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 51.

⁸⁷ *Ibid.*, p. 69. Il faut distinguer la *monstration* d'Odin de celle de Gaudreault. Odin prive le monstrateur du pouvoir narratif, en subordonnant la monstration au service de la narration. Il définit « [l]e monstrateur comme l'instance [...] responsable de la façon dont le contenu des plans m'est donné à voir. » *De la fiction*, (2000), p. 33. Alors que Gaudreault fait la différence entre le micro-récit, dont rend compte l'opération du monstrateur-filmique avec le récit uniponctuel (un seul plan), et le macro-récit articulé par le narrateur-filmique en un récit pluriponctuel (agencement de plusieurs plans), constituant le méga-narrateur. *Du littéraire au filmique* (1999), p. 107.

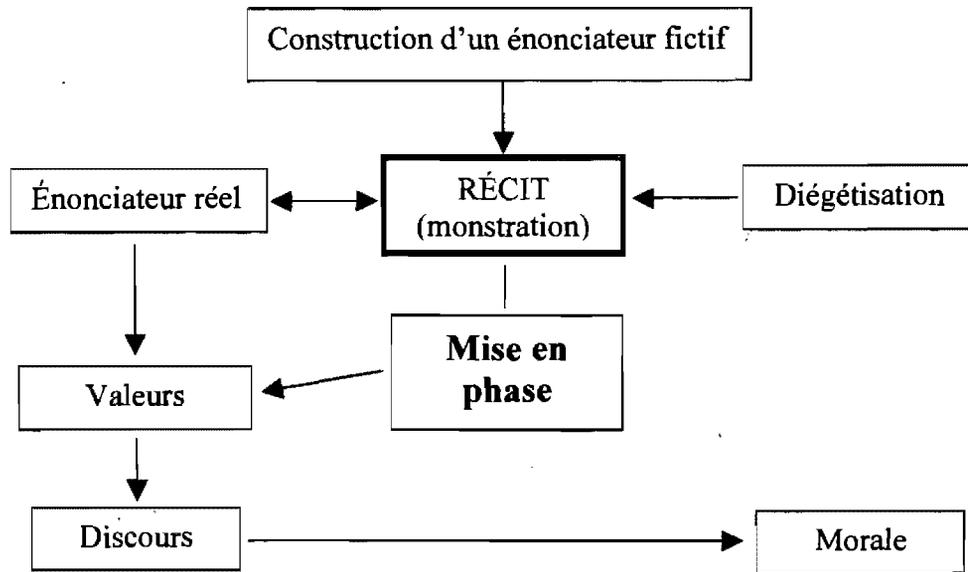


Figure 1 : La fictionnalisation⁸⁸

1.2.7. Mise en phase et déphasage

Le spectateur perçoit le *film-lecture* d'une manière telle qu'il se positionnera affectivement dans sa relation, impliquant d'une part, ses compétences spectatoriennes, et d'autre part, tout ce qui appartient au *fait filmique*. La compréhension de la notion de *mise en phase* chez Odin représente un intérêt capital dans le cadre de mes recherches. En effet, j'expliquerai plus loin comment le mode d'être du sacré, vécu par l'*homo religiosus*, participe à la relation affective *film-spectateur* comme une détermination en créant une *mise en phase*.

De manière générale, Odin définit la mise en phase comme « *le processus qui me conduit à vibrer au rythme de ce que le film me donne à voir et à entendre* »⁸⁹. Il y a mise en phase lorsque le film produit une *relation d'affect* favorable avec le spectateur. Ainsi, la qualité de cette relation dépend du niveau de participation

⁸⁸ Reproduction du tableau *Modèle 2, De la fiction*, p. 69.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 38.

affective du spectateur dans l'histoire. Odin explique que « *la mise en phase à l'œuvre dans le visionnement d'une fiction est une mise en phase narrative* »⁹⁰, qu'il définit de la façon suivante : « [L]e processus qui me conduit à vibrer au rythme des événements racontés ». ⁹¹ La notion de *mise en phase narrative* peut être articulée sous deux angles distincts, celui psychologique et celui de l'énonciation filmique. Ces deux angles, que je détaillerai plus loin, se caractérisent par l'étude de la relation créée entre le film et le spectateur.

Odin suggère au départ que le film « *ne produit pas de sens en lui-même* »⁹², mais bloquerait plutôt les hypothèses d'interprétation suggérées par le spectateur. Ainsi, il y aurait un blocage interprétatif. La production de sens dépend ainsi des compétences du spectateur à interpréter ce qu'on lui permet de recevoir. C'est-à-dire qu'un spectateur conditionné à la « grille de lecture » du cinéma dominant risque fort bien de ne pas être en mesure d'interpréter et de décoder le matériel pertinent dans le cadre du cinéma expérimental. Par ailleurs, le genre expérimental s'amuse justement à bloquer les processus de production de sens. Il se produit alors ce qu'Odin appelle un *déphasage*. Cela arrive particulièrement lorsque le film bloque la relation affective entre lui et le spectateur, et lorsque ce dernier n'arrive pas à s'investir promptement dans le récit. Plus précisément, l'effet de *déphasage* se définit en opposition à l'effet de *mise en phase*. Odin en énumère quatre types. Il y a *déphasage idiolectal* lorsque la « construction du texte filmique » dépend plus généralement du spectateur (reconnaissance d'un acteur trop connu – « *déphasage actoriel* », image trop propre – « *déphasage plastique* »). Il y a aussi un *déphasage monstratif* aussitôt que la forme du texte filmique s'autonomise « *par rapport à la narration; [n]ombre de films du cinéma des premiers temps produisent aujourd'hui cet effet de déphasage monstratif [...]* »⁹³. Les films expérimentaux recherchent d'ailleurs ce genre d'effet chez leur public, créant ce qu'Odin appelle un *déphasage externe*, puisque ces films proposent une structure d'interprétation non acquise par le spectateur, et cela, par la culture ou

⁹⁰ *Ibid.*, p. 39.

⁹¹ *Ibid.*

⁹² ODIN, Roger. 1983, p. 69.

⁹³ ODIN, Roger. 2000, p. 42..

leur éducation, qui sont des préalables n'ayant rien à voir au départ avec le film en soi. Enfin, quant au *déphasage interne*, il nous ramène à cette autonomisation d'un élément appartenant au récit filmique, et cela, au détriment de la cohérence narrative globale. Tel que le spécifie Odin, cette autonomisation « *ne provoque pas automatiquement un effet de déphasage; si la lecture du film fait jouer cette autonomisation au profit du récit* »⁹⁴. Il donne comme exemple le *star-system*, qui tend à rendre autonome et indépendante une certaine image de l'acteur comme figure mythique et intouchable. Alors que pour certains la présence d'une telle figure actorielle favorise un *déphasage*, il semble que pour une majorité cette présence encourage la *mise en phase*. En effet, la seule présence de la *star* serait un indice permettant au spectateur d'inférer d'avance le déroulement du récit, restreignant ainsi le nombre d'hypothèses à soumettre et une plus grande probabilité de voir les productions de sens, autant dans *l'espace de la réalisation* que dans *l'espace de la lecture*, se rencontrer favorablement. La *star* n'est-elle pas supposée toujours survivre aux événements du récit, aussi dangereux qu'ils puissent être?

Dans certains cas, comme dans le film *Memento* (2000) de Christopher Nolan, le déphasage fonctionne au service de la mise en phase. Ce qui rend le film particulièrement efficace. Cependant, le spectateur traditionnel aura fort à faire s'il veut s'investir dans le récit que raconte *Memento*, puisque Nolan créer volontairement des ruptures syntagmatiques dès le début. Dès l'écriture du scénario, le réalisateur construit son récit de manière à rendre homologue l'expérience spectatorielle et la relation diégétique personnage-récit. Il y a donc bel et bien une mise en phase énonciative, puisque l'expérience filmique du spectateur correspond à l'expérience des personnages du récit. Le personnage principal souffre d'une amnésie à court terme. Par conséquent, Nolan opte pour une structure syntagmatique inversée, en disposant au montage les scènes à rebours. L'impact sur la réception spectatorielle est une impression d'amnésie créée virtuellement par le récit. Toutefois, le déphasage du spectateur néophyte est assuré durant les trente premières minutes. Or, s'il fait un effort « volontaire » et qu'il arrive à comprendre les règles du jeu, le spectateur

⁹⁴ *Ibid.*, p. 43.

s'affranchira de l'effet de déphasage, comme une épreuve avant l'expérience de la mise en phase.

Tel que le démontre l'exemple de *Memento*, mise en phase et déphasage ne sont pas incompatibles, car l'investissement dans le récit peut se faire graduellement, mais comme l'exige la publicité, le spectateur du cinéma dominant actuel demande un contact des sens immédiat et un accès rapide à la compréhension. Odin l'appelle le *nouveau spectateur*, conditionné de plus en plus à la *lecture énergétique* au détriment de la *lecture fictionnalisante*. La popularité du cinéma hollywoodien à grand spectacle en fait foi. La recherche inconsciente du spectateur de l'« attraction cinématographique », à l'instar des spectateurs du *cinéma des premiers temps*, est probante à cet égard, car dans le contexte institutionnel et actuel du cinéma de fiction, la masse constituée par le spectateur moyen est en constante recherche d'émotions fortes, ce qui lui procure parfois l'impression de redonner un certain sens *épiquien* et *sotériologique* à son existence.

Ainsi, Odin spécifie qu'être en phase lors du visionnement d'un film est généralement accepté comme un gage de succès pour le cinéma de fiction, mais que cette mise en phase n'est pas nécessairement requise en tout temps pour que l'œuvre soit considérée comme une réussite. Il donne comme exemple le film *Le Tempestaire* de Jean Epstein, expliquant que ce film relève davantage du mode « performatif », tout à fait propice aux projections et aux discussions de ciné-club, lieu où la relecture est permise. Odin consacre d'ailleurs tout un article dans la revue *Communications* sur la mise en phase et le déphasage en insistant sur la « performativité » d'une œuvre⁹⁵. Il explique que certains films, comme *Le Tempestaire* (1947), nécessitent un deuxième visionnement, une deuxième lecture. L'effet de *déphasage* est alors justifié par la volonté de l'actant-réalisateur qu'il en soit ainsi. Dans un tel contexte, la relecture est motivée par la confiance du spectateur envers le réalisateur. Notons cependant que cet article fut écrit en 1983 et qu'à cet égard il serait éventuellement intéressant de mettre

⁹⁵ ODIN, Roger. « Mise en phase, déphasage et performativité », *Communication*, n°38, Seuil, Paris, 1983.

à jour la notion de « performativité » en tenant compte des nouveaux modes de réception spectatorielle. À mon avis, la relecture est de plus en plus permise, et cela, sans qu'il y ait eu déphasage au préalable. La prolifération des moyens de diffusion et de distribution – DVD, jeux vidéo, télévision, etc. – permet au spectateur de relire autant de fois qu'il le désire une œuvre avec laquelle il a expérimenté une forte mise en phase. Le DVD de *The Sixth Sense* (1999) est un bon exemple à citer, car il contient un supplément qui explore les différentes pistes esthétiques et de mise en scène laissées par le réalisateur tout au long du film, ce qui ajoutent au plaisir lors d'un visionnement. Je reviens maintenant aux deux angles spécifiques qui nous permettent d'articuler la mise en phase, l'angle psychologique et celui énonciatif.

Les opérations psychologiques

Odin nomme « *les opérations psychologiques* » tout ce qui régit le positionnement affectif du spectateur. Il définit ces opérations, qu'il recense au nombre de quatre, de la manière suivante : « [L]e *branchement de mon désir spectatorial sur le désir à l'œuvre dans l'histoire racontée* ». ⁹⁶ La première de ces opérations, étudiées par les psychologues, figure un spectateur qui entre en état de « communion morale » avec les valeurs partagées par les protagonistes. Le spectateur est ainsi au diapason, idéologiquement, avec les personnages du film, qui luttent dans le récit pour faire accepter des valeurs morales qui font généralement l'unanimité. La deuxième opération étudie quant à elle le processus d'identification spectatorielle relié directement à la *relation filmique*, c'est-à-dire qui dépend directement des angles des prises de vues, de leur échelle, du montage, etc. Comme spectateur, notre positionnement affectif est tributaire des choix créatifs de la réalisation. Des choix créatifs qui sont eux-mêmes tributaires d'un objectif imposé par la narration classique, qui vise des résultats affectifs précis et surtout une réaction psychologique naturelle du spectateur à s'identifier à tel ou à tel personnage plutôt qu'à tel autre. Une troisième opération appelle une notion qui provient de la psychanalyse. Cette opération, dite œdipienne, vise à combler l'écart entre le désir du spectateur et celui,

⁹⁶ ODIN, Roger. 2000, p. 39.

diégétique, des personnages du récit. Il s'agirait, selon Odin, d'un invariant comportemental, en quelque sorte, puisque les structures psychologiques du spectateur sont généralement partagées avec celles des personnages du film. On constate que cette opération est pour le moins structuraliste, à la limite greimassienne, car elle suggère un récit qui débute par un manque quelconque. À cet égard, Odin cite Bergala : « *L'équilibre initial se marque d'un défaut, d'une faille, que le récit n'aura de cesse d'avoir comblé, au terme d'une série de relances dont la fonction est précisément de maintenir la menace de cette faille et le désir du spectateur d'en voir la résolution* ». ⁹⁷ Finalement, la quatrième opération repose, en quelque sorte, sur la troisième, puisqu'elle tente de mettre en rapport la structure séquentielle du désir – son parcours et son évolution à travers les personnages – avec le texte filmique proposé au spectateur. L'objectif de cette dernière opération est d'établir une cohérence symbolique entre la structure œdipienne du désir et les différents paradigmes impliqués dans la narration filmique et diégétique (les personnages, les accessoires, les lieux, les moyens de transport, etc.). Les opérations psychologiques s'appuient de toute évidence sur une structure énonciative, qu'il se doit maintenant de rendre compte dans le processus de mise en phase.

La mise en phase énonciative

La *mise en phase énonciative* se subdivise en deux catégories. Odin appréhende cette mise en phase au service de la fictionnalisation, et cela, pour que le récit et la fiction soient synchrones avec le travail de production de sens opéré par le spectateur.

La première catégorie consiste à créer la *mise en phase* dans le récit à partir du matériel filmique qui sert son « énonciation » : « [L]e travail plastique, rythmique et musical du film, [...] toute la dynamique du montage, du jeu des regards et des cadrages ainsi que la façon de jouer des acteurs doivent être rapportés au travail du récit ». ⁹⁸ La *mise en phase énonciative* utilise les matériaux énonciatifs au service du

⁹⁷ BERGALA cité in ODIN, Roger. 2000, p. 40.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 42.

récit. Or, lorsqu'un des éléments de l'énonciation acquiert une autonomie par rapport à l'ensemble, en ne voulant plus fonctionner sous la houlette du récit comme entité homogène, il se produit un *déphasage*. Un tel effet se caractérise surtout par la rupture de la relation affective avec le film, en empêchant le spectateur de « *vibrer au rythme des évènements racontés* »⁹⁹.

La deuxième catégorie d'opération de la *mise en phase énonciative* est reliée à la construction du rapport entre les *relations diégétiques* et les *relations filmiques*. Cette mise en phase s'explique par le souci de l'*actant-réalisateur* de rendre homologue, en quelque sorte, l'expérience spectatorielle, que sont les *relations filmiques*, avec l'expérience des personnages, représentée par les *relations diégétiques*. Il ne s'agit pas, cela va de soi, de faire vivre concrètement l'expérience diégétique au spectateur, bien que cela puisse constituer le but ultime de la réalité virtuelle, mais de suggérer fortement des états psychologiques, des émotions, par la manipulation des moyens filmiques et cinématographiques à la portée de l'*actant-réalisateur*. Pour cela, la réception du spectateur doit être positive et sans entrave, c'est-à-dire qu'il doit être en mesure de produire du sens, sans qu'il y ait un blocage interprétatif opérant et prédominant sur la narration, comme c'est le cas du *déphasage monstratif*. Donc, Odin nomme *mise en phase énonciative*, l'état spectatorial qui fait littéralement « vibrer au rythme des images présentées », ce que j'appellerais quant à moi un état d'« *osmose filmico-diégétique* ». Précisant sa pensée, Odin explique que le film nous donne à voir un ensemble de relations, un syntagme comme dirait Metz, et que la mise en phase ne constitue rien d'autre qu'une relation avec cet ensemble de relations : « *La mise en phase 'est une relation de relations : un même système structure à la fois les relations diégétiques et les relations qui s'instaurent entre le film et son spectateur : les relations filmiques* ».¹⁰⁰

Alors qu'Odin prend comme exemple une scène tirée du film *The Most Dangerous Game* (1932) d'Ernest B. Shoedsack, j'utiliserai plutôt ici la célèbre scène du

⁹⁹ *Ibid.*, p. 39.

¹⁰⁰ ODIN, Roger. 2000, p. 42.

tyrannosaure dans *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg. Lors de ce passage dans lequel le tyrannosaure sort de son enclos, l'ébahissement des spectateurs dans la salle est palpable. La terreur et la fascination à l'égard de cette « merveille technologique » frappent autant les personnages (*relations diégétiques*) que le spectateur (*relations filmiques*). Le jeu du « chat et de la souris » caractérisant le déroulement de cette longue scène de huit minutes, contribue notamment à maintenir une tension tout en nous permettant d'anticiper le type d'expérience à venir dans le récit. Lorsque le tyrannosaure rugit à gueule déployée, l'agression sonore procure un effet indéniable chez le spectateur, qui vit la tension et l'agression que subissent les personnages. Je pense, entre autres, au personnage de la jeune fille, qui hurle également à gorge déployée. Le spectateur comprend bien en la voyant hurler que le tyrannosaure est revenu. Notons cependant que pour les besoins de la narration, Spielberg décide de faire revenir le tyrannosaure en silence, alors qu'au début de la scène ses pas faisaient trembler et frémir nos personnages, sans même encore apparaître à l'écran. En effet, le silence et l'accalmie contrastent avec la violence du cri strident du jeune personnage féminin. L'expérience n'est pas littéralement homologue, puisque dans les faits aucun dinosaure ne menace le spectateur dans la salle, mais l'effet est probant. On peut l'expliquer en soulevant le paradoxe qu'une mise en phase énonciative fonctionne généralement bien lorsque le film efface ses propres marques d'énonciations, lorsque le film n'est plus, d'une certaine manière, un film, et qu'on accepte à la limite les incongruités de la narration sans trop y réfléchir. Nous acceptons, comme spectateurs, les assertions de l'énonciateur fictif qui s'efface, sans nous sentir menacés physiquement par le tyrannosaure. Les marques d'énonciations s'effacent, mais continuent d'opérer un effet d'homogénéisation au service de la narration. « [L]a mise en phase fond (confond) toutes les marques d'énonciations dans le travail de la narration ».¹⁰¹

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 44.

Mise en phase et valeurs

Selon la culture, la région et le continent où le film est projeté, et forcément selon la religion, le spectateur est prédisposé à recevoir le texte filmique en accord avec ses compétences, acquises par l'éducation ou simplement par l'immersion dans la vie quotidienne. Je me réfère ici aux compétences narratives, qui résonnent de concert avec la culture productrice d'origine. Les Américains sont plus sensibles aux films à saveur patriotique ou axés sur la famille, alors que les Indiens affectionnent particulièrement les films musicaux de très longue durée. Ainsi, les valeurs véhiculées à travers ces films influencent l'agencement du matériel filmique. À cet égard, Odin croit que ce qui nous est montré à voir dans le film participe à ce qu'il appelle la « *transmission de valeurs* » : « *La mise en phase narrative est un formidable opérateur pour me faire adhérer aux valeurs exprimées par le récit* ». ¹⁰²

J'irai d'un exemple provenant du cinéma populaire avec le film *Star Wars* de Georges Lucas. La scène d'ouverture est éloquente. Un immense vaisseau croiseur envahit le vide de l'espace à la poursuite d'un minuscule vaisseau, qui fuit le chassé-croisé des tirs ennemis. Sitôt le vaisseau capturé par son poursuivant, la bataille s'engage. Les couloirs blancs et déserts cèdent la place au chaos de l'abordage provoqué par les sbires de l'Empire. Mais avant l'abordage, Lucas nous montre les visages des rebelles, angoissés par l'intrusion ennemie et la bataille à venir. Par ce choix, il appuie le contraste manichéen avec les sbires, tous blancs et identiques, avec les visages masqués par des casques. Une fois le couloir dégagé par les sbires, Darth Vader fait son entrée, voilée par la fumée subsistante de la bataille. Le respect des sbires pour ce chevalier noir s'impose aussitôt. Il faut savoir maintenant que le film *Star Wars* est sorti aux États-Unis en 1977, douze ans avant la chute du mur de Berlin et la dissolution de l'U.R.R.S.. La guerre froide entre les deux superpuissances n'était pas encore terminée. Dans ce contexte sociopolitique, les valeurs véhiculées et entretenues par le succès que fut *Star Wars* ont probablement participé, à mon avis, à maintenir une certaine crainte du communisme (à l'instar des œuvres de science-

¹⁰² *Ibid.*, p. 45.

fiction des années 50 et 60), qui fut longtemps la hantise des Américains. Dans le film, le contraste entre l'uniformité des sbires, suggérant la perte de l'identité au profit d'une collectivité anonyme, et les rebelles, tous blancs caucasiens, sous-entendant l'Occidental moyen, est plus qu'éloquent. C'est le communisme contre le capitalisme. L'Ouest contre l'Est. La plupart des films fonctionnent de cette manière, c'est-à-dire qu'ils transmettent des valeurs par leurs formes filmiques, des valeurs qui correspondent aux préoccupations historiques, politiques et culturelles, qui sont contemporaines du film. Dans le même ordre d'idée, j'expliquerai plus loin comment la détermination du sacré éliadien s'insère dans cette structure de valeurs et de compétences spectatoriennes contribuant ainsi au succès de plusieurs films en Occident.

Finalement, la *mise en phase* se trouve en aval du récit et de l'énonciateur fictif dans le processus de la *fictionnalisation*. À ce stade, la mise en phase sert principalement à positionner le spectateur pour qu'il reçoive favorablement les valeurs proposées par le film. « *La mise en phase pousse le spectateur à mettre tous les paramètres du film au service de la narration et, en le faisant vibrer au rythme des événements racontés, le conduit à adhérer aux valeurs que le récit véhicule [...]* ». ¹⁰³ Un discours est ainsi produit, et le spectateur est invité à le sanctionner ou à le refuser.

