

ÉCHANGES EN NOIR ET BLANC
LES ENJEUX DU DOUBLE DANS LE FILM *RENAISSANCE* DE CHRISTIAN VOLCKMAN

By
Samir Elías Avendaño Calvo

A Thesis submitted to the
School of Graduate Studies
in partial fulfillment of the requirements for the degree of

Master of Arts
French Studies

Department of Modern Languages, Literatures and Cultures