La figure 2 (page suivante) récapitule le processus de la mise en phase. Les niveaux qui y sont représentés, psychologique et énonciatif, servent la transmission de valeurs. Toutefois, chacun peut également être la cause d'un déphasage si les matériaux utilisés ne servent pas le récit. Si la mise en phase favorise en bout de ligne la transmission de valeurs, on constate, en revanche, que le déphasage crée un blocage interprétatif. Il n'est toutefois pas impossible qu'il y ait un retour à la mise en phase, si un tel blocage sert, en fin de parcours, l'ensemble du récit et la transmission de valeurs, tel que démontré plus tôt avec le film *Memento*.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 69.

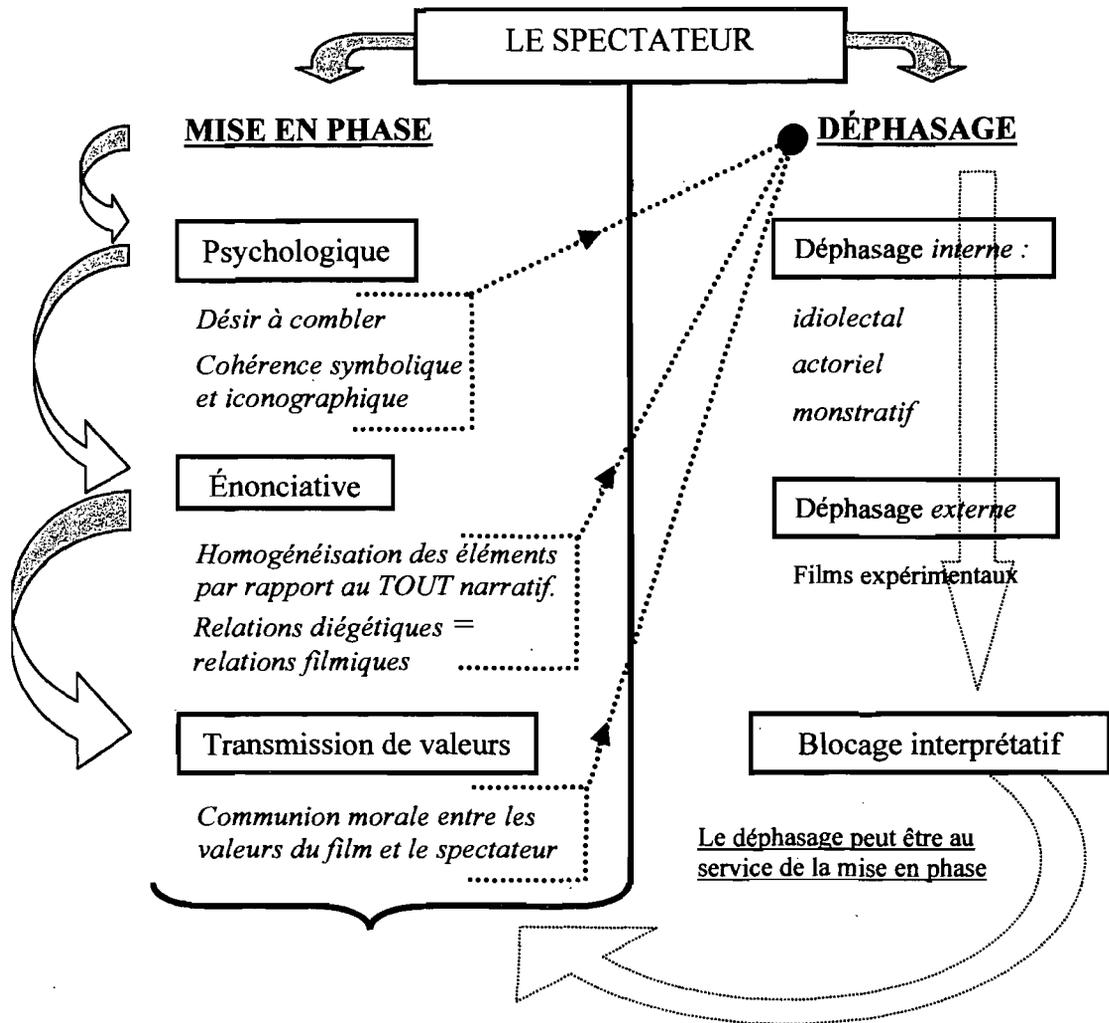


Figure 2 : Synthèse du processus de mise en phase et de déphasage

La théorie de la mise en phase, qu'Odin propose dans le contexte de l'analyse sémiopragmatique du cinéma, est similaire, d'une certaine manière, à beaucoup d'autres théories qui présentent une approche humaniste de la réception. Je pense à Eliade, évidemment, et à sa dialectique du sacré, mais aussi au psychologue Maslow¹⁰⁴ et ses travaux sur *l'expérience paroxystique*, ainsi qu'à Jung¹⁰⁵ et la notion d'*individuation*.

¹⁰⁴ MASLOW, Abraham. *Religions, Values and Peak-Experiences*, Penguin Book, New York, 1964.

¹⁰⁵ JUNG, Carl-Gustav. *Dialectique du moi et de l'inconscient*, Gallimard, Paris, 1964.

À l'instar de ces dernières théories, la mise en phase de Roger Odin constitue également un outil fort pertinent pour comprendre les processus relationnels et affectifs qui procurent un sentiment de complétude chez l'individu/spectateur. Cet effet d'homogénéisation des matériaux filmiques est la conséquence des déterminations institutionnelles, qui dirige le type de lecture des œuvres qu'elles produisent (cinéma dominant – cinéma expérimental), mais surtout des compétences du *spectator religiosus*. J'y reviendrai plus en détail lorsque viendra le temps de faire mes propositions théoriques au dernier chapitre.

Chapitre 2

2.1.1. *The Matrix, méthodologie d'analyse.*

D'abord, j'analyserai *The Matrix* sous l'angle religiologique en utilisant la grille éliadienne du sacré. Je tiendrai compte, plus précisément, de la compétence de l'*homo religiosus* à organiser son univers selon le principe de l'opposition. Ensuite, j'appliquerai au film *The Matrix* les notions de sémio-pragmatique proposées par Odin concernant les déterminations institutionnelles et la mise en phase. Je n'ai pas l'intention de proposer une nouvelle interprétation du film. Mon intention est plutôt de suggérer une nouvelle perspective théorique en études cinématographiques qui pourrait permettre de mieux comprendre la « communion » de plus en plus notable entre certains films populaires et le spectateur. Mon objectif théorique est bien circonscrit; mon analyse du film *The Matrix* ne sera donc pas exhaustive.

Résumé du film

Nous sommes en l'an 1999. Thomas A. Anderson est programmeur pour une grande société de logiciels. La nuit, il est pirate informatique sous le pseudonyme de Neo. Par l'intermédiaire de Trinity, Neo rencontre Morpheus, le chef charismatique d'un petit groupe de terroristes informatiques. D'un ton calme et posé, Morpheus révèle à Neo la vraie nature de la réalité en le libérant de la Matrice. Le monde de 1999, tel que Neo le connaissait, est, en fait, un univers virtuel généré par ordinateur, connu sous le nom de la Matrice. Le monde réel, autour de l'an 2199, est dominé par des robots. Pour s'alimenter, ces derniers utilisent l'énergie électrique générée par le corps humain. Morpheus considère Neo comme étant l'Élu prophétisé par l'Oracle dans la Matrice. Affranchi des règles virtuelles imposées par la Matrice, l'Élu est supposé libérer la race humaine du joug des machines – rien de moins! Cependant, il

y a un traître dans le groupe, Cypher, qui vend Morpheus aux agents de la Matrice, lesquels sont pratiquement imbattables. Neo est de plus en plus conscient de ses capacités et retourne avec l'aide de Trinity dans la Matrice pour libérer Morpheus. Il y est cependant pris au piège et doit combattre l'agent Smith, le plus redoutable des agents. Se réalisant dans le combat en tant que l'Élu, Neo développe des pouvoirs insoupçonnés. Malgré cela, Smith le bat de vitesse et laisse Neo pour mort, atteint de plusieurs projectiles à la poitrine. Dans le monde réel, Trinity est consternée par l'apparent décès de Neo. Elle lui susurre à l'oreille qu'il ne peut pas être mort et l'embrasse. C'est alors que, dans la Matrice, Neo est ressuscité et vainc l'agent Smith, non pas en le combattant, mais en arrêtant littéralement les projectiles et en esquivant les coups de poing. La scène finale évoque bien l'idée que notre héros s'est affranchi des contraintes oppressantes de la Matrice, puisqu'il s'envole à la vitesse de l'éclair, tel Superman, au-dessus de la ville.

2.1.2. L'analyse religiologique : « What is the Sacred? »

La structure narrative du film emprunte celle des grands mythes, particulièrement le mythe du héros solitaire. On reconnaît d'emblée la figure héroïque incarnée par Neo. Malgré cela, comme beaucoup de spectateurs – ne serait-ce qu'inconsciemment – Neo est rongé par des questionnements d'ordre existentiel. Plus précisément, il se demande : « *What is the Matrix?* » Les événements de l'histoire l'obligeront à gérer sa nouvelle expérience avec l'existence de cette Autre réalité. La question « *What is the Matrix?* » trahit le doute que ressent Thomas A. Anderson (Thomas!) face à son existence. Il ne trouvera pas la réponse dans le monde qu'il connaît, mais plutôt dans l'Autre monde, le monde réel, encore étranger jusqu'à maintenant. Seul dans son quotidien, sans amis, Thomas A. Anderson devra bientôt définir sa relation avec l'Autre. Le rapport ontologique avec la vérité révélée à Neo est similaire à celui que décrit la morphologie de l'expérience du sacré. Ici, la question « *What is the Matrix?* » pourrait devenir « *What is the Sacred?* » En effet, la connaissance de la Matrice implique nécessairement la connaissance du monde réel. Vivre l'altérité de la

Matrice, c'est aussi expérimenter l'émergence d'une perspective dualiste. C'est l'opposition originelle éliadienne. D'ailleurs, la morphologie de l'expérience du sacré fait écho dans le discours de Morpheus tout en suscitant une relation d'affect favorable entre le spectateur *homo religiosus* et le film :

*Let me tell you why you are here. You have come because you know something. What you know you can't explain but you feel it. You've felt it your whole life, felt that something is wrong with the world. You don't know what, but it's there like a splinter in your mind, driving you mad. It is this feeling that brought you to me. Do you know what I'm talking about?*¹⁰⁶

Ainsi, le public sensible aux propos de Morpheus – et préoccupé par les questions spirituelles, sociales, psychologiques et personnelles qu'ils ont suscitées – a aussitôt vu son niveau de *mise en phase* monter de plusieurs crans.

L'analyse religiologique du film *The Matrix* se fera en plusieurs étapes. Je proposerai d'abord une présentation des personnages principaux tout en faisant ressortir l'importance accordée à l'expérience initiatique. Je porterai ensuite mon attention sur le mode d'organisation spatiale et temporelle, qui autorise le parcours dialectique. Pour ce faire, je proposerai de considérer le film *The Matrix* comme un mythe, en y appliquant littéralement la morphologie de l'expérience du sacré. Pour être en mesure de relever les similitudes entre la morphologie du sacré et la structure narrative de *The Matrix*, je soulignerai, dans le film, la présence d'une *hiérophanie*, d'un *rite*, de l'*Axis mundi* et de l'*imago mundi*. Ce travail m'aidera subséquemment à concevoir une trajectoire temporelle qui validera le parcours dialectique, auquel l'*homo religiosus* est sensible – profane/sacré/profane régénéré –, et qui est présent dans la structure du film.

¹⁰⁶ WACHOWSKI, Larry & Andy. *The Shooting Script*, Newmarket Press, New York, 2001, p. 28.

2.1.3. Les personnages principaux et le rite de passage

« *It seems that you've been living two lives* ». ¹⁰⁷ Cette réplique de l'agent Smith évoque parfaitement bien l'esprit dialectique qui caractérise l'analyse religiologique éliadienne. Thomas A. Anderson/Neo est le personnage principal. Ces deux noms le suivront jusqu'à la fin de la trilogie et exprimeront également la dynamique du parcours dialectique à laquelle notre héros sera soumis. Thomas A. Anderson est le nom utilisé par les agents de la Matrice, alors que celui de Neo est utilisé par les humains dans le monde réel. Notre héros doit s'affranchir des contraintes imposées par l'usage de son nom virtuel, Thomas A. Anderson, pour devenir celui qui doit sauver l'humanité, soit Neo. Vers la fin du film (chap. 34, 01 :58 :00) ¹⁰⁸, lors de la scène dans la station de métro, Thomas A. Anderson accepte l'usage du nom de Neo dans la Matrice et l'impose à l'agent Smith. « *Good bye, Mr. Anderson* ». À cela, Neo rétorque : « *My name, is Neo* ». ¹⁰⁹ Cette scène signifie que Neo a domestiqué sa relation au sacré, en acceptant le rapport dialectique entre ses personnalités dans les mondes virtuel et réel. Neo accepte son nouveau ¹¹⁰ statut d'Élu en laissant agir la transformation qu'il subit par son expérience intime avec la virtualité de la Matrice, une transformation qui constitue littéralement un rite de passage.

Quant au personnage de Morpheus, son rôle s'apparente davantage à celui de l'adjuvant tel que Joseph Campbell le conçoit dans son ouvrage *The Hero with a Thousand Faces* : « *The higher mythologies develop the role in the great figure of the guide, the teacher, the ferryman, the conductor of souls to the afterworld* ». ¹¹¹ Morpheus est aussi celui par qui Neo reçoit l'appel de l'aventure. Tel un sage, il initie, assiste et accompagne Neo dans sa quête, de la même manière qu'Obi-Wan Kenobi aide Luke Skywalker dans *Star Wars* (1977). Le nom de Morpheus est une

¹⁰⁷ WACHOWSKI, Larry & Andy. 2001, p. 20.

¹⁰⁸ La référence temporelle correspond à l'affichage du lecteur DVD.

¹⁰⁹ *Ibid.* p. 111.

¹¹⁰ D'ailleurs, le mot « Neo » vient du grec et signifie « nouveau ».

¹¹¹ CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, New York, 1949, p. 72.

référence au dieu du sommeil dans la mythologie grecque. Il questionne Neo en le rendant sensible à la différence entre le *dream world* et le *real world*. Il guide aussi Neo dans le passage entre ces deux états, ces deux modes d'être, celui du monde virtuel et celui du réel – celui du sacré et celui du profane. Morpheus représente définitivement une figure paternelle. Dans la perspective anthropologique adoptée par Gilbert Durand, l'image du père que représente Morpheus serait liée aux archétypes symbolisant l'ascension. Ainsi, la dominante posturale¹¹² associée à l'ascension s'opposerait, d'une certaine manière, à la dominante digestive, liée aux symboles d'immersion. Par exemple, lorsque Neo se réveille dans le monde réel (chap. 10, 00 :32 :20), il est complètement immergé dans un bain rempli d'un liquide amniotique. Il s'agirait, d'après une lecture durandienne, d'un symbole lié à la dominante digestive, aussi lié à l'image de la mère. On dit également LA Matrice, évoquant clairement le caractère maternel et immersif de l'univers virtuel. Après son rejet de la Matrice, évoquant la renaissance, Neo est récupéré par une énorme pince (chap. 10, 00 :34 :56), représentée par une liane dans certains mythes d'ascension archaïque¹¹³, qui l'extirpe des égouts et le tire vers la lumière surplombante du vaisseau Nebuchadnezzar, dont la présence suggère le symbole afférent, cette fois-ci, à la dominante posturale, celle du père. Par ailleurs, le premier visage humain que Neo voit dans le vaisseau, après sa libération, est celui de Morpheus : « *Welcome, to the real world* » (chap. 10, 00 :35 :16). Ainsi, Thomas A. Anderson meurt dans la Matrice, mais renaît dans le monde réel. Son expérience en ait une initiatique et correspond à la morphologie du rite de passage : séparation, initiation, retour. Eliade explique dans *Le sacré et le profane* que l'enfant mâle de certaines tribus primitives était enlevé à la mère, puis emmené loin dans la brousse, où de nombreuses épreuves, à la limite de la torture, allaient faire de lui un nouvel individu, un adulte. « *L'initié n'est pas seulement un 'nouveau né' ou un 'ressuscité' : il est un homme qui sait, qui connaît les mystères, qui a eu des révélations d'ordre métaphysique* ». ¹¹⁴ Tel est le cas de Neo. Aussi, le baptême est un rite de passage qui légitime la présence du

¹¹² Durand a développé sa théorie sur l'imaginaire à partir des dominantes réflexes de Betcherev dans son ouvrage *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Bordas, 1969.

¹¹³ ELIADE, Mircea. *Religions australiennes*, Éditions Payot, Paris, 1972, p. 46.

¹¹⁴ ELIADE, Mircea. *Le sacré et le profane*, Gallimard, Paris, 1965, p. 160.

nouveau né dans notre monde réel. Or, les rites servent à légitimer le passage de la virtualité, du possible, à la réalité.

Le film *The Matrix* illustre bien le passage de la Matrice au monde réel, mais Neo a besoin d'être initié pour gagner son statut dans l'équipage du Nebuchadnezzar. Il n'est pas encore le sauveur de l'humanité. Il n'est qu'un être humain qui se cherche. Avant d'être libéré par Morpheus, Thomas A. Anderson doit fuir les agents : « *What did I do? I'm nobody. I didn't do anything* » (chap. 5, 00 :15 :58). Manifestement, le futur Élu ne croit pas encore à son statut. L'histoire de Neo, dans le premier épisode, n'est pas celle du héros qui sauve l'humanité, mais plutôt celle de l'individu qui devient « héros », qui se réalise et accepte son nouveau statut. Une transformation qui fait de Neo plus qu'un simple animal de chair et de sang, mais une créature réfléchie et consciente du rôle qu'on attend de lui, c'est-à-dire celui de ramener l'harmonie chez les siens. Le combat final avec l'agent Smith n'a pas encore de valeur sotériologique, mais sert plutôt le processus d'individuation, au sens jungien, poursuivi par Neo. C'est cela, à mon avis, qui distingue le premier film de ses suites, *Reloaded* et *Revolution*, avec lesquelles l'audience en général eut plus de réticence.

Le dernier personnage que je veux aborder est celui de Trinity. Plutôt que d'en faire une figure divine telle que pensée par les Pères de l'Église catholique, la référence à la trinité chrétienne évoque l'organisation tripartite des rôles attribués à Trinity. En effet, celle-ci est à la fois l'amante, la guerrière et la mère. Le premier membre du Nebuchadnezzar à prendre contact avec Neo est celui de Trinity. Il s'agit de la scène qui introduit Neo (chap. 3, 00 :06 :40). Lorsque ce dernier se réveille devant son ordinateur, l'écran affiche : « *Wake up Neo* ». De la première rencontre dans le bar fétiche (chap. 4, 00 :10 :08) jusqu'à l'Hotel Lafayette (chap. 8, 00 :25 :54) (où la première rencontre entre Neo et Morpheus a lieu), Trinity est celle qui accompagne Neo dans ses « premiers pas » vers Morpheus. Lors de la scène dans laquelle Neo est enrobé par le miroir liquide (chap. 9, 00 :31 :45), qui représente le passage du monde virtuel au monde réel, Trinity est celle qui surveille les signes vitaux de Neo. Elle veille à son bien-être physique et moral. Notamment, après la scène du dojo, Trinity

vient porter un plat de nourriture à Neo qui dort profondément, puis elle le regarde avec attention, comme une mère aimante qui regarde son enfant (chap. 16, 00 :55 :49). Durant le premier tiers du film, le rôle de Trinity en fait un d'interposition entre Neo et Morpheus, un peu comme une mère entre son enfant et le père. Toujours durant le premier tiers du film, Morpheus n'entre en contact avec Neo que par téléphone, alors que Trinity a le privilège d'établir avec l'Élu un contact visuel et physique. La scène du bar est éloquente : nos deux personnages finissent pratiquement enlacés, chacun susurrant dans l'oreille de l'autre.

Les rapports entre les trois personnages du film illustrent bien la dynamique dialectique du sacré d'Eliade, et cela, à travers la structure du rite de passage qui s'actualise dans toute la narration. Dans le premier tiers du film, les symboles d'immersion liés à la dominante digestive sont fort nombreux; entre autres, la présence de Trinity et le réveil de Neo dans le bain amniotique. Alors que les symboles d'ascension prennent de l'importance avec l'apport de Morpheus. Citons, à titre d'exemples, la scène dans laquelle Neo est monté à bord du Nebuchadnezzar, citée plus tôt, et celle où Morpheus enseigne à Neo comment sauter d'un immeuble à l'autre (chap. 16, 00 :53 :40). Et lorsque la figure paternelle de Morpheus s'efface, Trinity devient la guerrière protectrice, entre autres dans la scène du hall (chap. 29, 01 :41 :00), puis l'amante, qui ressuscite finalement Neo à l'aide d'un baiser (chap. 36, 02 :04 :18). Entre l'ouverture et la conclusion, et entre le « *wake up Neo* » et le baiser de Trinity, le spectateur est témoin d'un rite de passage qui ne met en scène nul autre que Neo et sa transformation finale.

2.1.4. L'organisation de l'espace et du temps

Il était essentiel de mettre en exergue la présence d'un rite à l'aide des personnages, surtout si l'on accepte l'importance de considérer *The Matrix* comme un mythe, car la fonction du rite est d'actualiser les schèmes archétypaux véhiculés par le mythe. Ce processus, d'un point de vue social, a pour but de consolider la communauté.

Comment la structure mythologique de *The Matrix* s'organise et se déploie dans l'espace et dans le temps propre à sa diégèse? D'abord, le film propose un système double. Il y a deux mythes et deux rites. Le mythe personnel de Neo et le mythe d'origine lié à la création de Zion, la dernière cité humaine. À ces deux mythes correspondent respectivement le rite de passage, ci-haut décrit, et le rite réactualisant les origines. Prophétisé par l'Oracle, ce dernier rite est censé réactualiser la fondation de Zion par le retour de l'Élu, qui est supposé libérer les humains de la Matrice. Le personnage de Morpheus exprime cette idée très clairement : « *When the Matrix was first built there was a man born inside that had the ability to change what he wanted, to remake the Matrix as he saw fit. [...] When he died, the Oracle prophesied his return [...]* ». ¹¹⁵ Dans le film, le rite de réactualisation s'exprime par le désir de revivre le moment *ab initio* du mythe d'origine, qui raconte comment le premier d'entre eux s'est libéré de la Matrice, et comment Zion fut fondée. Pour Morpheus, Neo représente cet espoir, celui d'une libération prochaine.

L'espace de la performance rituelle est bien circonscrit. Il s'agit de l'endroit clos de l'*hovercraft*, le Nebuchadnezzar. Bien que l'on puisse constater la référence au mythe d'origine par Morpheus, l'expression filmique de sa réactualisation déborde le cadre du premier volet et réalise son achèvement à la fin de *Revolution*, lorsque Neo se sacrifie pour le salut de Zion. On remarque toutefois que le premier épisode est plus circonscrit, car l'histoire se concentre uniquement sur le parcours de Neo. À cet égard, hormis Zion qui prend de l'importance dans les deux derniers volets, deux lieux sont à considérer dans le premier film : le Nebuchadnezzar et la Matrice. Le jeu dialectique s'exécute ici par un constant mouvement d'aller-retour entre ces deux lieux. Par contre, le parcours dialectique entre ces lieux ne représente pas encore à lui seul l'opposition profane-sacré. Cette dernière s'actualise plutôt dans les actions de Neo qui servent sa propre transformation en tant que l'Élu. C'est ce statut en devenir qui fait de lui un symbole sacré pour l'équipage du Nebuchadnezzar et les humains de Zion.

¹¹⁵ WACHOWSKI, Larry & Andy. 2001, p. 42.

La figure 3 résume le film selon l'analyse qui suit. Je fais une distinction entre le temps virtuel, le temps du réel et le temps *ab initio*. Le temps virtuel, celui de la Matrice, correspond à l'année 1999. Il s'agit ni plus ni moins du temps profane, mais un profane épuisé, plus précisément un cosmos profane. Le temps du réel correspond, quant à lui, à l'année 2199 et représente aussi le temps profane, mais un profane chaotique et eschatologique.

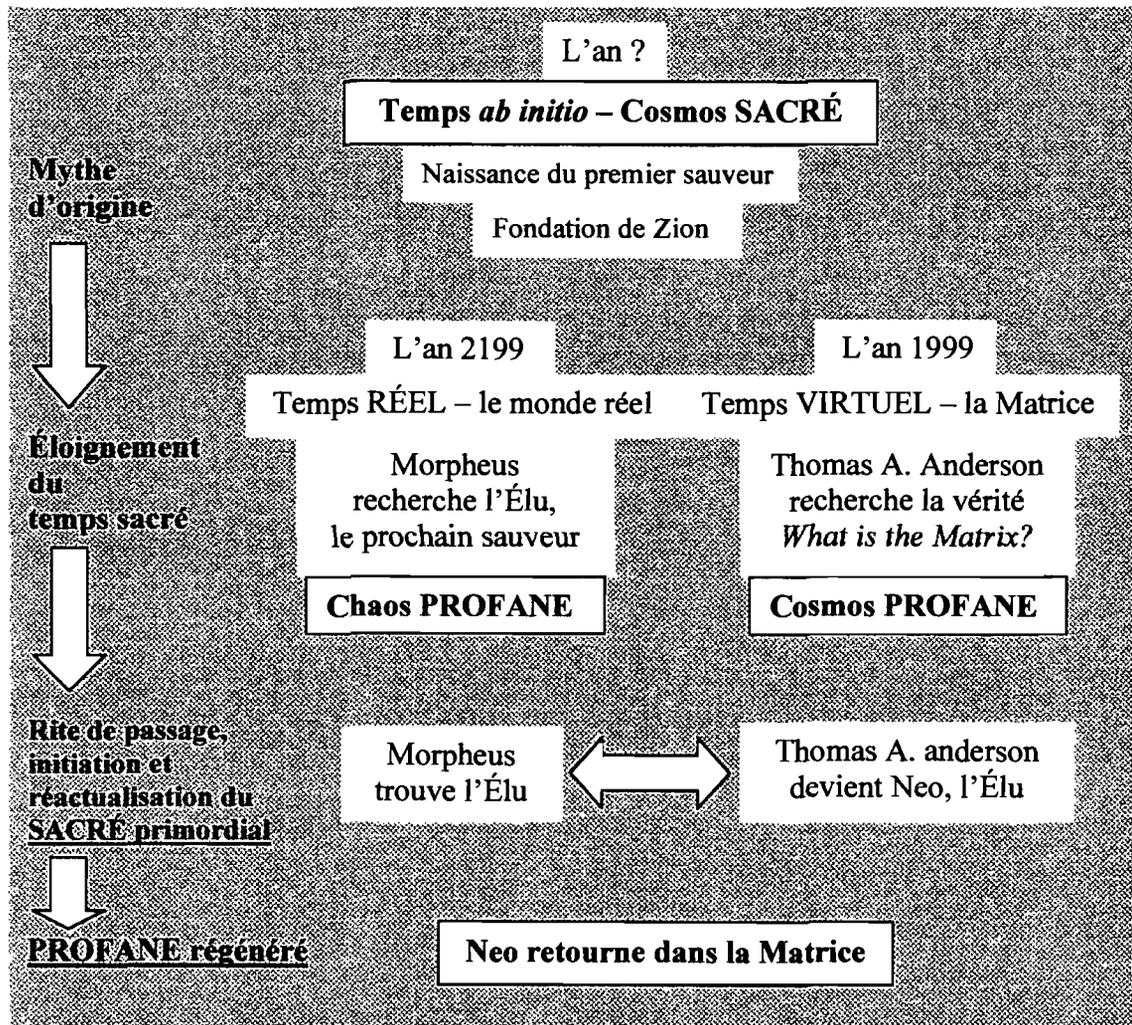


Figure 3 : Trajectoire dialectique et temporelle du film *The Matrix*

En effet, selon Eliade, l'homme s'éloigne du temps *ab initio*, du moment anhistorique duquel émerge la création du monde. En s'éloignant temporellement de ce moment initial, l'homme devient une créature historique qui épuise sa relation initiale au sacré. Ainsi, lorsque l'homme ne réussit pas à régénérer le cosmos profane par le contact du sacré originel, son monde profane se transforme en chaos, causant inéluctablement sa destruction. Sur le plan symbolique, le chaos éliadien est très bien illustré dans le dernier opus de la trilogie, *Revolution*, car l'invasion de Zion par la horde de sentinelles est une référence à la fluidité des formes du chaos sacré originel.

Le temps *ab initio* constitue un temps *in illo tempore*, en dehors du temps historique, le temps primordial à l'origine de la fondation de Zion, c'est-à-dire le moment qui voit la naissance du héros primordial. C'est ce moment que Morpheus cherche à réactualiser, et pour lequel il fonde tous ses espoirs en Neo, et cela, afin d'éviter la destruction de Zion par les machines. Ainsi, cette réactualisation du temps primordial, celui du mythe d'origine, constitue la motivation profonde de Morpheus. Toutefois, comme je le spécifiais plus tôt, le premier volet vise davantage à illustrer le mythe personnel de Neo et sa transition vers le statut d'Élu. À cette fin, la naissance du premier sauveur de Zion sert de modèle mythique à la transformation de Neo.

2.1.5. *The Matrix* et la morphologie du sacré

Je viens de tracer avec la figure 3 le parcours dialectique qui va du mythe d'origine à sa réactualisation par Neo. J'ai également démontré la présence morphologique du rite de passage dans le film *The Matrix* en exposant les motivations des trois personnages principaux : Neo, Morpheus et Trinity. Il convient maintenant de s'attarder un peu plus à la mécanique de la dialectique éliadienne. Pour être considéré comme un mythe, nous devons relever, dans la structure du film, les éléments qui suggèrent la manifestation du sacré, dont la hiérophanie, l'*Axis mundi* et l'*imago mundi*.

Pour qu'il y ait relation avec le sacré, ce dernier doit se manifester à travers un objet ou une personne. Dans le film *The Matrix*, le sacré se manifeste à travers le personnage de Neo. D'une part, le mythe d'origine ne peut pas se réactualiser sans Neo, et, d'autre part, le mythe d'origine est également le modèle ontologique qui transforme Thomas A. Anderson en Neo, l'Élu. Le mythe d'origine raconte comment le premier sauveur s'est libéré des contraintes de la Matrice. Celui-ci représente la hiérophanie originelle, alors que Neo représente la manifestation de son retour prophétisée par l'Oracle. Selon Eliade, la hiérophanie crée un espace de communication qui permet de revivre le temps anhistorique. Ainsi, toutes les actions entreprises par l'équipage du Nebuchadnezzar ont pour but de favoriser cette communication. C'est la raison pour laquelle tous leurs efforts servent à libérer Neo de la Matrice. De la même manière qu'Indiana Jones, dans le film *Temple of Doom*, doit libérer et ramener les pierres magiques de Shiva, constituant des hiérophanies, pour rétablir l'harmonie dans le village, l'équipage du Nebuchadnezzar doit libérer Neo pour rétablir l'équilibre des forces dans la Matrice.

La hiérophanie représente plus qu'un simple passage d'un mode d'être à un autre, elle règle et légitime une relation sécuritaire avec la virtualité que symbolise le *mysterium fascinans* et *tremendum* du sacré – celui-ci étant fascinant et terrifiant à la fois. En effet, le pouvoir d'envoûtement hypnotique de la Matrice est si efficace qu'un bon nombre d'humains refuse de s'en déconnecter. Corrolairement, la fascination qu'éprouve le personnage de Cypher est telle qu'il est prêt à vendre Morpheus aux agents de la Matrice pour être reconnecté à nouveau dans le monde virtuel. Cypher n'a pas réglé son conflit œdipien et veut retourner à la Mère, car il refuse la réalité « d'être un humain » hors de la Matrice et reste cantonné dans le *mysterium fascinans* que la Matrice lui procure. À l'inverse, refusant également la vérité telle qu'elle lui est révélée par Morpheus, Neo franchit l'état du *mysterium tremendum*. Par exemple, lorsqu'ils sont dans le *Construct program*, Morpheus explique à Neo ce qu'est exactement la Matrice : « *The Matrix is a computer-generated dreamworld built to keep us under control in order to change a human being into this* » (chap. 12, 00:43:23). Au même moment, Morpheus montre une batterie à Neo. Ce dernier refuse

catégoriquement la révélation : « *No! I don't believe it! It's not possible!* » Les deux attitudes, celle de *fascinans* et de *tremendum*, sont notables, puisque d'un côté nous avons Cypher qui veut « retourner » dans la Matrice, et de l'autre Neo qui, pris de panique, hurle désespérément pour « sortir » du *Construct program* : « *Stop! Let me out! I want out!* ». C'est après cette expérience désarçonnante que Neo devient disponible en tant que hiérophanie pour l'équipage du Nebuchadnezzar.

Certes, la présence de Neo à bord de l'*hovercraft* crée un espace de communication. Toutefois, en tant que hiérophanie, Neo est aussi mobile, il se déplace et, conséquemment, ne peut être considéré comme un centre du monde fixe. Or, dans le film *The Matrix*, la jonction qui permet la communication « réel-virtuel » est fixe. Le centre du monde, l'*Axis mundi*, agit indépendamment de la hiérophanie, c'est-à-dire de Neo. Il s'agit du *core*, un puissant dispositif technologique de diffusion par lequel l'équipage du Nebuchadnezzar pirate la Matrice. C'est par le *core*, qui lie les différents niveaux de réalité, que l'équipage peut entrer et sortir de la Matrice à sa guise. L'indice qui justifie cette interprétation se trouve gravé sur le *core* : « *MARK III N°11, NEBUCHADNEZZAR, MADE IN USA/YEAR 2069* ». Bien qu'elle ne se trouve pas dans le scénario, cette référence est sans aucun doute intentionnelle de la part des frères Wachowski. L'indication Mark III n°11 est une référence au Nouveau Testament, l'Évangile selon Marc 3, 11 : « *Les esprits impurs, quand ils le voyaient, se jetaient à ses pieds et criaient : 'Tu es le Fils de Dieu'* ». ¹¹⁶ La relation métaphorique avec le film est bien simple. Cette inscription vient légitimer moralement les actes de piratage entrepris dans la Matrice, car la mission de Morpheus, souvent comparée à celle de Jean le Baptiste ¹¹⁷ dans la littérature sur la trilogie, est de trouver et de libérer Thomas A. Anderson – le « fils de l'homme » : le préfix *Ander* venant de la racine grecque *andros* et signifie « homme ». C'est par le *core*, que je définis ici comme l'*Axis mundi*, que Neo se manifeste dans la Matrice en tant que l'Élu, capable de défier et vaincre les agents.

¹¹⁶ Version TOB, *Traduction œcuménique de la Bible*, Éditions du Cerf, Paris, 1988, p. 1482.

¹¹⁷ Lorsque Neo rencontre Morpheus : Neo : « *It's an honor* ». Morpheus : « *No, the honor is mine* ». On retrouve l'équivalent dans la Bible TOB, *Matthieu 3, 14*. Jean le Baptiste disait à Jésus : « *C'est moi, disait-il, qui ai besoin d'être baptisé par toi, et c'est toi qui vient à moi* ».

Le dernier élément qui reste à relever dans le film *The Matrix* pour compléter notre morphologie du sacré est l'*imago mundi*. Il s'agit, selon Eliade, d'une représentation du monde qui explique comment celui-ci est organisé initialement selon l'acte de fondation primordial. Par exemple, les temples de certaines traditions religieuses étaient construits selon des règles présumément dictées par les dieux. Dans le film des frères Wachowski, le monde de la Matrice et le Nebuchadnezzar représentent également des lieux bâtis sur un système de règles dictées par les premiers bâtisseurs, c'est-à-dire les premiers humains de Zion et les créateurs de la Matrice. Ainsi, le fonctionnement de la Matrice repose sur un ensemble de protocoles informatiques qui a pour but le maintien d'une réalité virtuelle. Le Nebuchadnezzar, quant à lui, contient l'infrastructure technologique et défensive nécessaire à la survie des humains qui naviguent dans le monde réel. La disposition spatiale de ces effectifs est récurrente de vaisseau en vaisseau. Il y a le *core*, qui permet la diffusion dans la Matrice; on y retrouve un poste où travaille l'opérateur, incluant une dizaine d'écrans qui affiche le code de la Matrice; des sièges sont également disposés en cercles sur lesquels s'installent les humains qui se connectent à la Matrice à travers le *core*; et il y a le système EMP, *electromagnetic pulse*¹¹⁸, qui paralyse tout système électrique dans un vaste rayon, constituant ainsi leur seule arme contre les machines.

La figure 4 (page suivante) reprend en partie la structure de la figure précédente, mais en résumant cette fois-ci la mécanique morphologique du sacré qu'inspire *The Matrix*, et cela, à partir de l'analyse générale proposée jusqu'ici.

¹¹⁸ Ce système est fréquemment retrouvé dans les ouvrages de science-fiction, particulièrement le sous-genre cyberpunk.

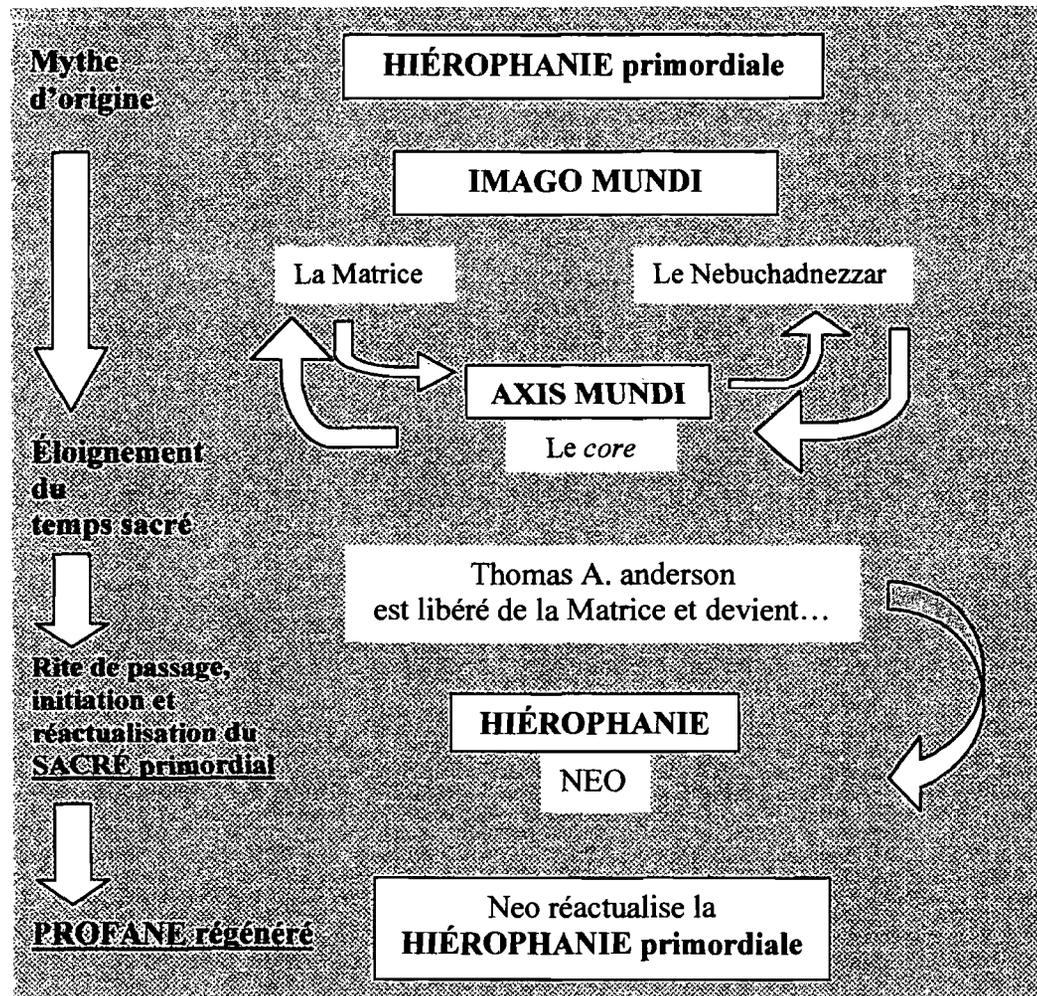


Figure 4 : Le parcours hiérophanique du film *The Matrix*

2.1.6. La relation d'opposition : sacré domestique et sauvage

The Matrix constitue définitivement l'exemple cinématographique contemporain tout désigné pour illustrer de façon simple la dialectique éliadienne. Par ailleurs, la relation d'opposition est au cœur de la mécanique narrative de beaucoup de films de science-fiction. Citons au passage *2001 : A Space Odyssey* (1969) et *Alien* (1979). Cette relation avec l'Autre, exprimée dans ces films, propose au départ une perspective oppositionnelle claire, c'est-à-dire que des forces protagonistes luttent

pour leur survie tout en essayant de comprendre son antagoniste. Dans *2001* de Stanley Kubrick, l'équipage du USS Discovery One doit atteindre l'orbite de la planète Jupiter pour élucider le mystère entourant la présence d'un étrange monolithe. David, le seul survivant de l'équipage, doit toutefois s'affranchir d'un duel entre lui et le super ordinateur HAL 9000. Il transcendera sa condition d'être humain à l'aide du monolithe, pour ensuite revenir sur Terre sous la forme d'un *Star Child*, figurée par un énorme fœtus dans l'espace. Le rapport d'aller-retour « profane-sacré-profane » est très bien illustré dans ce film et décrit parfaitement bien comment le personnage de David domestique sa relation avec le sacré. Il en est de même dans le film *Alien* de Ridley Scott. Toutefois, contrairement à *2001*, la dialectique suggérée dans le film de Scott comporte une relation avec un sacré sauvage, c'est-à-dire un sacré non domestiqué, non géré, duquel l'équipage du *Nostromo* devra se libérer avant son retour sur Terre. En effet, il faut comprendre que le sacré évoque une force incontrôlable, bien illustrée par la créature de *Alien*. Néanmoins, lorsqu'il est géré, le sacré devient *domestique* et conséquemment ne représente plus une menace pour l'ordre des choses. La créature a enfin été maîtrisée ou tout simplement éliminée.

L'histoire du premier volet, *The Matrix*, se passe dans la marge de ces deux types de sacré, domestique et sauvage. L'initiation de Neo a lieu dans cette marge (le *construct program* et les *training program*). L'objectif est la maîtrise des lois de la Matrice, que Neo pourra modifier à sa guise au terme de son entraînement. Il domestique littéralement sa relation avec la Matrice. Le rapport avec le sacré sauvage n'intervient que dans le troisième opus lorsque les sentinelles envahissent Zion, qui avait jusqu'alors pu domestiquer sa relation avec les machines. L'ordre des choses est alors perturbé, mais l'initiation de Neo, dont nous sommes témoins dans le premier film, trouve sa fin dans le troisième volet. Par conséquent, Neo se sacrifie pour empêcher la destruction totale de Zion et le débordement indésirable d'un sacré sauvage non maîtrisé.

2.2.1. *The Matrix* : l'analyse sémio-pragmatique

La section précédente a démontré que la dialectique d'Eliade, foncièrement structuraliste, est un outil théorique qui s'applique parfaitement bien à l'étude textuelle du film et, de surcroît, qui est fort pertinent pour mettre en exergue les récurrences narratives. Dans le champ des études cinématographiques, j'installe le rapport structural de type eliadien dans un contexte qui demande l'investissement relationnel de deux parties : le film et le spectateur. C'est ici qu'intervient la sémio-pragmatique. La théorie d'Odin est un outil à valeur heuristique qui vise essentiellement à poser les bonnes questions sur notre objet d'étude, facilitant la compréhension des processus qui encadrent la relation film-spectateur. Cependant, toutes les questions ne sont pas nécessairement pertinentes pour comprendre notre objet. C'est pourquoi il n'y a pas vraiment de « grille sémio-pragmatique » précise, contrairement à la dialectique du sacré d'Eliade, mais plutôt un ensemble de questions générales qui interroge le film : « *ce texte permet-il ou non la diégétisation? La narration? La mise en phase? Etc.* ».¹¹⁹ Pour commencer l'analyse du film *The Matrix*, je solliciterai deux processus de la fictionnalisation : les opérations de diégétisation et de narration. Mon analyse tentera ensuite de répondre à la question suivante énoncée par Odin dans *De la fiction* [2000]¹²⁰ : « *Quelles relations affectives est-il possible d'instaurer avec le film?* »

D'une certaine manière, l'analyse religiologique de la section précédente, bien que structuraliste de prime abord, relève également d'une analyse de type sémio-pragmatique, puisque l'interprétation religiologique vise entre autres à comprendre non pas la relation film-spectateur, mais plutôt la relation film-*homo religiosus*. La théorie d'Odin ne fait que ramener l'objet cinématographique à l'avant-plan de nos préoccupations théoriques.

¹¹⁹ ODIN, Roger. *De la fiction*, 2000, p. 72.

¹²⁰ *Ibid.*

2.2.2. La diégétisation et le genre cyberpunk¹²¹

Puisqu'Odin s'intéresse d'emblée à l'entrée du spectateur dans la fiction avec le processus de diégétisation, je propose d'analyser, pour commencer, la séquence d'introduction du film *The Matrix*, qui est en partie audio-scripto-visuelle. D'abord, notons qu'il est courant de voir les logos des sociétés de productions intégrés dans la construction diégétique, et cela, dès le début. Citons en exemple le film *Raiders of the Lost Ark* (1981), de Steven Spielberg, dont la montagne du logo de Paramount Pictures devient, à l'aide d'un fondu enchaîné, une montagne similaire dans la diégèse du film au tout début, constituant ainsi le premier plan intra-diégétique du film. Le principe est presque le même dans *The Matrix*, c'est-à-dire que l'esthétique visuelle et sonore donnée aux logos des sociétés de productions, ainsi qu'au titre du film, est un indice qui nous permet d'inférer le genre. En effet, les logos des sociétés de production sont modifiés de manière à donner l'impression qu'ils sont filtrés par un écran d'ordinateur. Les effets sonores rappellent également tout l'imaginaire lié aux histoires de science-fiction, et cela, à cause du traitement informatique du son. Ainsi, le sous-genre de la science-fiction, le cyberpunk¹²², permet le mieux, jusqu'à présent, de définir le genre auquel correspond *The Matrix*.

Ensuite, le film se poursuit avec un écran noir et un curseur vert, puis nous entendons le timbre d'un téléphone, comme si nous avions le combiné à l'oreille. Un homme répond, inconnu pour l'instant, et engage la conversation avec une femme au sujet de Morpheus et de l'Élu. Cette séquence se déroule comme si le spectateur était un tiers écoutant secrètement la conversation. Les frères Wachowski prennent ainsi le temps d'installer un univers habitable. Durant la conversation, l'écran affiche : *Trace program : running*, puis des chiffres, s'enchaînant à une vitesse folle, tapissent subitement toute l'image. Un mouvement vers l'avant nous rapproche des numéros

¹²¹ Précisons que le cyberpunk est en fait un sous-genre de la science-fiction, mais puisque je n'entends pas proposer ici une étude générique du film *The Matrix* j'utiliserai l'expression « genre cyberpunk ».

¹²² On retrouve une définition succincte du genre cyberpunk dans l'ouvrage de Michael Lachance, *Capture Totale* (2006). Lexique p. 187 : « sous-culture techno, en littérature et au cinéma, qui célèbre le talent des hackers [pirates informatiques] ».

fixes en haut de l'écran et traverse (*zoom in*) le chiffre « 0 » en son milieu, lequel devient deux parois chargées d'électricité. Jusqu'ici, le spectateur est littéralement positionné comme un tiers à l'écart des événements racontés. Il écoute et observe. La concomitance événementielle entre la mise en scène plastique, les sons et surtout la conversation instaure un niveau de généralité suffisant pour aider le spectateur à considérer *The Matrix* comme un film de science-fiction.

Le genre cyberpunk devient plus évident à la scène suivante (chap. 1, 00 :02 :00), alors que le personnage de Trinity, assise devant un ordinateur portable, est interpellé par des policiers. Le spectateur est ainsi en mesure de déduire rapidement que Trinity est un pirate informatique et que le film correspond effectivement au genre cyberpunk – dans la mesure où, bien sûr, le spectateur connaît les codes du genre spécifique permettant de le confirmer. Plus tard, lorsque Neo donne un logiciel¹²³ à Choi en échange d'une importante somme d'argent (chap. 3, 00 :08 :36), la confirmation du genre est définitive. Les frères Wachowski offrent aux aficionados un terrain connu, contribuant à exacerber la mise en phase provoquée essentiellement par l'affection des amateurs de science-fiction et de cyberpunk.

Avant de poursuivre avec le processus de la narration, je soulignerais que la mise en phase dont il sera question plus loin ne doit pas être confondue avec les goûts personnels du spectateur. C'est-à-dire qu'il n'y a pas automatiquement de déphasage si le spectateur n'« embarque » pas dans le film. Pour parler d'une mise en phase opérante, Odin note l'expression familière du spectateur qui dit avoir « marché »¹²⁴. Si le spectateur déteste la science-fiction pour des raisons personnelles, il se peut que

¹²³ Notons que Neo prend le logiciel dans le livre de Jean Baudrillard *Simulacre et simulation* (1981, 1985/Éditions Galilé), qui est vidé de son contenu pour dissimuler d'autres logiciels piratés. Bien que les frères Wachowski disent s'être inspirés de sa pensée, Jean Baudrillard s'est ouvertement dissocié du propos du film dans un article d'Aude Lancelin du *Nouvel observateur* : « 'Matrix', c'est un peu le film sur la Matrice qu'aurait pu fabriquer la Matrice ». http://hebdo.nouvelobs.com/hebdo/parution/p2015/dossier/a201937baudrillard_decode_matrix.html, article consulté le 28 août 2007.

¹²⁴ *Op. cit.*, p. 39. Odin relève également l'apport de Jean-Marie Schaeffer qui note dans *Pourquoi la fiction?* l'importance de « l'immersion fictionnelle » [...] pour le bon fonctionnement de la fiction ».

l'investissement émotionnel en soit affecté. Pierre Barrette souligne très bien la question du goût et du genre dans *Les Cahiers du gerse* consacré à l'expérience « d'aller au cinéma ». « [U]ne part non négligeable de la distribution du capital symbolique et du problème du goût sont liés, au cinéma, à des questions génériques ». ¹²⁵ Or, tous les codes d'expression cinématographique utilisés dans la scène d'introduction de *The Matrix* participent à rendre homogène le déroulement des événements racontés et à nous immerger dans la fiction proposée par le film. Autrement dit, peu importe les goûts, la « machine » fonctionne. C'est pourquoi la scène d'introduction constitue un exemple de mise en phase particulièrement efficace, reléguant au second plan, pour l'instant, les nombreuses questions suscitées par la narration.

2.2.3. La narration

L'univers du film étant créé ¹²⁶, par le processus de diégétisation, il est maintenant possible d'y raconter une histoire par le truchement de la narration ¹²⁷. D'abord comme tiers à l'écoute, toujours lors de la séquence d'ouverture, le spectateur est aspiré dans l'image – dans le « 0 » – et se retrouve parmi des policiers, qu'il suit jusqu'à la porte 303 ¹²⁸ d'un hôtel désaffecté. Le plus costaud d'entre eux défonce la porte et somme Trinity de lever les mains. L'utilisation d'un montage alterné fait en

¹²⁵ BARETTE, Pierre. « Le cinéma entre film et médiation », *Les Cahiers du gerse*, L'expérience d'aller au cinéma, n°5, 2003, p. 43.

¹²⁶ Je renvoie le lecteur à ma courte analyse de la séquence d'ouverture de *2001 : A Space Odyssey* à la page 48.

¹²⁷ Soulignons qu'Odin ne considère pas la diégétisation et la narration comme des processus complètement indépendants l'un de l'autre. La diégétisation peut opérer seule, cependant, il est aussi vrai de dire que la narration aide à créer le monde, comme le monde est à la fois nécessaire en tant que vecteur narratif : « *La diégèse n'est pas l'histoire, mais quand il y a histoire, celle-ci fonctionne, pour le spectateur, comme un opérateur essentiel dans le processus de construction de la diégèse* ». ODIN, Roger. 2000, p. 22.

¹²⁸ Non seulement le chiffre 3 fait référence à la trinité chrétienne, mais pourrait également évoquer les trois jours avant la résurrection du Christ – rappelons que le combat final de Neo, à la fin du film, se termine devant cette porte (chap. 36, 02 :02 :29) où il est tué par l'agent Smith et ressuscité par le baiser de Trinity.

sorte que le spectateur ne sait toujours pas de quoi il en retourne, puisque la scène suivante introduit les agents de la Matrice. Cependant, l'altercation entre les policiers et Trinity fait naître plus de questions que de réponses dans la tête du spectateur, qui espère déterminer le plus rapidement possible les enjeux narratifs du film dès l'introduction. Mais justement, les enjeux de la première partie du film se résument à une série de questions, imposée au spectateur, qui vise la compréhension de la diégèse, du monde habitable, créé par les réalisateurs. Comment Trinity, tout habillée de latex noir, a-t-elle pu se « suspendre » dans les airs (grâce à l'effet « Bullet-Time » d'accord, mais qu'en ait-il d'un point de vue diégétique?)? Est-ce simplement un effet de style affectionné par les réalisateurs? Si oui, est-ce aussi un effet de style lorsque Trinity marche sur le mur en tournant le coin? Son efficacité à neutraliser ses opposants laisse, pour le moment, le spectateur pantois. Ainsi, les nombreuses questions demeurent en « arrière-plan » en soutenant une mise en phase favorable.

L'identification spectatorielle est sollicitée lors de cette scène via le personnage de Trinity. Cette scène constitue un bon exemple pour illustrer la structuration du récit. Odin consacre tout le chapitre deux, dans son ouvrage *De la fiction*, à la question de la narration. Pour les besoins de ma démonstration, je ne solliciterai qu'une des trois opérations structurantes du récit soulevées par Odin. Ces trois opérations sont les suivantes : une opération sémantique qui structure les contenus, une opération qui structure les forces et une autre, que je retiens pour la présente analyse, qui structure l'ensemble du syntagme temporel¹²⁹. Pour cette dernière structuration, Odin retient sept phases¹³⁰, qui correspondent, dans l'ensemble, aux différentes théories existantes sur le récit jusqu'à présent. Voici les sept phases en question qui structurent temporellement le syntagme de la séquence d'ouverture de *The Matrix* :

- 1) La situation initiale. La conversation au téléphone entre Trinity et Cypher au sujet de l'Élu (chap. 1, 00 :00 :48).
- 2) L'évènement déclencheur. L'intervention des policiers (chap. 1, 00 :01 :30).

¹²⁹ ODIN, Roger. *De la fiction*, 2000, p. 29.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 31. Odin cite ouvertement T. Todorov, A.J. Greimas, D. Bordwell et E. Branigan pour appuyer sa proposition.

- 3) Reconnaissance du changement et réponse. Altercation entre les policiers et Trinity (chap. 1, 00 :03 :00).
- 4) Moyens pour atteindre les objectifs fixés. Trinity avertit Morpheus de la situation. Elle doit fuir pour trouver une autre issue (chap. 2, 00 :03 :28).
- 5) Complications qui empêchent le héros d'atteindre ses objectifs. Trinity est poursuivie par les agents de la Matrice (chap. 2, 00 :03 :50).
- 6) Affrontement qui aboutit à une résolution. Trinity saute d'un immeuble à l'autre pour échapper aux agents, puis entre dans une cabine téléphonique d'où elle disparaît (chap. 2, 00 :04 :36).
- 7) Description de l'état final. Courte discussion entre les agents. Neo est leur prochaine cible (chap. 2, 00 :06 :15).

L'introduction du film *The Matrix* est un magnifique cas de figure. Cette scène constitue ce que l'on appelle une « intrigue de prédestination »¹³¹. Plus précisément, la scène d'introduction expose une série d'indices narratifs, à travers les phases décrites plus haut, qui permet au spectateur d'inférer le cours du récit et sa résolution. La scène d'ouverture du film *The Matrix* propose littéralement un résumé de l'intrigue générale jusqu'à sa résolution, ainsi qu'un aperçu des interrogations qui parsèmeront une partie du film. Si le spectateur est en mesure de s'identifier à la fuite de Trinity, il ne peut toujours pas répondre à la moindre question suscitée par le visionnement de l'ouverture. À l'instar de la narration érotétique de Carroll¹³², la fonction première de cette séquence est de créer un climat diégétique qui force le spectateur à poser des questions à l'histoire. Qui est Trinity? Qui est Morpheus? Que signifie cette histoire d'Élu? Qui sont les hommes vêtus de noir? Comment Trinity a-t-elle pu sauter d'un immeuble à l'autre? Comment a-t-elle pu disparaître sous les débris de la cabine téléphonique? Qui est Neo? Fort heureusement, ces interrogations suscitées chez le spectateur s'incarneront rapidement à travers le personnage de Thomas A. Anderson, alias Neo, pour créer une mise en phase psychologique.

¹³¹ TODOROV, citée in GENETTE, *Figure III*, Seuil, Paris, p. 105.

¹³² Noël Carroll nomme relation érotétique, ou narration érotétique, la structure du récit qui fonctionne sous le principe de questions/réponses. *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, New York, 1988.

2.2.4. La mise en phase

Tel qu'exposé au chapitre précédent, Odin définit les opérations psychologiques liées à la mise en phase par le rapprochement du désir spectatorial avec les désirs à l'œuvre dans le film. Or, la campagne publicitaire du film utilisait la phrase accroche suivante : *What is the Matrix?*¹³³ Conséquemment, toute la première partie du film vise à répondre à cette question. Il va sans dire que celle-ci ne pouvait être répondue simplement dans la séquence d'ouverture. Or, toutes les interrogations du spectateur suscitées par la séquence d'ouverture finissent par constituer cette seule et unique question : *What is the Matrix?* Cette question est énoncée par Neo durant la scène du bar fétiche, lorsque Trinity vient à sa rencontre (chap. 4, 00 :10 :10).

TRINITY

It's the question that drives us, the question that brought you here. You know the question just as I did.

NEO

What is the Matrix?

TRINITY

*The answer is out there, Neo. It's looking for you and it will find you, if you want it to.*¹³⁴

Par contre, le récit ne répond pas encore à la question et maintient les spectateurs dans l'ignorance encore un bon moment. Cela prouve toutefois qu'il y a bel et bien une mise en phase, car le désir spectatorial rencontre de façon homologue le désir motivant les relations diégétiques, particulièrement celles avec Neo. Le spectateur doit être extrêmement patient avant de voir l'écart entre son désir et celui de Neo se combler. Et pour cause, la réponse à la question ne vient qu'à la quarante-troisième minute du film, durant une conversation entre Morpheus et Neo (chap. 12, 00 :43 :25) :

¹³³ L'adresse Internet du site officiel reprend d'ailleurs la célèbre phrase accroche : *whatisthematrix.warnerbros.com*

¹³⁴ WACHOWSKI, Larry & Andy. 2001, p. 14.

MORPHEUS

*The Matrix is a computer-generated dreamworld built to keep us under control in order to change a human being into this. (He holds up a copperside battery)*¹³⁵

Alors que la mise en phase psychologique tend à homogénéiser la matière de l'expression cinématographique avec les valeurs et les désirs du spectateur, notamment le sentiment de curiosité qui constitue un ressort essentiel au récit de *The Matrix*, il existe un autre type de mise en phase, dite énonciative, qui met au service du récit tout le matériel filmique et les procédés cinématographiques. Il s'agit, pour les réalisateurs, de rendre analogues les sentiments provoqués par l'expérience diégétique vécue par les personnages à ceux du spectateur à travers la relation filmique. La construction d'une structure énonciative qui favorise l'identification à tel ou tel personnage aide à créer le sentiment de mise en phase. Ce type de travail sur le matériel énonciatif est notable dès que Neo intervient dans le récit.

Neo est endormi devant ses multiples écrans d'ordinateur. Le premier gros plan du personnage le montre les yeux fermés (chap. 3, 00 :06 :47). Cette scène contribue à introduire le personnage principal, à confirmer le genre cyberpunk, ainsi qu'à transmettre d'autres indices au spectateur lui permettant d'anticiper la suite de l'histoire. L'écran d'ordinateur affiche : « *Wake up Neo* », suivi de Neo qui ouvre les yeux. Les écritures affichées à l'écran jouent un rôle de guide sous la forme de directives, de prescriptions, car l'écran affiche ensuite : « *The Matrix has you...* », « *Follow the white rabbit* » et « *Knock, knock, Neo* ». De fait, Choi cogne à la porte, à la grande surprise de Neo, aussi interrogatif que le spectateur. Le spectateur est encore au stade des interrogations et de la curiosité. Ensuite, une piste iconographique anticipée précédemment guide Neo vers une possible réponse. Il s'agit d'un tatouage à l'effigie d'un lapin blanc, fièrement exhibé sur l'épaule d'une comparse qui accompagne Choi. L'indice est probant, à la fois pour le spectateur et pour Neo, celui-ci étant convaincu maintenant qu'il doit accepter l'invitation de se joindre à eux,

¹³⁵ *Ibid.*, p. 39.

tel que suggéré plutôt à Neo par l'inconnu de l'écran. Il n'accepte donc pas l'invitation de Choi, il accepte plutôt de suivre la piste : « *Follow the white rabbit* », dont la référence évoque éloquemment l'œuvre de Lewis Carroll *Alice's Adventure in Wonderland* (1865), et qui permet conséquemment d'anticiper le passage de Neo vers un autre monde.

J'ajouterais que l'état spectatorial créé par le sentiment de curiosité, qui est traité précédemment, est bien servi par les scènes qui suivent. Tout ce qui est étrange tend naturellement à provoquer le sentiment de curiosité et de crainte chez l'être humain. Le parti pris des réalisateurs est flagrant; ceux-ci encouragent ce sentiment « de l'étrange » à l'aide d'une esthétique cinématographique inspirée de sous-cultures non familières au public en général, dont le fétichisme¹³⁶ et le courant cyberpunk. Les habits extravagants des personnages du film évoquent le fétichisme. Toutefois, l'effet est plus saisissant dans la scène du bar (chap. 4, 00 :09 :42), durant laquelle plusieurs figurants dansent seulement vêtus de courroies de cuir. Le rapport entre les scènes de la Matrice associées au fétichisme et les scènes du monde réel, plus sobre, exprime bien l'idée que Neo vit une transformation. Dans cette scène, Neo est à l'écart de la danse et observe comme le spectateur. Toute la première partie du film propose de suivre Neo qui expérimente la marge, c'est-à-dire l'entre-deux, le passage de la Matrice au monde réel. Pour cette raison, le personnage de Neo se sent à l'écart de tout, déconnecté de ses activités quotidiennes. Par exemple, à son travail, Neo est sermonné par son patron (chap. 5, 00 :12 :10), mais il ne l'écoute pas et porte son attention sur les deux laveurs de vitres à l'extérieur. D'une certaine manière, la vitre qui est nettoyée symbolise cette marge que Neo s'apprête à franchir. À la scène suivante, Neo reste impassible devant son écran d'ordinateur (chap. 5, 00 :13 :00), qui est éteint (!), et cela, juste avant de recevoir par courrier un téléphone portable. À l'aide du téléphone, Neo est conseillé par Morpheus pour fuir son apathie existentielle, une apathie maintenue par les agents de la Matrice qui viennent le mettre aux arrêts. Morpheus invite donc fortement Neo à s'enfuir... par la fenêtre

¹³⁶ Par ailleurs, il n'est pas étonnant de constater que le fétichisme trouve ses origines dans la pensée religieuse archaïque, entre autres avec le totémisme.

d'un bureau (chap. 5, 00 :16 :00), rappelant la vitre nettoyée lors de la scène précédente avec son patron.

Malgré les nombreuses références au fétichisme et au courant cyberpunk, ainsi que le sentiment d'étrange qui y fait suite, le spectateur veut comprendre l'univers qu'on lui propose. L'effet de décalage – et non de déphasage – ressenti par le spectateur qui ignore les codes spécifiques de ces sous cultures vient, au contraire, soutenir l'intensité de la mise en phase en incitant le spectateur à poser les mêmes questions que Neo. À cet égard, Odin souligne que « *la caractéristique majeure de la mise en phase est d'être liée au travail de construction du récit* »¹³⁷. Or, on constate justement dans le film que la mise en phase, créée par le sentiment de curiosité homologue entre le spectateur et Neo, sert précisément à encourager la reconstruction du récit *Matrix* à travers la question centrale que se pose Neo : « *What is the Matrix?* ».

Outre les codes qui sont propres aux sous-cultures dépeintes dans le film, le spectateur moyen peut reconnaître dans le récit certaines allusions et références populaires qui lui sont plus familières. En effet, jusqu'à la scène du réveil (chap. 10, 00 :32 :23), que je qualifierais de « non-retour », le spectateur peut aisément reconnaître les références à Lewis Carroll; il peut également comprendre ce qu'impliquent les notions d'Élu et de prophétie; selon la culture, les noms de Morpheus et de Trinity auront aussi une résonance certaine dans l'imaginaire collectif; etc.

L'une des scènes clés du film fait éloquemment référence à l'œuvre littéraire de Lewis Carroll, mais contrairement à la première rencontre entre Morpheus et Neo :

MORPHEUS

I imagine, right now, you must be feeling a bit like [Alice, tumbling down the rabbit hole]?¹³⁸

¹³⁷ ODIN, Roger. 2000, p. 38.

¹³⁸ WACHOWSKI, Larry & Andy. 2001, p. 39.

La référence n'est plus seulement textuelle, elle s'incarne littéralement dans le récit filmique. La référence à Lewis Carroll trouve sa finalité énonciative lorsque Neo touche le miroir (chap. 9, 00 :31 :26) – faisant référence cette fois-ci à l'ouvrage *Through the Looking Glass* (1871). Cette scène illustre le passage de Neo vers le monde réel d'une manière efficace et impressionnante. Neo est enrobé progressivement par le miroir qui se liquéfie à son contact, du bout de ses doigts jusqu'à sa bouche. Pendant ce temps, les collègues de Morpheus accélèrent des procédures techniques, qui visent présumément à le localiser (mais où? Il est juste là devant eux!), en parlant un jargon informatique incompréhensible. Cette scène constitue un bon exemple de mise en phase énonciative, puisque les relations diégétiques sont exprimées de manière à correspondre aux relations filmiques avec le spectateur. Ainsi, le montage s'accélère, la musique devient plus présente, les personnages entourant Neo parlent plus fort, le miroir liquide blanc acier recouvre progressivement tout le corps de Neo, qui est désespéré et prit de panique : « *It's cold, it's cold* », dit-il. Ce commentaire suggère au spectateur une certaine forme de mort, qui sera symboliquement suivie d'une renaissance. La scène se conclut par le miroir liquide qui s'enfonce dans la gorge de Neo, aussitôt suivi d'un « plan subjectif » illustrant le réveil de Neo dans un bain amniotique (chap. 10, 00 :32 :23). François Jost nomme ce type de plan « ocularisation interne primaire »¹³⁹. Le spectateur voit ce que le personnage voit, parce que la caméra se positionne littéralement dans la peau du personnage. Les premières visions de Neo dans le monde réel postapocalyptique sont partagées avec le spectateur. Le procédé énonciatif d'ocularisation interne primaire sera sollicité à plusieurs reprises dans les scènes qui suivront, particulièrement celles dans lesquelles Morpheus et les membres de son équipage soignent Neo. Celui-ci étant couché, les plans subjectifs seront tournés en contre-plongé (chap. 11, 00 :35 :28).

Je qualifiais plus tôt le réveil de Neo dans le bain amniotique de scène de « non-retour », parce qu'à ce moment, la relation affective film-spectateur est revigorée par

¹³⁹ JOST, François. *Le récit cinématographique*, Éditions Fernand Nathan, Paris, 1990, p. 131.

un nouveau départ. Neo ne peut pas revenir dans la Matrice. Avec lui, le spectateur est témoin d'un nouveau monde au contact duquel naissent de nouvelles questions. La caméra des frères Wachowski reste d'ailleurs sur le point de vue de Neo. La scène du réveil (chap. 10, 00 :32 :23) est marquante et laisse le spectateur pantois. Neo est complètement englué et retenu par des câbles branchés à même son corps. D'autres bains amniotiques alignés près de lui contiennent d'autres corps immergés et branchés. Dès l'instant où Neo lève son regard, les réalisateurs permettent au spectateur de voir ce que le personnage voit, c'est-à-dire une scène surréaliste : d'immenses structures cylindriques chargées d'électricité s'élèvent devant Neo, toutes comptant des milliers de bains amniotiques comme le sien. Pour accompagner l'ampleur de la révélation, une musique tonitruante accompagne un panoramique latéral sûr les structures cylindriques, dont les bases et les cimes se perdent dans le brouillard apocalyptique. L'alternance de plans généraux et de gros plans crée un sentiment de désorientation totale. Ce moment fut marquant pour une majorité de spectateurs. La raison est bien simple. La production d'affects est à son paroxysme, car la scène du réveil opère sur deux fronts à la fois : le front psychologique et le front énonciatif. La relation psychologique film-spectateur continue d'exercer une pression qui vise à assouvir une curiosité non rassasiée, en plus d'être exacerbée par une mise en phase énonciative. Le spectateur est amené à expérimenter la production d'affects créée par le matériel filmique, illustrant le passage de la Matrice au monde réel, et cela, tel que vécu par Neo. Le tour de force accompli dans cette scène est de garder l'attention spectatorielle tout en esquivant la question « *what is the Matrix?* », mais, mieux encore, en en créant d'autres! Quels sont ces immenses cylindres? Pourquoi Neo est-il branché? Quel est le robot insectoïde venu débrancher Neo? Etc.¹⁴⁰

¹⁴⁰ Quoiqu'Odin ne théorise pas la relation film-spectateur avec la même approche que Carroll et sa narration érotétique, le cas de *The Matrix* nous force à conclure que la mise en phase psychologique est exacerbée par une série de questions – de micro-questions – tributaire d'une seule et unique – la macro-question – « *What is the Matrix?* ».

La structure énonciative d'un film peut également, en plus de créer de l'affect, contribuer à transmettre des valeurs. Il y a mise en phase ou non si le spectateur adhère aux valeurs proposées par le film ou les refuse. Parfois, il peut y avoir mise en phase sans même que le spectateur ne soit conscient des processus psychologiques mis en œuvre qui l'incitent à adhérer à telle ou telle valeur. Par exemple, la capacité de distinguer le bien du mal à travers les couleurs ne nécessite plus aucun effort du spectateur moderne. Pour accélérer l'identification spectatorielle, beaucoup de films utilisent une structure manichéiste opposant le blanc au noir, le bien contre le mal. Cependant, bien que très manichéen, *The Matrix* ne joue pas sur l'opposition chromatique. Branchés à la Matrice, Morpheus, Trinity et Neo sont tous habillés de noir, tout comme l'agent Smith. Or, la faculté de discernement du spectateur est mise à contribution. Au delà des couleurs, c'est le code vestimentaire qui suggère dans quel camp se trouve le personnage : la veste de Cypher, le traître, est faite d'une peau d'écailles, rappelant évidemment le serpent de la Genèse; les agents de la Matrice sont habillés de complets-cravates, évoquant le pouvoir du corporatisme moderne; enfin, le personnage de l'Oracle, une vieille dame à l'allure jamaïcaine qui inspire confiance, est habillé d'une robe verte et d'un tablier de cuisine orange (elle est le seul personnage du film qui fume. On apprendra dans le second volet qu'elle est un programme de la Matrice qui veut aider les humains). La scène de l'Oracle (chap. 22, 01 :12 :30) ainsi que la précédente, quand Neo rencontre le *spoon boy* (chap. 21, 01 :11 :20), sont des moments significatifs qui interpellent le sens moral et philosophique du spectateur averti.

Neo doit attendre dans une salle où se trouvent d'autres « potentiels » comme lui au « poste » d'Élu. Les « potentiels » sont tous des enfants. L'un d'entre eux a le crâne rasé. Il est assis dans la position du lotus et passe le temps à faire plier des cuillères par le seul pouvoir de son esprit. La discussion qui suit entre Neo et le *spoon boy* fait référence à la philosophie zen (chap. 21, 01 :11 :40) :

NEO

What truth?

SPOON BOY

That there is no spoon.

NEO

There is no spoon.

SPOON BOY

Then you will see that it is not the spoon that bends. It is only yourself.¹⁴¹

Une maxime bouddhiste suggère que c'est l'esprit qui bouge et non l'environnement¹⁴². Lorsque Neo fait plier la cuillère, nous voyons son propre reflet infléchir avec celle-ci. Outre la référence au bouddhisme, la discussion avec le *spoon boy* constitue littéralement un enseignement qui permettra plus tard à Neo de faire plier les lois de la Matrice en situation de danger. Ainsi, lorsque Neo esquivera les projectiles tirés par un agent de la Matrice (chap. 30, 01 :46 :23), Neo se pliera comme la cuillère du *spoon boy*.

Revenons au dialogue cité plus haut. D'abord, le rythme général de la séquence inspire davantage la contemplation que l'action. Vu la transparence du montage, les couleurs terreuses du mobilier et la musique qui évoque un monde éthérique, le spectateur comprend que le héros vit un moment spirituel important. Cela n'a pas d'importance que le spectateur sache décoder de manière exhaustive les références au bouddhisme. Tous les matériaux d'expression cinématographique utilisés pour appuyer la relation affective film-spectateur servent à créer un état spectatorial contemplatif qui invite à la réflexion. Le film dit littéralement : « attention spectateur, ce qui se dit maintenant est important. Ralentissez et écoutez ». Par contre, puisque la mise en phase est un processus qui peut être désamorcé, le spectateur qui n'est pas interpellé par les questions philosophiques n'engagera aucune réflexion active et se cantonnera dans une position d'écoute semi-attentive jusqu'à la prochaine scène. Néanmoins, l'efficacité de la structure énonciative permet tout de même au spectateur semi-attentif de percevoir l'importance du moment et la nature bienveillante des

¹⁴¹ *Ibid.* p. 68.

¹⁴² *Matrix, machine philosophique*, Ellipses, Paris, 2004, voir le glossaire p. 182.

valeurs véhiculées. Le choix lui revient du mode d'écoute à privilégier. Par conséquent, lorsque Neo dit, lors d'une manœuvre risquée sur le dessus d'un ascenseur : « *There is no spoon* » (chap. 30, 01 :45 :09), le spectateur se souviendra du *spoon boy*. Même sans posséder les connaissances permettant de comprendre les références historiques et métaphysiques, le spectateur comprendra sans faire d'effort que Neo met en application une leçon précédemment apprise dans le film.

2.2.5. Neo, le spectateur et la *Matrice*

La séquence finale est particulièrement intéressante (chap. 37, 02 :07 :47), car elle reprend les mêmes codes audio-scripto-visuels de l'ouverture (curseur vert, timbre de téléphone, etc.). Cette fois-ci, c'est Neo qui prononce des paroles à l'intention de la *Matrice* :

NEO

I know you're out there. I can feel you now. I know that you're afraid. You're afraid of us. You're afraid of change. I don't know the future. I didn't come here to tell you how this is going to end, I came here to tell you how it's going to begin.

Ce segment interpelle le spectateur en créant une confusion communicationnelle quant au destinataire du message. Le spectateur se sent interpellé parce que Neo, le destinataire, parle en utilisant le pronom *You*. Puisque Neo parle au téléphone, le réflexe spectatorial est, par accoutumance culturelle aux technologies de communication, de s'identifier au destinataire. Quand Neo dit : « *I came here to tell you how it's going to begin.* », le spectateur a le sentiment, d'une certaine manière, qu'il n'y a plus de barrières narratives suggérant la fin évidente du film. Le personnage de Neo autorise le spectateur à briser ces barrières comme il a lui-même brisé celles de la *Matrice*. Ce court segment constitue ce que j'appellerais une « parenthèse énonciative », car le cadre performatif de l'énonciateur fictif s'étirole temporairement en créant le sentiment d'une relation film-spectateur intime et

privé avec le héros. Neo parle directement au spectateur. Toutefois, cette relation intime disparaît aussitôt qu'apparaissent des indices voulant que Neo parle à la Matrice :

NEO

I'm going to hang up this phone and then I'm going to show these people what you don't want them to see. I'm going to show them a world without you. A world without rules and controls, without borders and boundaries. A world, where anything is possible. Where we go from there is a choice I leave to you.

Lorsque Neo dit : « *I'm going to show them a world without you.* », le spectateur est forcé d'inférer que le destinataire du message est la Matrice, puisque dans les faits l'énonciateur fictif est toujours opérant. À l'instar de la scène d'ouverture, le spectateur reprend encore une fois la position du tiers observateur écoutant une conversation téléphonique. Il ne s'agit plus cette fois de Cypher et de Trinity, mais plutôt de Neo et de la Matrice. Toutefois, où se trouve Neo réellement? Dans le Web de la Matrice? « *Where we go from there [...]* », au moment où Neo prononce ces paroles, évoquant un nouveau départ, le spectateur est en mesure de situer le personnage. Neo est dans une cabine téléphonique, communiquant son message à la Matrice via le combiné. Et comme Neo laisse le choix à la Matrice – « *[...] is a choice I leave to you.* » –, le spectateur a également des choix à faire, car même si le film conclut le récit de Neo – qui accepte son rôle d'Élu –, plusieurs questions restent sans réponses définitives. Par exemple : Qu'advient-il de Zion, la dernière cité humaine (le spectateur suppose que, si Thomas accepte enfin son statut d'Élu en tant que Neo, Zion peut logiquement être sauvée) ? La Matrice est-elle détruite (mais puisque Neo semble parler à la Matrice, nous supposons que non)? Que signifie alors l'indication à l'écran *System Failure* pendant le discours de Neo? Enfin, alors que l'image est en plongé, très haut au-dessus de la ville, comment Neo arrive-t-il à voler soudainement vers l'écran (chap. 38, 02 :09 :13)?

En ce qui concerne cette dernière question, je crois tout simplement que la mise en phase opère jusqu'à la dernière seconde du film. La liberté ressentie par Neo, fort de son pouvoir qui lui permet de s'affranchir des lois de la Matrice, correspond ainsi de façon homologue, sur le plan de la relation filmique, à l'émotion ressentie par le spectateur dans la salle. Les images successives, en plongés aiguës au-dessus de la ville, s'éloignant de la cabine téléphonique, créent chez le spectateur une impression d'émancipation et d'affranchissement telle que ressentie par Neo, qui vole vers nous. D'ailleurs, le générique de fin qui suit amène également le spectateur, comme Neo, à s'affranchir du film qu'il visionne, lui-même agissant comme une Matrice condensée. Cependant, le spectateur n'est pas en reste, car le film a suscité des interrogations sans réponse. Le spectateur qui aura vécu une mise en phase intense avec *The Matrix* cherchera à se réappropriier le film et, ainsi, à combler les interrogations laissées en suspens. Bien compris par l'industrie, le spectateur cherchera à recréer l'espace de communication originelle entre lui et le film par toutes sortes de moyens. Le but de cette réappropriation est toujours de raviver la relation affective film-spectateur telle qu'elle était lors du premier visionnement.

La prochaine section propose de comprendre comment fonctionne l'espace de communication créé par la relation film-spectateur. Il y sera question de propositions théoriques originales dont les grandes lignes ont été développées dans la présente recherche. À mon avis, la première relation affective *The Matrix*-spectateur fonctionne dans un rapport herméneutique, c'est-à-dire que le plaisir du spectateur est, en partie, tributaire de sa capacité à interpréter ce qu'il voit et entend, et cela, pour un nombre indéfini de visionnements. Dans les relectures subséquentes, les processus sont inversés, c'est-à-dire que la production de sens, le jeu herméneutique du spectateur, est tributaire cette fois du plaisir spectatorial. Le plaisir spectatorial a obligatoirement besoin d'un espace performatif pour se réactualiser. Voyons voir comment tout cela peut s'articuler ensemble.

Chapitre 3

3.1.1. Le structuralisme éliadien

J'ai exposé, au chapitre précédent, mon analyse religieuse et sémiologique et sémiologique du film *The Matrix*. Le présent chapitre visera à comprendre de quelle manière nous pourrions concrètement analyser la réception spectatorielle du film des frères Wachowski en intégrant cette fois-ci la détermination du sacré, ou la religiosité, dans l'analyse du *fait cinématographique*. Pour ce faire, je proposerai un modèle herméneutique, le *cercle herméneutique*, en me référant aux théories déjà avancées par Heidegger et Gadamer, ainsi qu'une notion originale dont je vais ici développer les grandes lignes théoriques : *la cinéphanie*.

Avec l'aide du *cercle herméneutique*, je démontrerai qu'au moment où le spectateur s'approprie le texte filmique, le rapport ludique est essentiel. La plupart des théoriciens en sciences des religions s'entendent pour dire qu'avant les grandes religions et l'institutionnalisation du sacré, le rituel était un moment ludique consacré par la collectivité. Le philosophe Eugen Fink s'est penché sur la question dans son ouvrage *Le jeu comme symbole du monde* : « Plus la religion devient la religion de la parole publiée, de la bonne nouvelle, plus son centre de gravité se place dans ce qui est dicible, et plus en disparaissent substance magique, spectacle mythique, et en général le caractère ludique du culte ». ¹⁴³ À la lumière de cette citation, il ne serait guère trop risqué d'émettre une hypothèse qui viserait notamment à expliquer pourquoi les premières projections du Cinématographe ont autant fasciné le public. C'est comme si l'aspect « magique » des projections avait réveillé et comblé le désir ludique de l'homme archaïque en ressuscitant de vieux souvenirs païens, et cela, au grand dam de l'Église catholique. Par conséquent, j'en déduis que le succès populaire

¹⁴³ FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*, Les éditions de minuit, Paris, 1966, p. 184.

d'un film dépend beaucoup de sa capacité à interpeller notre instinct archaïque pour le jeu. Il s'agirait en quelque sorte d'un *jeu herméneutique*. Je compte faire la démonstration de cette idée avec le *cercle herméneutique* un peu plus loin dans ce chapitre.

L'expérience moderne, celle d'aller voir un film, n'est pas exclusive à la salle de cinéma, ni à la seule relation avec l'objet filmique, car l'expérience avec ce dernier se prolonge au-delà du cadre performatif. L'action « d'aller au cinéma » appelle le corps entier. Selon Durand, le corps participe à structurer l'imaginaire. De la même manière, le spectateur participe aussi entièrement, de corps et d'esprit, au jeu herméneutique de la spectature, et cela, en se déplaçant littéralement pour aller au cinéma. Durand cite Piéron en disant que « *le corps entier collabore à la constitution de l'image* »¹⁴⁴. Ainsi, dans ma démarche, je considère la manière dont le sacré a façonné les structures de l'imaginaire et comment ces structures règlent, en quelque sorte, notre interprétation du film.

3.1.2. La dialectique du sacré comme mode de lecture narratif

De Propp à Greimas, en passant par Genette, les théoriciens de la narration ont tous proposé leurs propres définitions du récit. Presque tous sont d'accord sur l'existence d'une structure narrative récurrente et quasi inviolable. En effet, une histoire posséderait une *situation initiale*, ou un *ordre initial*, à partir de laquelle s'exprimerait un manque, un méfait ou l'imposition d'une quête à accomplir. Enfin, le personnage principal réussirait ou échouerait – le moins possible – dans ses actions qui viseraient ultimement à rétablir l'*ordre initial*. Cette structure constitue, pour utiliser les mots de Propp, un invariant sollicitant un ensemble d'actions et de fonctions actanciennes prédéterminées. Au cinéma, l'analogie de cette structure narrative avec la morphologie du rituel arrive ici à point nommé. En effet, à l'instar du rituel religieux,

¹⁴⁴ DURAND, Gilbert. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Bordas, Grenoble, 1969, p. 50.

les projections de films proposent au spectateur une expérience morphologique de la fiction à chaque fois similaire. Le spectateur devra accepter ou refuser le contrat narratif qu'on lui soumet à chaque fois et s'investir à fond dans le « jeu rituel de la spectature ». Le spectateur doit être coopératif et accepter le travail d'aller-retour nécessaire à la compréhension du film, sans quoi le « jeu rituel de la spectature » ne fonctionnera pas. Dans cette expression, j'utilise le mot « jeu » dans le « sens moyen »¹⁴⁵ en me référant à l'espace qui permet le mouvement de « va-et-vient », et cela, tel que compris par le philosophe Gadamer¹⁴⁵. Le rite sert justement à gérer le passage dans la marge, dans le « va-et-vient », en garantissant le retour dans le monde réel. Dans l'ouvrage *Esthétique du film*, Vernet met bien en parallèle l'aspect rituel du film de fiction et le travail du spectateur : « [L]e film de fiction tient du rituel : il doit amener le spectateur au dévoilement d'une vérité ou d'une solution, à travers un certain nombre d'étapes obligées, de détours nécessaires ».¹⁴⁶

Dans cette perspective dialectique, évoquer le monomythe de Joseph Campbell serait également pertinent. Dans son ouvrage *The Hero with a Thousand Faces*, Campbell trace les grandes lignes de ce qu'il appelle le mythe du héros, duquel Lucas s'inspira ouvertement pour réaliser *Star Wars*. Plus précisément, le monomythe est constitué par le parcours du héros. Ce parcours s'apparente aux rites de passage. Ainsi, le héros quitte les siens et se laisse entraîner dans une suite de péripéties extraordinaires, pour en revenir transformé et outillé contre les forces antagonistes : « *The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage : separation – initiation – return : which might be named the nuclear unit of the monomyth.* »¹⁴⁷

Dans la sphère religieuse, l'expérience du pèlerinage présente également certaines similarités morphologiques et structurales avec les formes narratives évoquées jusqu'ici. En effet, le pèlerin doit aussi se préparer, quitter sa communauté, en

¹⁴⁵ GADAMER, Hans-Georg. *Vérité et méthode*, Seuil, Paris, (1960) 1976, p. 122.

¹⁴⁶ VERNET, Marc. *Esthétique du film*, Éditions Fernand Nathan, Paris, 1983, p. 86.

¹⁴⁷ CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, New York, 1949, p. 30.

intégrer une autre pendant son expérience, puis en revenir. Chacune des activités, même profanes, exercées par l'humain – cuisiner, travailler, pratiquer des sports, voire vivre (naissance, vie et mort) – respecte cette séquence. Conséquemment, les productions culturelles sont empreintes d'une morphologie séquentielle et ontologique similaire aux activités humaines. De la même manière, la morphologie de l'expérience spectatorielle, plus précisément l'expérience globale « d'aller au cinéma », est souvent homologue à la structure narrative du film visionné. Ainsi, l'expérience spectatorielle du film de fiction, même dans le sens entendu par Odin, demandera minimalement au spectateur moyen une préparation (quel film va-t-on voir?), un déplacement (quel cinéma?), une modification du mode de réception (quelle institution?), un visionnement (y aura-t-il mise en phase?) ainsi qu'un retour « physique » à la maison. Selon que l'expérience du spectateur ait été positive ou non, il aura une réflexion sur le film, avec pour conséquence une « modification des croyances »¹⁴⁸ et, donc, peut-être, un nouveau rapport au monde.

Ce survol structuraliste vise à mettre ceci en exergue : la dialectique du sacré d'Eliade a ceci d'homologue qu'elle engage le croyant dans une séquence d'actions codée. Submergé dans le flot du chaos profane, le fidèle doit se déplacer vers l'endroit du culte; il doit aussi y respecter un certain nombre de règles qui ont pour but de gérer sa relation avec le sacré au moyen de la hiérophanie qui agit comme un intermédiaire; le rituel est exécuté et clôturé par l'officiant, qui « invite » le fidèle à retourner chez lui et à revenir au lieu de culte périodiquement. Ce parcours, résumé certes, décrit bien à la fois l'expérience de *l'hamo religiosus* archaïque et moderne ainsi que l'expérience du spectateur de film. Peu importe le type d'activité (rituel religieux ou « aller au cinéma »), la morphologie de l'expérience est la même : préparation – séparation – retour. En termes éliadiens, la structure de l'expérience se résume de la manière suivante : profane – sacré – profane régénéré. Par ailleurs, le récit mythique qui sous-tend le rituel propose souvent une structure narrative similaire à la morphologie expérientielle du croyant. Assurément, le fidèle désire retourner chez lui transformé et régénéré par l'expérience du sacré, car le monde, grâce au rituel, a

¹⁴⁸ MEUNIER, Jean-Pierre, & PERAYA, Daniel. 2004, p. 125.

symboliquement été « refondé ». « *La répétition symbolique de la cosmogonie qui fait suite à l'anéantissement symbolique du vieux monde régénère le temps dans sa totalité* ». ¹⁴⁹

Les structures narratives des mythes de création de presque partout dans le monde se ressemblent, c'est-à-dire que ces mythes racontent tous des actions fondamentalement similaires, mais exécutées par des personnages différents selon la culture. En se référant aux contes, Propp explique ce type d'invariant narratif de la manière suivante : « *Ce qui change, ce sont les noms (et en même temps les attributs) des personnages; ce qui ne change pas, ce sont leurs actions, ou leurs fonctions* ». ¹⁵⁰ Le personnage principal des mythes de création exécute donc toujours la même action, sous un différent nom à chaque fois. Il s'agit du héros primordial, qui, grosso modo, tue la bête à partir de laquelle le Monde, tel que nous le connaissons, a été créé. Le héros primordial est le personnage principal du récit universel de la création. Durand parle du *combattant primordial*. Indubitablement, l'imaginaire religieux est très imprégné par l'image de ce personnage primordial. On n'a qu'à penser au guerrier Mardouk dans le mythe babylonien. Mais comme le souligne Durand, cet imaginaire aurait également inspiré d'autres cercles : « *Non seulement le prestige du dieu combattant a contaminé l'hagiographie catholique, mais encore il semble avoir inspiré toutes les institutions de chevalerie, toutes les 'sociétés d'hommes' ou de guerriers* ». ¹⁵¹ Citons, comme exemple, le personnage de Neo ¹⁵² dans *The Matrix*, considéré par Morpheus comme étant la réincarnation du guerrier primordial, qui aurait libéré les premiers humains de la matrice deux cents ans plus tôt. Par conséquent, lorsque Morpheus est en présence de Neo, il a l'impression de revivre le moment *ab initio*, en somme de devenir le contemporain du héros primordial qui

¹⁴⁹ ELIADE, Mircea. *Traité d'histoire des religions*, Éditions Payot, Paris, 1949, p. 337.

¹⁵⁰ PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*, Éditions du Seuil, Paris, 1970, p. 29.

¹⁵¹ DURAND, Gilbert. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Bordas, 1969, p. 183.

¹⁵² Le personnage de Neo en tant que symbole du messie guerrier trouve également écho dans la tradition juive. En effet, les juifs voyaient en la personne de Jésus le guerrier qui devait libérer Israël de la tyrannie romaine.

participe, par son combat sacré avec la matrice, à la création d'un Monde nouveau, d'un profane régénéré.

Vous aurez compris que la structure du récit cosmogonique s'apparente à bien des égards au parcours du croyant, c'est-à-dire : profane (*naissance du héros – quotidien*) – sacré (*cosmogonie – rituel*) – profane régénéré (*Nouveau Monde – retour au quotidien*). Évidemment, les films de fiction ne présentent pas tous cette même structure narrative classique. Néanmoins, c'est généralement le cas de beaucoup de films populaires qui obtiennent un succès commercial. Le spectateur est un pèlerin qui voyage sur le territoire fictionnel à la recherche de sens. Ainsi, le spectateur, tel un pèlerin, avec son désir indéniablement profond de créer de la fiction, s'imprègnera de l'histoire, tout en essayant de s'y intégrer pour produire du sens. Pour exprimer cette idée, Edgard Morin utilise le terme d'*anthropocosmomorphisme*. Il dit du cinéma qu'il s'agit « [d'] un système qui tend à intégrer le spectateur dans le flux du film. Un système qui tend à intégrer le flux du film dans le flux psychique du spectateur ».¹⁵³ La mise en relation de cette citation avec le film *The Matrix* est relativement aisée. Tel que Morpheus le dit à Neo, la Matrice est un *computer generated dream world*, c'est-à-dire que le flux de la Matrice pénètre le cortex humain, alors que le flux de ce dernier s'engage également dans le monde virtuel de la Matrice. En revanche, si l'on considère cette analogie dans le champ de la réception au cinéma, le spectateur n'est intégré dans le flux du film que par voie de processus psychique, et, dans la réalité diégétique propre à *The Matrix*, c'est la Matrice qui impose sa réalité à l'humain, que celui-ci doit intégrer psychiquement. Toutefois, le film propose clairement une vision dialectique, puisque ses personnages sont invités, pour atteindre leurs objectifs, à se déplacer vers un « ailleurs »¹⁵⁴, la Matrice, pour revenir dans le « monde réel ». Les personnages opèrent alors un mouvement « d'aller-retour » constant : monde réel → la Matrice → monde réel. Cela dit, en rester là constituerait une interprétation purement textuelle. Est-ce que le

¹⁵³ MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, Paris, 1956, p. 107.

¹⁵⁴ Cet ailleurs est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la psyché. Les personnages du film *The Matrix* doivent faire l'expérience intime d'une connexion avec leur cortex, pour ensuite voir leur *digital mental self* être absorbé par l'ordinateur de la Matrice, qui est une infrastructure extérieure.

spectateur en arrive à cette même compréhension, et cela, de manière aussi claire? Pas toujours. Que très rarement en fait. Par conséquent, je crois qu'envisager le sacré éliadien comme un faisceau de déterminations, tel qu'entendu par Odin, ne fera qu'aider notre compréhension du jeu herméneutique comme une structure dialectique qui dirige la spectature de l'*homo religiosus*.

3.1.3. Le sacré comme détermination

L'*homo religiosus* possède les compétences narratives et dialectiques pour se mouvoir de manière progressive dans un espace balisé et à baliser. Cet espace fonctionne par le déploiement d'un système binaire. Le mot « expérience » dans l'expression « expérience spectatorielle » sous-tend ce système. *Expérimenter*, *essayer* ou *tenter* quelque chose de nouveau implique une modification d'état ainsi qu'une transformation sur le plan cognitif : une « modification de croyances ». D'après le *Littre*¹⁵⁵, le mot *expérience* vient du latin *experientia* qui signifie *éprouvant*. Cette racine latine est elle-même dérivée du participe passé *experiri* qui veut dire *celui qui a éprouvé*, qui a traversé un péril quelconque et qui est *habile*, un *expert*. « Éprouver » un événement, c'est être « habile » à créer de nouvelles balises, à l'aide de balises déjà intégrées, pour bien s'approprier l'espace. Les nouvelles balises serviront à leur tour d'assises pour l'évènement suivant, et ainsi de suite. L'homme perfectionne cette compétence expérientielle depuis la nuit des temps. Lorsque je parle d'expérience spectatorielle, j'évoque exactement ce type de processus qui appelle l'exercice d'une habilité à baliser un espace inconnu. Au cinéma, le travail spectatorial se résume, dans un premier temps, à faire des liens entre les balises de son monde réel et l'univers diégétique du film et, dans un deuxième temps, à créer de nouvelles balises pour avancer dans la fiction qu'on lui propose. Pour être efficace, le spectateur doit faire des « aller-retour » entre ses propres balises, ses compétences, et celles du film. En cela, le mouvement d'« aller-

¹⁵⁵ *Le dictionnaire de la langue française*, consulté en ligne.

retour » propre à la spectature est également intrinsèque à la dialectique eliadienne, je dirais même inextricable. Le terme d'« aller-retour » suggère d'ailleurs une forme de narrativité, une « précompréhension » qui relève de la narrativisation telle qu'Odin l'entend : « *Le niveau de la narrativisation fonctionne comme une sorte d'arrière-plan* ». ¹⁵⁶ Mais au-delà de l'énumération causale que cela suggère, c'est le sens recherché par l'expérience qui crée la narration et l'avancée dans la fiction.

L'homme possède une compétence qui n'est plus de l'ordre du conscient, grâce à laquelle il peut reconnaître la « religiosité » là où elle se trouve. Nous n'y pensons même plus; il s'agit d'un réflexe de la pensée qui nous permet d'interpréter notre environnement. De la même manière, le spectateur, vu ses compétences narratives, n'a pratiquement plus à faire d'effort pour créer de la fiction. « *[L]e destinataire du contrat est en moi de telle sorte que je n'ai à faire aucun effort pour l'accepter; le plus souvent, je n'ai même pas conscience qu'il y a contrat* ». ¹⁵⁷ Pareillement, c'est sans effort conscient que le spectateur est sensible, malgré lui, à la présence de la religiosité dans le récit, contribuant grandement à créer une relation d'affect favorable ou défavorable selon la culture. C'est dans ce sens que le sacré, l'état de « religiosité » recherché inconsciemment par l'homme, constitue pour moi un faisceau de déterminations qui dirige la spectature.

3.1.4. Vers une sémioreligiologie du cinéma

Cela dit, si nous acceptons le sacré comme une détermination, pouvons-nous affirmer qu'il fonctionne sans cadre? Rappelons-nous que les déterminations institutionnelles du cinéma, selon Odin, dirigent la lecture du film en créant son actant-lecteur spécifique : le spectateur. Les déterminations institutionnelles du cinéma se définissent par les processus qui y sont utilisés pour construire le texte fictionnel et, par conséquent, son spectateur spécifique. Je propose donc ceci : non seulement la

¹⁵⁶ ODIN, Roger. 2000, p. 29.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 11.

dialectique du sacré peut servir comme une détermination indépendante visant à favoriser une lecture religiologique du film, mais elle pourrait également, à l'égard de tout ce qui vient d'être dit jusqu'à maintenant, s'intégrer à même le processus de la fictionnalisation à l'œuvre dans l'institution du cinéma de fiction. En ce sens, la détermination du sacré serait, à mon avis, prise en charge par d'autres déterminations, à savoir celles des institutions du cinéma. Cela nous permettrait de mieux comprendre à la fois la relation affective film-spectateur et le processus de la fictionnalisation, et cela, à l'aide de la dialectique du sacré. La détermination du sacré et celle du cinéma de fiction pourraient être considérées comme « interdépendantes ». Pour clarifier ma terminologie et la justesse de mon propos par le fait même, je proposerais un terme pour définir ce cadre d'analyse, dans lequel la dialectique éliadienne et la sémiopragmatique d'Odin seront prises en considération : la *sémioreligiologie du cinéma*. Ce terme suggère une méthodologie qui tentera de concilier l'analyse religiologique et la sémiopragmatique dans un même cadre théorique. Croyant que, toute institution confondue, le spectateur possède déjà une compétence en « arrière-plan » qui relève à la base de l'*homo religiosus*, j'en arrive à la conclusion que le mariage « déterminationnel » *cinéma de fiction/sacré* aurait comme point de passage de son faisceau de déterminations non plus seulement le spectateur, mais plutôt le *spectator religiosus*.

3.1.5. Le *spectator-religiosus* comme *actant-lecteur*

La compétence du *spectator religiosus* à reconnaître la religiosité dans les productions culturelles, ainsi que les structures de celles-ci, s'apparente, tout en restant une détermination, au désir humain de créer de la fiction. Selon Odin, le désir de fiction pourrait aussi être considéré comme une détermination. Comme nous l'avons vu, le désir opérerait entre deux espaces : celui de la réalisation et celui de la lecture¹⁵⁸. Entre ces deux espaces, il y a, selon Odin, l'*espace de la communication*

¹⁵⁸ ODIN, Roger. 2000, p. 11.

fictionnelle. Le désir de fiction agirait dans cet espace comme un « tiers symbolisant »¹⁵⁹, sollicitant chez le spectateur un processus psychique inné favorisant l'acquisition de connaissances. De la même manière, le sacré doit être, à partir de maintenant, considéré comme un « tiers symbolisant » qui agirait dans l'*espace de la communication fictionnelle* – que je redéfinirai et nuancerai plus loin par la notion de *cinéphanie* –, et cela, au même titre que le désir de fiction dont parle Odin.

Le désir de créer de la fiction a façonné une compétence maintenant *millénaire*, très utile dans « l'espace de communication », car, sacré ou non, l'homme est habilité à fictionnaliser. Le pouvoir de « modification de croyances » de la fiction est incontestable. Il faudrait toutefois un ouvrage entier pour délimiter la frontière entre le désir de fiction et la religiosité. Néanmoins, il importe ici de mettre en exergue leur intimité théorique. Jadis, la religiosité de l'homme archaïque avait besoin de la fiction pour s'exprimer. Ce mariage donna naissance aux mythes et aux rites. Après l'arrivée des religions historiques, les mythes furent dissociés de la religiosité. Pourtant, avec son côté magique et ludique, le cinéma marqua le retour d'un type de sacré tel qu'il était exprimé avant les religions historiques.

Au siècle dernier, l'Occident s'est laïcisé, et l'État est devenu séculier, avec pour conséquence un déplacement du sacré qui échappe maintenant au contrôle des grandes institutions religieuses. Le déplacement du sacré dans la civilisation moderne intéresse particulièrement les chercheurs en sciences des religions. Ils s'entendent tous pour dire que le sacré aurait investi la sphère des activités profanes, comme les arts, les sports, etc. Michaël Lachance avance également la même idée à l'égard notamment des nouvelles technologies : « *Le fondamentalisme religieux désapprouve le pouvoir des nouvelles technologies de créer une interconnexion entre tous les humains et veut se réserver le privilège sacré d'établir les liens entre l'animé et*

¹⁵⁹ Terme emprunté par Odin à Louis Quéré. *De la fiction*, 2000, p. 11.

l'inanimé ». ¹⁶⁰ Quoi qu'en disent les grandes institutions religieuses, la gestion du sacré n'est désormais plus leur « chasse gardée ».

Certes, l'homme a acquis au cours de son évolution les compétences qui lui permettent de façonner et de reconnaître l'essence des symboles iconographiques et leurs significations contextuelles. Cependant, ce type de compétence iconographique m'intéresse peu. Par exemple, la trilogie *Matrix* regorge de références iconographiques religieuses qui évoquent les plus grands symboles du christianisme, de l'hindouisme et du bouddhisme. Toutefois, que l'on reconnaisse dans la trilogie *Matrix* une structure narrative symbolisant le cycle cosmique, le *samsara* hindou, m'importe moins que la structure archétypale ¹⁶¹ qui sous-tend cet imaginaire cyclique. Notre compétence « d'arrière-plan » qui consiste à rechercher et à recréer l'état de *religiosité*, et dont les symboles et les signes en sont les symptômes, m'interpelle davantage. Ces symboles participent d'un mode d'être face au sacré et sont introduits par le jeu qui agit comme une structure d'intégration cognitive. Le *spectator religiosus* recherche l'expérience du « jeu rituel de la spectature », parce que cela correspond au besoin intrinsèque de l'*homo religiosus* en perpétuelle construction de sens ontologique. Donc, non seulement le sacré – la religiosité – est une détermination qui dirige la spectature, mais il éveille aussi le désir de jouer, car l'acte de la spectature est aussi l'acte de jouer. Il est difficile de dire lequel de l'*homo religiosus* ou de l'*homo ludens* ¹⁶² s'est manifesté le premier, mais ils ont assurément précédé les grandes institutions. Or, avant que les religions historiques prennent en charge la gestion du sacré, l'homme archaïque entretenait un rapport ludique, voire même magique, avec le sacré. Fink fait le constat suivant : « *Le rapport du jeu et du culte est bien plus fort et plus facile à reconnaître dans les premières formes*

¹⁶⁰ LACHANCE, Michaël. *Capture Totale Matrix*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006, p. 83.

¹⁶¹ Les travaux de C.G. Jung et de G. Durand seraient d'une grande utilité dans ce registre théorique.

¹⁶² Terme introduit par J. Huizinga in *Homo Ludens : A Study of the Play Element in Society*, Routledge & Kegan Paul, London, 1949.

archaïques de la religion que dans les grandes religions historiques ». ¹⁶³ Les Babyloniens ne jouaient-ils pas, selon Eliade, à « rejouer » le mythe de la création?

Caillois disait aussi que « *dans le jeu, l'homme s'écarte du réel* » ¹⁶⁴. Il utilise le mot *réel* en se référant justement à la tension provoquée par le sentiment du sacré. « [L]e sacré est le domaine d'une tension intérieure auprès de laquelle c'est précisément l'existence profane qui est détente, repos et distraction ». ¹⁶⁵ Je nuancerais en ajoutant que le jeu est plus qu'une distraction, il est un autre moyen de contenir les débordements du sacré. En effet, le jeu est un moyen de diminuer la tension provoquée par le contact du sacré, cela va de soi. Bien que le jeu possède, comme le rite, ses propres règles, et qu'il ne soit pas ordonné sur une structure mythique, le jeu s'apparente au rituel, parce qu'il permet en bout de ligne de créer une structure de sens à forte valeur ontologique, parce que « si je joue, c'est que j'existe ».

Tel que proposé précédemment, le *spectator religiosus*, archaïque et moderne, est un actant-lecteur bien spécifique qui est sensible à la détermination du sacré. Il peut être à la fois l'*homo spectator* et l'*homo ludens*, mais puisque la religiosité est à la base de l'ensemble de nos activités et de nos productions, il est tentant d'affirmer que l'*homo-religiosus* est à la tête du groupe. Cet actant-lecteur façonnerait, dans l'ordre, le comportement de l'*homo ludens* (par l'usage de rites) et celui de l'*homo spectator*, pour créer un nouvel actant-lecteur spécifique, le *spectator religiosus*, qui est sensible à la détermination du sacré dans le jeu de la *spectature* ¹⁶⁶ au cinéma.

¹⁶³ FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*, Les éditions de minuit, Paris, 1966, p. 184.

¹⁶⁴ CAILLOIS, Roger. 1950, p. 212.

¹⁶⁵ *Ibid.*

¹⁶⁶ Dans sa thèse *La spectature prise au jeu, La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif* (1997, Université de Montréal), Bernard Perron titre la troisième partie *Le spectator ludens* dans laquelle il démontre les corrélations cognitives entre l'activité du spectateur de cinéma et celle du joueur.

3.2.1. La lecture énergétique et le nouveau spectateur d'Odin

Comme ma démarche théorique porte sur la compréhension de la relation d'affect film-spectateur dans le contexte particulier du cinéma populaire récent¹⁶⁷, il conviendrait d'abord de comprendre ce qu'Odin entend par « nouveau spectateur » et la « lecture énergétique ». Dans son ouvrage *De la fiction*, Odin explique que différents modes de production de sens peuvent agir en même temps pour diriger une lecture spécifique. Malgré cette compétence en « arrière-plan » spécifique à la capacité de l'homme de fictionnaliser, Odin précise qu'il ne considère pas le spectateur « asservi au désir de fiction, d'autant que d'autres déterminations [...] interviennent lors de la lecture d'un texte »¹⁶⁸. Le spectateur peut se concentrer, s'il le désire, sur un aspect de la production – l'aspect artistique, historique, les vedettes, etc. Or, le spectateur du cinéma dominant a beau ne pas vouloir s'engager dans une lecture strictement fictionnalisante du film qu'il regarde, le processus est inévitable. Tout en réorganisant les priorités données aux différentes étapes de la fictionnalisation et les différents modes de lecture qu'il désire favoriser lors de son expérience, le spectateur entrera *en phase* ou non avec le film.

Dans la conclusion de son ouvrage *De la fiction*, Odin s'attarde à démontrer la précarité de la lecture fictionnalisante dans le cinéma contemporain. Un phénomène tout à fait nouveau, selon lui, émerge avec l'arrivée des *blockbusters* comme *Jaws* et *Star Wars*. Il s'agit de la *lecture énergétique*. Ce mode consiste essentiellement à solliciter directement les sens du spectateur (par le son et l'image). Il s'agit en somme d'une *lecture spectacularisante* qui encourage une immersion sensori-motrice. Odin donne comme exemples les films d'action et de science-fiction et les vidéoclips, dans lesquels la priorité est souvent donnée à la démonstration du travail plastique au dépend du travail narratif. Odin n'adhère pas à cette « nouvelle économie

¹⁶⁷ Dont les *blockbusters* et les phénomènes cinématographiques qui transcendent les frontières nationales, par exemple *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, ou même la vague toute récente du cinéma populaire asiatique – cinéma coréen, cinéma de Hong Kong et les *japanimations*.

¹⁶⁸ ODIN, Roger. 2000, p. 71.

spectatorielle »¹⁶⁹, mais ses conclusions participent tout de même à mes réflexions, car ma démarche vise justement à démontrer que ce *nouveau spectateur*, tel que l'appelle Odin, n'est pas si *nouveau*. Odin est très évasif sur ce point et réussit même à se contredire dans la conclusion de son livre. Il explique que cette nouvelle *lecture énergétique*, qui appelle le corps, constituerait le retour d'un comportement fort ancien qui était disparu depuis longtemps de l'espace social. On conviendra que cette « nouvelle » *lecture énergétique* n'est pas « nouvelle ». La citation d'Odin qui suit est fort pertinente à cet égard :

*Quant aux productions en termes d'énergie, elles peuvent être lues comme une manière de produire de la relation sociale à travers le corps et donc comme un retour à des processus de socialisation fort anciens, mais un peu oubliés dans une civilisation qui n'a cessé de tenter de régenter voire de refouler la relation par le corps au profit de prothèse permettant une relation à distance.*¹⁷⁰

Ainsi, la « nouvelle » *lecture énergétique* vient réinstaurer, à sa façon, un rapport magique, presque mystique, avec le film. Un rapport qui constituait l'intérêt premier des premières projections des frères Lumière et de Méliès. Mon propos est que la *lecture énergétique* appelle le corps et les sens, tout comme « l'expérience d'aller au cinéma » exige un déplacement corporel du spectateur, et produit un imaginaire qui lui est spécifique en réintroduisant un rapport magico-ludique « un peu oublié »¹⁷¹ depuis Méliès. Avec le « cinéma spectacle » récent, que Laurent Jullier qualifie de « *cinéma du feu d'artifice* »¹⁷², le nouveau spectateur vit une relation filmique qui s'accorde avec « l'expérience globale d'aller au cinéma » qui appelle le corps.

J'ajouterais que le mode *énergétique* est subordonné à la détermination du sacré, en plus d'être, comme le mode fictionnel, inévitable. En fait, tous ces modes sont indissociables. Car pour fonctionner adéquatement, la détermination du sacré a besoin à la fois du mode *énergétique* et du mode fictionnel. C'est-à-dire que le sacré, pour s'exprimer, a besoin du mythe (mode fictionnel) et du rite (mode *énergétique* qui

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 163.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 168.

¹⁷¹ Pour reprendre les mots d'Odin.

¹⁷² JULLIER cité in ODIN, Roger. 2000, p. 162.

appelle le corps). Ainsi, la dialectique éliadique d'« aller-retour » – du profane au sacré – qui constitue un comportement bien ancré chez l'*homo religiosus* que nous sommes, peut à nouveau s'exprimer à travers le cinéma via le *spectator religiosus*. En terme éliadique, le *nouveau spectateur* réactualise un mode d'être qui correspond à la condition magico-ludique dans laquelle était plongé le spectateur du cinéma des premiers temps. L'institutionnalisation du cinéma, tout comme les institutions religieuses, n'a fait qu'imposer un refoulement, plus précisément une césure, entre l'expérience originelle et magico-ludique des premières projections et la réactualisation récente de cette expérience renouvelée à laquelle est convié le nouveau spectateur.

3.2.2. La relation duelle par rapport à la relation ternaire

Avec la *lecture énergétique* du cinéma, tel que compris par Odin, l'*homo religiosus* moderne (incluant l'*homo spectator* et l'*homo ludens*) perfectionne l'expression d'une structure qui rappelle les comportements païens et la mystique chrétienne. Cette *lecture énergétique* n'est pas sans rappeler le courant de la mystique, et plus particulièrement la gnose chrétienne. En effet, le gnosticisme, tiré du mot *gnose* qui signifie en grec *connaissance*¹⁷³, tend à favoriser un contact direct et privilégié avec Dieu. Odin explique que la *lecture énergétique* favorise une relation duelle plutôt que ternaire, c'est-à-dire sans « tiers symbolisant », ou sans espace de « communication fictionnelle ». Selon Odin, le mode énergétique « [fonctionne] au contact direct, entre les images, les sons et le spectateur »¹⁷⁴. Par conséquent, le nouveau spectateur, comme le mystique, serait « invité » à entrer directement en communion avec les images et les sons proposés par le film. En revanche, pour entrer en communication avec son Dieu, pour être en mesure d'interpréter son expérience avec le divin, le mystique a besoin d'être *initié*¹⁷⁵. Rappelons-nous que l'initiation est une forme de

¹⁷³ D'après le *Litttré, dictionnaire de la langue française*, consulté en ligne.

¹⁷⁴ ODIN, Roger. 2000, p. 167.

¹⁷⁵ D'après le *Litttré*, le mot mystique vient du grec, et signifie *initié*.

rite de passage. Nous savons aussi, par ailleurs, que le rite a besoin d'un espace pour s'exprimer. Or, la *lecture énergétique*, quoi qu'en dise Odin, a et aura toujours besoin d'un espace de communication fictionnelle (spectateur fictionnalisant ou nouveau spectateur), car les stimulations sensori-motrices provoquées par le film n'auront jamais de sens si elles ne sont pas prises en charge par la fictionnalisation ou si, du moins, elles ne sollicitent pas les compétences du spectateur à fictionnaliser. Voilà qui expliquerait le déphasage ressenti par le spectateur du cinéma dominant lors du visionnement d'un film expérimental, qui propose une expérience sensori-motrice visuelle et sonore, mais sans narration. Outre le changement d'institution, qui expliquerait également le déphasage ressenti par le spectateur de films de fiction, le film expérimental propose assurément ce qui se rapproche le plus de l'expérience mystique, mais seuls les « initiés », d'une certaine manière, ont accès à sa compréhension, et encore, un espace de communication spécifique à l'institution du film expérimental est aussi nécessaire. La relation ternaire est inévitable.

Ainsi, la relation duelle parfaite ne s'actualisera jamais, parce que toute relation, pour avoir lieu, nécessite d'abord un espace commun qui autorise un travail d'interprétation conjoint et partagé par les parties en présence. Également, la dialectique d'Eliade fonctionne dans une relation ternaire : il y a le *profane*, la *hiérophanie* et le *sacré*. L'expérience de la spectature au cinéma fonctionne de la même manière : il y a le *spectateur*, l'*espace de communication* et le *film*. L'importance, qualitativement parlant, accordée à l'*espace de la communication* dans un film peut évidemment varier. Notons la pauvreté de beaucoup de films hollywoodiens, pour ne pas dire de la majorité, qui offrent très peu aux spectateurs. Donc, le potentiel de travail herméneutique offert par le film influence directement et qualitativement l'importance donnée à l'espace de communication entre le film et le spectateur. C'est ici qu'interviennent mes propositions théoriques.

3.2.3. Le cercle herméneutique et le jeu rituel de la spectature

La grille d'analyse que je propose s'articule en deux temps. D'abord, je propose d'appliquer le *cercle herméneutique* au jeu rituel de la spectature qui vise à comprendre le film. Ensuite, ma proposition originale consistera à intégrer la prise en charge du *cercle herméneutique* à la notion de *cinéphanie*.

Par souci de rigueur intellectuelle, je me dois de souligner les origines philosophiques constituant les assises théoriques de cette section. L'expression de *cercle herméneutique* se définit généralement par la circularité de la compréhension. Elle peut également être comprise dans le sens entendu par Schleiermacher voulant que « *la compréhension du tout [soit] conditionnée par celle du détail, mais encore inversement la compréhension du détail [soit] déterminée par la compréhension du tout* »¹⁷⁶. Ainsi, les philosophes du 19^e siècle firent évoluer le concept du cercle, qui oppose particulièrement la vision de Ast à celle de Schleiermacher. « *Tandis qu' Ast insistait sur la nécessité de ne pas laisser le cercle sans solution [...], Schleiermacher reconnaît dans le cercle la condition de la compréhension* ».¹⁷⁷ Toutefois, l'articulation du *cercle herméneutique* dans le cadre de mon travail s'appuiera davantage sur les développements théoriques du 20^e siècle en sollicitant les travaux des philosophes allemand Gadamer et Heidegger. Ce dernier envisageait la compréhension de l'existence à partir d'un ensemble de précompréhensions et de préjugés structurant la périphérie d'un cercle – métaphorique – duquel on ne pouvait sortir. Or, selon l'herméneutique classique, l'interprète doit justement s'affranchir du cercle de préjugés s'il veut prétendre à l'objectivité scientifique. Cela constitua longtemps un problème méthodologique de taille, puisque selon Heidegger, vouloir sortir de ce cercle herméneutique équivalait à la prétention de vouloir « comprendre » l'existence à partir d'un point qui se situe en dehors de celle-ci. La question, pour les théoriciens classiques, était d'appréhender la « compréhension » de l'existence de

¹⁷⁶ SCHLEIERMACHER, Friedrich Daniel Ernst. *Herméneutique*, Cerf/PUL, Paris, 1987, p. 77.

¹⁷⁷ SZONDI, Peter. *Introduction à l'herméneutique littéraire*, Cerf, Paris, 1989, p. 119.

manière autonome et complètement détachée des « préconceptions » de l'interprète. Jean Grondin cite la proposition d'Heidegger à ce sujet : « *Ce qui est décisif, [...], ce n'est pas de sortir du cercle, mais d'y entrer de manière convenable* ». ¹⁷⁸ Ainsi, allant à l'encontre de l'herméneutique classique, Heidegger proposait plutôt de mettre en exergue la « structure d'anticipation » au lieu d'essayer de l'ignorer complètement ¹⁷⁹.

Ensuite, Gadamer a repris pour son compte l'herméneutique de Heidegger ¹⁸⁰ et a même contribué à consolider l'utilisation de ce concept au courant du 20^e siècle. Il s'est distingué en pensant une herméneutique plus près des sciences humaines, et cela, en articulant l'« art de comprendre » et son rapport avec l'histoire. Grondin résume bien la problématique de Gadamer : « *La compréhension s'opère à partir de certaines attentes et visées qu'elle hérite du passé et de son présent, mais qu'elle ne peut pas toujours mettre à distance* ». ¹⁸¹ En effet, Gadamer a porté une attention particulière au processus de compréhension des œuvres à travers l'histoire. Selon lui, la seule manière qui puisse nous permettre d'évaluer la « postérité » d'une œuvre est notre recul historique, puisque nos préconceptions contemporaines de l'œuvre obnubileraient notre analyse. Ainsi, le recul historique constitue pour Gadamer un moyen de distinguer les bons préjugés – les préjugés légitimes – des mauvais préjugés. C'est dans ces desseins que Gadamer récupéra la structure circulaire du *cercle herméneutique* de Heidegger. « *La pointe de la réflexion herméneutique de Heidegger est moins de prouver qu'il y a là un cercle, que de montrer que ce cercle a un sens ontologique positif* ». ¹⁸² Ainsi, Gadamer appréhenda le *cercle* comme une « *préessence* » ¹⁸³ constamment révisée et modifiée au bénéfice d'un sens global du tout qui est interprété.

¹⁷⁸ HEIDEGGER cité in GRONDIN, Jean. *L'herméneutique, Que sais-je?*, PUF, Paris, 2006, p. 40.

¹⁷⁹ GRONDIN, Jean. *Ibid.*

¹⁸⁰ Heidegger avait plutôt privilégié le développement d'une herméneutique existentielle.

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 56.

¹⁸² GADAMER, Hans-Georg. *Vérité et méthode*, Seuil, Paris, (1960) 1976, p. 287.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 288.

Dans *Vérité et méthode*, Gadamer réfléchit aussi sur la notion de jeu en accordant une grande importance au mouvement de « va-et-vient ». Incidemment, tel que noté plus tôt dans cette section, lorsque je parle de jeu, je me réfère précisément à ce mouvement auquel Gadamer fait référence. L'approche de Gadamer sur le jeu est extrêmement intéressante puisqu'elle s'apparente à celle d'Eliade par rapport au sacré. Gadamer s'intéresse au *mode d'être* du jeu, et Eliade, au *mode d'être* du sacré. Et chacun aborde son objet par la notion « d'aller-retour ». Ce que le jeu et le sacré ont en commun, c'est l'espace entre le *va* et le *vient*, entre *l'aller* et le *retour*. Cet espace constitue une sorte de filet qui retient le joueur et le croyant dans le jeu rituel. « *C'est le jeu qui tient le joueur sous le charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu* ». ¹⁸⁴ Conséquemment, ma première proposition est la suivante : au cinéma, cet espace est comblé par le filet du *cercle herméneutique*, qui retient le spectateur dans le jeu rituel de la spectature. Ce *cercle* vise à représenter graphiquement le potentiel *herméneutico-ludique* d'un film. Le *cercle* retient le spectateur dans la danse dialectique, et l'invite au jeu gadamérien de va-et-vient entre les différents niveaux de précompréhension pouvant être figurés par le *cercle*. Pour que le film puisse susciter chez le spectateur un travail de « modification de croyances » maximale, le film doit au départ proposer un maximum d'espaces ludiques qui correspondent aux compétences du spectateur, et aussi, en des termes heideggerien, à ses préconceptions, à ses préjugés et à ses précompréhensions. Ainsi, une multitude de jeux *herméneutiques* doit être proposée au spectateur, constituant des espaces ludiques sur lesquelles son travail de production de sens global sera motivé et encouragé, et entre lesquelles il sera en mesure d'effectuer les « aller-retour » nécessaires pour baliser à sa guise l'espace du *cercle herméneutique*. Cela aura pour conséquence de créer une mise en phase chez le spectateur en le faisant vibrer au rythme des « aller-retour » suggérés par le *cercle*. Bien que la production de sens et la production d'affect constituent deux processus indépendants, mon propos est que le plaisir de l'interprétation – de la production de sens – procuré par le film chez le spectateur contribue à la production d'affects dans la relation film-spectateur.

¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 124.

Alors qu'Heidegger utilisait l'image du *cercle herméneutique* comme une métaphore, je propose ici d'en faire une application pratique dans un cadre sémio-pragmatique.

Vous retrouverez ici un exemple du *cercle herméneutique* du film *The Matrix* (figure 5). Il illustre une dialectique selon un mode ternaire entre le film, le spectateur et tous les territoires possibles d'interprétation – tirés de ma propre lecture du film – qu'a suscités le film. Ce cercle pourrait donc représenter une interprétation possible du plein potentiel *herméneutico-ludique* du film *The Matrix*.

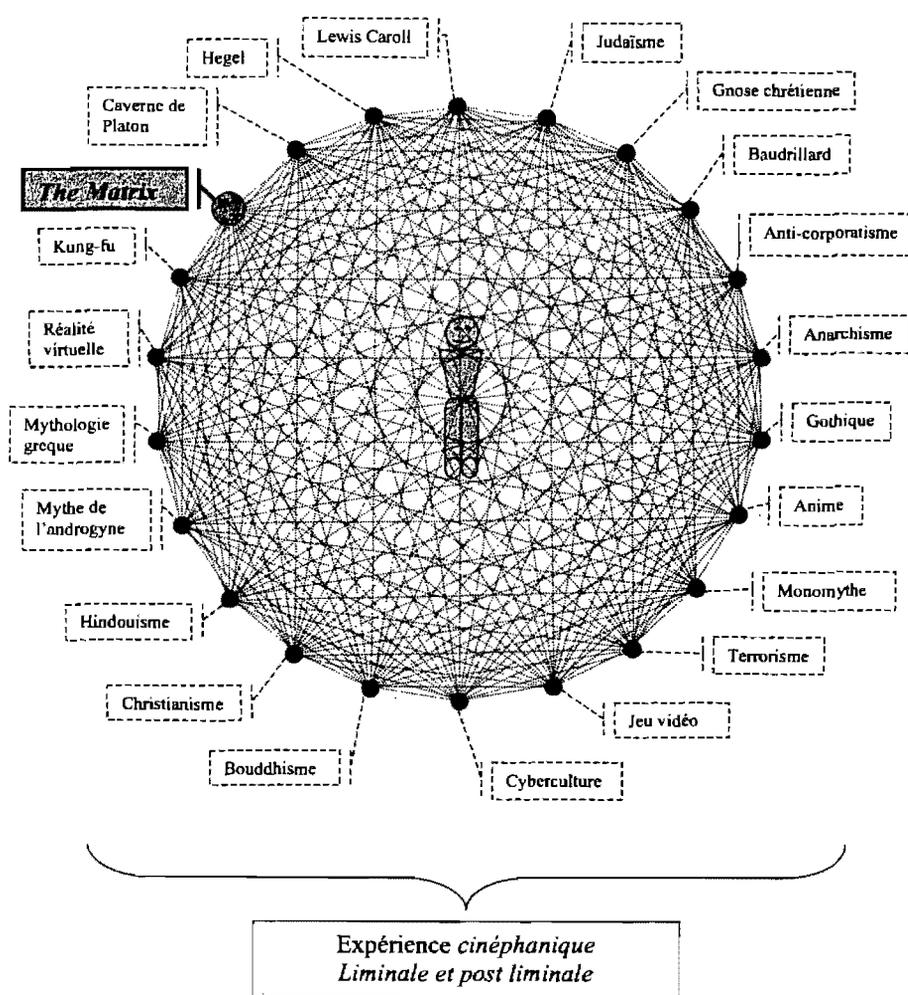


Figure 5 : Le cercle herméneutique du film *The Matrix*

Néanmoins, ce *cercle* pourrait prendre, selon les individus, une autre forme. Des espaces herméneutiques pourraient s'ajouter, d'autres, être tout simplement retranchés. L'intérêt de ce *cercle* est que la perception de sa forme et de sa constitution est tributaire du spectateur. Chacun de nous possède son propre cercle herméneutique, selon ses intérêts, ses connaissances, sa culture, etc. J'ajouterais que l'expérience du *cercle* en ait une non seulement *liminale*, mais aussi *post-liminale*, puisque le travail herméneutique du spectateur déborde le cadre performatif de l'expérience *cinéphanique*. J'expliquerai ce que j'entends par expérience *cinéphanique* à la section suivante.

Le film propose toujours un ensemble fini de territoires *herméneutico-ludique*. Ainsi, tracer la composition du *cercle herméneutique* pour chacun des films pourrait s'avérer ardu, notamment parce que beaucoup de films ne comporteraient qu'à peine quelques territoires. Par exemple, vouloir se mettre au fait de la situation politique en Irak en regardant la comédie pour adolescent *American Pie* de Paul Weitz (1999) est absurde. Or, plus il y a d'espaces sur lesquelles le spectateur peut s'exercer à ce que j'appelle le *jeu rituel de la spectature*, plus la toile herméneutique d'un film est densément composée, plus la *sphère* est parfaite, et plus le spectateur voudra se réapproprier l'objet pour en explorer tous les espaces possibles. Concernant *The Matrix*, les espaces sont multiples et variés. Certains voudront lire, ou relire, les œuvres de Lewis Carroll citées dans le film, ou même *Simulacre et simulation* (1981) de Jean Baudrillard. D'autres voudront visionner, ou revisionner, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, pour le simple plaisir de la comparaison esthétique avec *The Matrix*. La durée du *jeu rituel de la spectature* dépend ainsi des compétences du spectateur et de sa capacité à épuiser toutes les options *herméneutico-ludiques* qui lui sont proposées par le *cercle* et qui vont le retenir plus longtemps dans la toile du film.

Odin consacre une partie de son ouvrage *De la fiction* à ce qu'il appelle la lecture performative. Il attribue ce mode de lecture aux œuvres qui favorisent justement leur relecture. Les espaces qui permettent à ces œuvres de « performer » sont variés; ils vont de la salle de classe – pour les cours de cinéma – aux ciné-clubs. Dans la plupart

des cas, la cinéphilie est un préalable à la lecture performative, mais il y a de plus en plus d'exceptions. À mon avis, la densité du *cercle herméneutique* dicte le potentiel de relecture d'une œuvre. Les cercles d'utilisateurs peuvent varier – cinéphiles, intellectuels, fans, familles, etc. –, mais les processus permettant la relecture sont les mêmes. Ainsi, le *cercle herméneutique* peut notamment servir à comprendre l'appropriation de l'objet pour sa relecture. La lecture d'une œuvre est tributaire d'un espace performatif, comme la relecture peut avoir besoin d'une salle de classe ou d'une salle de ciné-club. Or, pour être efficace, le *cercle herméneutique* a aussi besoin d'un espace performatif. L'intensité de la mise en phase serait, par conséquent, dépendante non seulement de l'émergence première du *tiers symbolisant*, auquel nous avons fait référence plus tôt, mais également de sa capacité à transformer qualitativement l'environnement immédiat de la relation film-spectateur. Si la mise en phase est comprise comme la production d'affects chez le spectateur, elle est également, à mon avis, tributaire de la production de sens, car le premier visionnement crée toujours une relation affective film-spectateur dont l'effet trouve sa source dans le cercle de précompréhension propre à chaque spectateur. Autrement dit, l'investissement émotionnel du spectateur, qui déterminera s'il y a mise en phase ou non, dépend directement des compétences du spectateur à fonctionner dans l'espace qui lui est proposé avec le *cercle*. Par conséquent, je risquerais ici une hypothèse, qui est la suivante : considérer la production de sens dans l'analyse sémiopragmatique du film comme le moteur de la relation affective, donc de la mise en phase, et cela, à l'aide du cercle *heideggerien* de précompréhension. La mise en phase à l'avant-plan, les précompréhensions du spectateur, lors du premier visionnement, agiraient à l'arrière-plan de la spectature et seraient indissociables du processus qui amène le spectateur à « vibrer au rythme des événements racontés ». Évidemment, les visionnements ultérieurs feraient intervenir le *cercle herméneutique* à l'avant-plan, mais toujours en participant au plaisir interprétatif vécu par le spectateur. Ce qui contribuerait à maintenir une mise en phase pour un temps défini et entretenue le plus longtemps possible. Maintenant, cela va de soi que le *cercle herméneutique* du film a besoin non seulement du spectateur, mais également d'un espace communicationnel.

Pour décrire le plus exactement possible le rapport dialectique qui s'installe entre le spectateur et le film, j'ai eu l'idée de solliciter la notion d'Eliade de la hiérophanie.

3.2.4. La *cinéphanie*

Créé par Eliade, le terme « hiérophanie » signifie littéralement *la manifestation du sacré* dans le monde. Autrement dit, pour être opérante, la dialectique a besoin que le sacré se manifeste. Dans le rapport au sacré, la hiérophanie peut s'investir dans une roche, un arbre ou même un émissaire. Précisons que ces derniers ne sont pas des *hiérophanies*, mais qu'ils symbolisent plutôt LA *hiérophanie* primordiale. La hiérophanie crée un espace hiérophanique, ainsi qu'un temps hiérophanique, ce qui permet ainsi à l'homme de répéter périodiquement une expérience hiérophanique. Le temps hiérophanique correspond au temps du rite, qui est le moment de contact avec la hiérophanie, durant lequel on reprend ou rejoue la manifestation primordiale du sacré dans l'espace hiérophanique. À l'instar du croyant qui s'approprie son expérience hiérophanique en créant un espace et un temps hiérophanique, les processus à l'œuvre sont les mêmes entre le spectateur et le film. Conséquemment, si le spectateur veut retrouver le temps vécu lors de son expérience au cinéma, il doit absolument recréer un espace qui lui permet de se réapproprier la relation avec le film. En effet, avec tous les produits dérivés qui inondent le marché – les DVD, les jeux vidéo inspirés de films, etc. – le spectateur peut recréer chez lui, assez fidèlement, les conditions de son expérience première au cinéma.

C'est ici qu'intervient ma proposition originale, celle de la *cinéphanie*. Cependant, je me dois de soulever deux problèmes d'un point de vue à la fois épistémologique et terminologique. Premièrement, les termes employés en sciences des religions ne définissent pas adéquatement l'objet filmique. Ce constat terminologique est évident, car le film ne constitue pas l'objet premier de l'étude des sciences des religions. Deuxièmement, les termes employés en études cinématographiques n'arrivent pas non plus à exprimer exactement, et sans confusion, le rapport ludique et « ritualique »

de la spectature au cinéma. Je m'explique. S'il est vrai que plusieurs théoriciens et chercheurs ont mis en exergue les similitudes morphologiques entre *l'expérience d'aller au cinéma* et celles de *l'expérience rituelle*¹⁸⁵, nous pouvons difficilement, en revanche, considérer le film comme une hiérophanie. D'un point de vue religiologique seulement, le film ne symbolise pas la manifestation du sacré dans le monde, dans la mesure où le cinéma n'est pas reconnu historiquement par les grandes religions pour incarner le numineux, ou plus précisément, selon Otto, le « tout autre ». Par contre, le cinéma constitue résolument un réservoir archétypal, au sens jungien, qui favorise indubitablement la relation avec le numineux – c'est-à-dire avec le « tout autre » ou l'altérité. Or, pour les grandes institutions religieuses, le cinéma n'est qu'un outil de propagande particulièrement efficace.

Le problème terminologique ne s'arrête pas au seul champ des sciences des religions. Dans le champ des études cinématographiques, Christian Metz appelle le *fait filmique* tout ce qui appartient au texte du film uniquement, sans rapport relationnel avec le spectateur, alors que l'expression *fait cinématographique* fait référence au contexte institutionnel. Évidemment, le *fait cinématographique* concerne davantage mon propos, mais la confusion demeure parce que le mot *cinématographique* fait aussi référence aux codes d'expression propres au cinéma. Pour éviter une confusion terminologique qui semble inévitable dans mes recherches à long terme, j'ai décidé de m'inspirer du terme *hiérophanie* d'Eliade et de proposer le terme *cinéphanie*. Parler de l'émergence du sacré, ou d'un temps magico-religieux, et cela, pour définir la relation particulière film-spectateur, est tout à fait pertinent dans le cadre d'une analyse anthro-religiologique, mais pour l'étude spécifique de l'objet filmique, cela s'avère méthodologiquement exogène. Cependant, la notion de hiérophanie offre un potentiel théorique extrêmement fécond. Eliade utilise ce concept pour structurer la relation avec le sacré, avec l'Autre. Or, le sentiment de mise en phase ainsi que le sentiment de plénitude face à l'expérience du sacré ont quelque chose de similaire : la production d'affects, d'une relation affective. Avec le sacré, cette relation affective se

¹⁸⁵ Je fais référence, entre autres, au numéro 5 des *Cahiers du Gerse*, L'expérience d'aller au cinéma, 2003.

réalise au contact de la hiérophanie. Au cinéma, la production d'affects s'actualiserait au contact de la *cinéphanie*. Il importe ici de nuancer, la *cinéphanie* n'est pas la manifestation physique du film sur l'écran, c'est-à-dire qu'elle n'est pas le film-pellicule, ni le film-lecture, mais plutôt la manifestation première de l'espace de communication créé entre le spectateur et le film-lecture, ce dernier étant à la fois l'objet filmique et cinématographique. Cet espace de communication peut se déplacer; il n'est pas exclusif à la salle de cinéma ni au salon, ce qui facilite la réappropriation ultérieure de l'œuvre pour une relecture.

3.2.5. Temps et espace *cinéphanique*

L'utilisation d'un concept original, tel que la *cinéphanie*, a pour objectif de structurer un mode de réappropriation des œuvres cinématographiques pour la relecture du *cercle herméneutique*. À l'instar de l'expérience hiérophanique du croyant, je dirais que le spectateur de film vit une expérience cinéphanique. La hiérophanie, par son émergence, crée un espace et un temps hiérophanique qui gardent *l'homo-religiosus* le plus près possible, virtuellement, de la hiérophanie primordiale. Cet espace et ce temps hiérophanique sont réactualisés par la relecture constante du mythe à travers une expérience rituelle périodique. L'expérience cinéphanique primordiale du spectateur, quant à elle, s'incarne dans la salle de cinéma, en créant un temps cinéphanique qui génère, selon le niveau de la mise en phase, un sentiment de réalité s'opposant à l'insignifiance du quotidien. Le spectateur désireux de se réappropriier le temps cinéphanique primordial devra conséquemment recréer les conditions spatiales et performatives préalables à la « ré-expérience » cinéphanique. Évidemment, l'industrie cinématographique comprend bien – trop bien – les besoins de ses utilisateurs. C'est pourquoi la projection du film en salle institue un temps cinéphanique qui, selon le potentiel de relecture offert par le *cercle herméneutique*, se verra réinvesti dans une panoplie de produits offerts par l'industrie. Ces produits, tels que les DVD et les jeux vidéo, autorisent la reconstitution d'un espace cinéphanique par le spectateur qui veut répéter le temps cinéphanique, et ce, périodiquement.

D'ailleurs, l'industrie lui offre des fenêtres d'expériences périodiques, dont les blockbusters estivaux et les films du temps des Fêtes.

En résumé, le processus cinéphanique que je viens de décrire sert à prendre en charge, non le sacré ni la religiosité, mais une compétence héritée de l'*homo religiosus* qui organise tout selon le principe de l'aller-retour, que je représente par le *cercle herméneutique* de la spectature.

3.2.6. *The Matrix*

Le film *The Matrix* nous propose un potentiel herméneutico-ludique rarement offert au cinéma. Si le spectateur veut explorer tous les espaces qui lui sont proposés par le *cercle herméneutique*, la seule et première *cinéphanie* n'est plus suffisante. Par conséquent, le spectateur désireux de s'investir davantage aura la possibilité de se réapproprier la cinéphanie sous la forme de symboles cinéphaniques. Par exemple, dans le jeu *Enter the Matrix*, le joueur explore une aventure parallèle qui s'installe lors du deuxième épisode du triptyque. Le jeu permet ainsi au spectateur/joueur de participer activement au succès de Neo dans sa quête qui le mène vers la *source*. Ce qui distingue considérablement le jeu *Enter the Matrix* des autres jeux inspirés de films est la possibilité de visionner des scènes complémentaires de *Reloaded*, prolongeant littéralement l'expérience cinéphanique jusque dans le salon du spectateur/joueur.

La série *Animatrix*, quant à elle, propose certains courts métrages d'animation qui offrent aussi des informations complémentaires permettant de mieux comprendre l'univers *Matrix*. À cet égard, le court métrage *The Last Flight of Osiris* introduit littéralement les événements de *Reloaded*, constituant à toute fin pratique l'épisode un et demi de la trilogie cinématographique. D'autres courts métrages, comme *Second Renaissance Part 1* et *Part 2*, élaborent la genèse de l'univers et permettent aux aficionados d'explorer les pistes de réflexion évoquées par le courant cyberpunk,

principalement le rapport homme-machine et les questions d'éthique qui en découlent. Certains ont préféré ausculter davantage l'aspect philosophique de la trilogie. La publication de nombreux ouvrages comme *Taking the Red Pill* (2003) et *The Matrix and Philosophy* (2002) parle d'elle-même. Lorsqu'un objet culturel et populaire comme *The Matrix* permet une relecture aussi forte, il est vite récupéré par les élites à des fins pédagogiques. Dans un autre registre, les fans, pour qui les symboles cinéphaniques mentionnés ci-haut ne sont pas suffisants, vont recréer eux-mêmes leur propre *cinéphanie* en réalisant des *Fanfilms*. Enfin, la création de communautés virtuelles avec, entre autres, le jeu *Matrix Online* contribue également à garder le spectateur près du *temps cinéphanique* par l'expérience d'un univers étendu qui offre un espace performatif.

Je récapitule brièvement cette section pour conclure. Le niveau d'intensité de la mise en phase opérée par un film comme *The Matrix* dépend beaucoup du potentiel de relecture proposé par le *cercle herméneutique*. Quand le spectateur entre en phase de manière intense avec un film comme *The Matrix*, l'*espace de la lecture*, dans la salle de cinéma, n'est plus suffisant. Par conséquent, pour se garder le plus près possible de la cinéphanie, le spectateur va se la réapproprier au moyen de symboles cinéphaniques (des jeux vidéo, des livres, les DVD par l'expérience du cinéma-maison) et recréer un *espace cinéphanique*, tout en espérant y revivre le plus fidèlement possible le *temps cinéphanique* tel qu'il l'a vécu dans la salle de cinéma. Par ses différents moyens, le spectateur vise ni plus ni moins la maîtrise du *temps cinéphanique* originellement vécu dans la salle de cinéma.

Conclusion

Curieusement, bien qu'il soit décédé en 1986, Eliade ne fait que très rarement référence au septième art dans ses ouvrages. Il effleure à peine le sujet dans la conclusion de son ouvrage *Le sacré et le profane* : « *Le cinéma, cette 'usine de rêves', reprend et utilise d'innombrables motifs mythiques : la lutte entre le Héros et le Monstre, les combats et les épreuves initiatiques [cela ne rappelle-t-il pas, entre autres, Matrix?], les figures et les images exemplaires [...]* ». ¹⁸⁶ Lorsqu'il aborde la question de l'homme moderne et sa relation avec l'art, il se réfère presque toujours à la peinture, à la musique et à la littérature, ainsi qu'à leurs rapports avec l'élite : « *Si l'élite se passionne pour Finnegans Wake, pour la musique atonale, ou pour le tachisme, c'est aussi parce que de telles œuvres représentent des mondes clos, des univers hermétiques [...]* ». ¹⁸⁷ Il aborde d'ailleurs, assez éloquemment, le rapport entre l'élite et la masse et leur ouverture par rapport à l'art. « *[L]e prestige de la difficulté et de l'incompréhensibilité est tel que, très vite, le 'public' est conquis à son tour et proclame son adhésion totale aux découvertes de l'élite* ». ¹⁸⁸ Cela fut le cas pour *The Matrix*.

La vision éliadienne du sacré comme une relation fondée sur un système d'opposition s'applique sans trop de difficultés à l'expérience cinématographique du spectateur. Cependant, bien que l'analogie morphologique entre ces deux types d'expérience fasse l'unanimité, on s'est très peu employé à concilier, théoriquement parlant, l'analyse religiologique de l'objet filmique dans le champ des études cinématographiques. Bien sûr, plusieurs analyses textuelles furent rédigées. Le site *Web Journal of Religion and Film* ¹⁸⁹ en témoigne. Or, j'ai voulu, avec ce mémoire,

¹⁸⁶ ELIADE, Mircea. *Le sacré et le profane*, édition française, Gallimard, Paris, 1965, p. 174.

¹⁸⁷ *Id.*, *Aspect du mythe*, Gallimard, Paris, 1963, p. 230.

¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 232.

¹⁸⁹ <http://www.unomaha.edu/jrf/>

démontrer la pertinence d'inscrire l'étude du sacré éliadien non seulement dans le cadre de l'analyse filmique, mais aussi dans le cadre d'une analyse sémiopragmatique, qui prend en considération le spectateur et le processus de sa relation affective créée avec le film, appelé plus précisément la « mise en phase ».

Pour conclure, *The Matrix* s'inscrit définitivement dans la lignée de ces films qui ont encouragé leur appropriation active par le spectateur. Par ailleurs, en ce qui concerne les différences entre la lecture spectacularisante et la lecture performative, Odin souligne ceci : « *La lecture performative réclame que je ne me comporte pas en spectateur mais en interprète, en herméneute* ». ¹⁹⁰ Alors que beaucoup de films n'opèrent qu'avec l'un ou l'autre de ces modes de lecture (citons *L'année dernière à Marienbad* (1961) de Alain Resnais – pour la lecture performative – et *Titanic* (1997) de James Cameron – pour la lecture spectacularisante), *The Matrix* les suscite tous les deux. La lecture spectacularisante s'impose au premier visionnement, en créant une mise en phase engendrée par la curiosité et la fascination pour les effets spéciaux – le spectacle de l'*attraction cinématographique* –, puis les nombreux symboles et les multiples références invitent le spectateur à la relecture, une lecture performative, dans laquelle le *cercle herméneutique*, tel qu'il est expliqué plus haut, intervient prioritairement. En effet, l'intensité de la relation affective créée par le premier visionnement peut être exacerbée par la densité du *cercle*, mais le rôle premier de la *cinéphanie* primordiale demeure la création d'une relation affective film-spectateur. La mise en phase est cependant nécessaire au fonctionnement du *cercle herméneutique* lors des relectures, mais la mise en phase avec la *cinéphanie* primordiale dépend également de la qualité de ce même *cercle*. C'est à cet égard que, à mon avis, la production d'affects est indissociable de la capacité du spectateur à produire du sens, et cela, notamment dans le cas du film *The Matrix*. L'un et l'autre se stimulent mutuellement dans l'espace que je nomme *cinéphanie*. La mise en phase a priorité durant la lecture spectacularisante – au moment de la *cinéphanie* primordiale, c'est-à-dire l'espace créé par le premier visionnement –, puis, enfin, la production de sens, avec le *cercle herméneutique*, prend le relais lors des

¹⁹⁰ ODIN, Roger. *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000, p. 124.

visionnements ultérieurs en s'appuyant sur la création, par celui que j'appellerai dorénavant le *spectator religiosus*, d'un nouvel espace *cinéphanie*, qui prend comme modèle ontologique la première *cinéphanie*. Ces dernières précisions constituent le substrat d'un cadre d'analyse *sémio-religiologique* que j'entends élaborer et appliquer à l'étude du film et à sa réception par le *spectator religiosus*, et cela, dans le cadre de mes recherches de doctorat.

À cette fin, la *cinéphanie*, dont les grandes lignes ont été développées au chapitre précédent, constitue pour moi l'outil de premier plan idéal. Plusieurs questions vont jaloner le cours de mes réflexions sur ce nouveau concept. En voici quelques-unes : comment le spectateur s'approprie-t-il l'objet filmique après son expérience *cinéphanie*? De quelle façon une œuvre devient-elle intermédiatique et/ou transmédiatique et par quels processus contribue-t-elle à créer un nouvel espace et un nouveau temps *cinéphanie*? Comment, sur le plan formel, une œuvre cinématographique pourrait-elle être en mesure de proposer un cadre herméneutique qui puisse correspondre aux compétences de chacun? En effet, à chaque projection le spectateur s'adonne avec plaisir au travail de production de sens. D'ailleurs, Branigan introduit son ouvrage *Narrative Comprehension and Film* en proposant deux angles d'approches du matériel narratif. Sa première approche appréhende le texte narratif comme un objet d'intérêt social : « *In this context, a narrative acquires labels of immense variety in order to arouse the interests of community members*¹⁹¹. » Ainsi, comment un récit cinématographique est-il en mesure de permettre le travail de production de sens du plus grand nombre de spectateurs ? Est-ce le discours qu'il propose? Sa narration? La forme filmique que prend le récit? Le contexte culturel, historique et économique?

Un des objets d'études les plus féconds, à mon avis, pour appliquer le *cercle herméneutique* et la *cinéphanie*, est le phénomène lié aux communautés de fans. Cette approche théorique permettrait de comprendre davantage les processus

¹⁹¹ BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, 1992, p. 2.

d'appropriations des univers cinématographiques par les *fandoms*¹⁹², qui revisitent leur univers favori et explorent et utilisent les différents outils créatifs que le film met à leur disposition. Dans son ouvrage *Convergence Culture*, Jenkins souligne que : « *The film need not be well made, but it must provide resources consumers can use in constructing their own fantasies* ». ¹⁹³

Ainsi, l'objectif théorique ultérieur pourrait être la compréhension de la structure énonciative et discursive de certains films¹⁹⁴ – à l'aide du *cercle herméneutique* –, qui crée une relation affective film-spectateur viable et prolongée – avec la mise en phase –, à la lumière des communautés de fans qui s'approprient leurs univers favoris – par l'entremise de la *cinéphanie* – afin de construire leurs propres visions du monde. Le fan n'étant nul autre que le *spectator religiosus*.

¹⁹² Cette expression est composée du mot « fan » et du suffixe « dom » provenant du mot *kingdom*, constituant littéralement une contraction de *fan kingdom*. L'expression désigne ni plus ni moins les communautés de personnes affectionnant un objet particulier.

¹⁹³ JENKINS, Henry. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006, p. 97.

¹⁹⁴ En effet, comme tous les films ne sont pas propices à l'analyse religiologique, le concept de *cinéphanie* est aussi difficilement applicable à tous les films. Les films tels que *Star Wars*, *Star Trek*, ainsi que la vague de plus en plus populaire en Occident des animations japonaises, constituent un corpus riche qui rend pertinente l'application de la *cinéphanie* pour comprendre le phénomène très contemporain de l'appropriation culturelle.

Bibliographie

- AGEL, Henri. AYFRE, Amédée. *Le cinéma et le sacré*, Les Éditions du Cerf, Paris, 1953.
- AUMONT, Jacques. BERGALA, Alain. MARIE, Michel. VERNET, Marc. *Esthétique du film*, Édition Fernand Nathan, Paris, 1983.
- BARETTE, Pierre. « Le cinéma entre film et médiation », *Cahiers du Gerse, L'expérience d'aller au cinéma*, n° 5, automne, Montréal, 2003, pp. 25-43.
- BOISVERT, Mathieu (dir.). *Un monde de religions : les traditions de l'Inde*, « Le bouddhisme », Les Presses de l'Université du Québec, Québec, 1997.
- BRANIGAN, Edward. *Narrative Comprehension and Film*, New York, Routledge, 1992.
- CAILLOIS, Roger. *L'homme et le sacré*, Édition Gallimard, Paris, 1950.
- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, NY, 1949.
- CAMPBELL, Michel-M. « Guerre de religions ou oecuménisme culturel? », *Religiologiques*, n°9, printemps, Montréal, 1994, consulté en ligne le 13 août 2007, <http://www.unites.uqam.ca/religiologiques/>.
- CAMPBELL, Michel-M.. « Religion et cinéma », *L'étude de la religion au Québec : Bilan et prospective*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2001, article consulté en ligne le 13 août 2007 : http://www.erudit.org/livre/larouchej/2001/livre14_div33.htm
- Collectif. *Matrix, machine philosophique*, Ellipses, Paris, 2003.
- DURAND, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Bordas, Grenoble, 1969.
- ELIADE, Mircea. *Traité d'histoire des religions*, Éditions Payot, Paris, 1949.
- ELIADE, Mircea. *Aspect du mythe*, Gallimard, Paris, 1963.
- ELIADE, Mircea. *Le sacré et le profane*, Gallimard, Paris, 1965.
- ELIADE, Mircea. *Religions australiennes*, Édition Payot & Rivages, Paris, 1972.
- ELIADE, Mircea. *Dictionnaire des religions*, Plon, 1990.

- GENETTE, Gérard. *Figure III*, Éditions du Seuil, Paris, 1972.
- FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*, Les Éditions de minuit, Paris, 1966.
- GADAMER, Hans-Georg. *Vérité et méthode*, Seuil, Paris, (1960) 1976.
- GARDIES, André. BESSALEL, Jean. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Cerf, Paris 1992.
- GAUDREAUULT, André. *Du littéraire au filmique*, Éditions Nota Bene, Paris, 1999.
- GAUDREAUULT, André. JOST, François. *Le récit cinématographique*, Éditions Fernand Nathan, Paris, 1990.
- GENETTE, Gérard. *Figure III*, Éditions du Seuil, Paris, 1972.
- GRIMAL, Pierre. *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Presses Universitaires de France, PUF, Paris, 1951.
- GRONDIN, Jean. *L'herméneutique, Que sais-je?*, PUF, Paris, 2006.
- HABER, Karen (dir.). *Exploring the Matrix, Visions of the Cyber Present*, A Byron Preiss Book, New York, 2003.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Esthétique, tome premier*, Librairie Germer-Baillère, Paris, consulté en ligne sur le site : <http://classiques.uqac.ca/>, (1875,posth) 2003.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens : A Study of the Play Element in Society*, Routledge & Kegan Paul, London, 1949.
- IRWIN, William (dir.). *Matrix and Philosophy (The)*, Open Court Publishing, Chicago, 2002.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- JEFFREY, Denis. « Religion et postmodernité : un problème d'identité », *Religiologiques*, n°19, printemps, Montréal, 1999, consulté en ligne le 14 août 2007, <http://www.unites.uqam.ca/religiologiques/>.
- JULIA, Didier (dir.). *Dictionnaire de la philosophie*, Larousse, Paris, 1991.
- JUNG, Carl-Gustav. *Dialectique du moi et de l'inconscient*, Gallimard, Paris, 1964.
- KAPPELL, Matthew & DOTY, William G. (dir.). *Jacking in to the Matrix Franchise, Cultural Reception and Interprétation*, Continuum, New York, 2004.

- LACHANCE, Michaël. *Capture Totale Matrix : mythologie de la cyberculture*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2006.
- MASLOW, Abraham. *Religions, Values and Peak-Experiences*, Penguin Book, NY, 1964.
- MEUNIER, Jean-Pierre. *Introduction aux théories de la communication*, De Boeck, Bruxelles, 2004.
- MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, Paris, 1956.
- ODIN, Roger. *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000.
- ODIN, Roger. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, vol.1, n°1, Paris, 1983, pp. 67-82.
- ODIN, Roger. « Mise en phase, déphasage et performativité », *Communication*, n°38, Seuil, Paris, 1983, pp. 213-238.
- ODIN, Roger. « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique », *Iris, Cinéma et narration 2*, n°8, Paris, 1988, pp.121-139.
- ORGOGOZO-FACQ, Jeannine. *Initiation à l'histoire des religions, Les trois états de la religion*, Dervy, Paris, 1991.
- PÂQUET, Andréanne. « Un regard anthropologique sur le rituel de la salle obscure » *Cahiers du Gerse, L'expérience d'aller au cinéma*, n° 5, automne, Montréal, 2003, pp. 45-62.
- PERRON, Bernard. « Une machine à faire penser », *Iris, La notion de genre au cinéma*, n°19, Paris, 1995, pp. 76-84.
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*, Édition du Seuil, Paris, 1970.
- SCHLEIERMACHER, Friedrich Daniel Ernst. *Herméneutique*, Cerf/PUL, Paris, 1987.
- SILLAMY, Norbert (dir.). *Dictionnaire de la psychologie*, Larousse, Paris, 1991.
- SZONDI, Peter. *Introduction à l'herméneutique littéraire*, Cerf, Paris, 1989.
- TACOU, Constantin (dir.). *Cahiers de l'Herne (Les), Eliade*, Paris, 1978.
- WACHOWSKI, Larry & Andy. *The Matrix, The Shooting Script*, Newmarket Press, New York, 2001.
- YEFFETH, Glenn (dir.). *Taking the Red Pill*, Benbella Books, Dallas, 2003.

ZEHNACKER, Hubert & FREDOUILLE, Jean-Claude. *Littérature latine*, Presses
Universitaires de France, PUF, Paris, 1993.

Sites Web

Site Web officiel de *Matrix*

http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/phi.html

Principaux ouvrages sur *The Matrix*

<http://www.ursasoft.com/matrix/>

Site Interbible

http://www.interbible.org/interBible/source/culture/2004/clt_040123d.htm

Site Matrix-Happening

<http://www.matrix-happening.net/index.htm>

Site Journal of Religion and Film de University of Nebraska

<http://www.unomaha.edu/jrf/>

Liste des films cités

- 2001 : A Space Odyssey* (1968), réal. Stanley Kubrick, Grande-Bretagne/États-Unis
- Âge d'or (L')* (1930), réal. Luis Buñuel, France.
- Alien* (1979), réal. Ridley Scott, États-Unis.
- American Pie* (1999), réal. Paul Weitz, États-Unis.
- Animatrix, The last Flight of Osiris* (2003), réal. Andy Jones, États-Unis.
- Avalon* (2001), réal. Mamoru Oshii, Japon/Pologne.
- Bound* (1996), réal. Andy & Larry Wachowski, États-Unis.
- EXistenZ* (1999), réal. David Cronenberg, Canada.
- Ghost in the Shell* (1995), réal. Mamoru Oshii, Japon.
- Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), réal. Steven Spielberg, États-Unis.
- Jurassic Park* (1993), réal. Steven Spielberg, États-Unis.
- Jaws* (1974), réal. Steven Spielberg, États-Unis.
- Johnny Mnemonic* (1995), réal. Robert Longo, États-Unis.
- Lawnmower Man (The)* (1992), réal. Brett Leonard, États-Unis.
- Le fabuleux destin d'Amélie Poulin* (2001), réal. Jean-Pierre Jeunet, France.
- Le Tempestaire* (1947), réal. Jean Epstein, France.
- L'année dernière à Marienbad* (1961), réal. Alain Resnais, France.
- Matrix (The)* (1999), réal. Andy & Larry Wachowski, États-Unis.
- Matrix Reloaded (The)* (2003), *id.*
- Matrix Revolution (The)* (2003), *id.*
- Memento* (2000), réal. Christopher Nolan, États-Unis.
- Most Dangerous Game (The)* (1932), réal. Ernest B. Shoedsack, États-Unis.
- Psycho* (1960), réal. Alfred Hitchcock, États-Unis.
- Raiders of the Lost Ark* (1981), réal. Steven Spielberg, États-Unis.
- Sixth Sense (The)* (1999), réal. M. Night Shyamalan, États-Unis.
- Star Wars* (1977), réal. George Lucas, États-Unis.
- Titanic* (1997), réal. James Cameron, États-Unis.
- Tron* (1982), réal. Steven Lisberger, États-Unis.

V for Vendetta (2005), réal. James McTeigue, États-Unis.

Village (The) (2004), réal. M. Night Shyamalan, États-Unis.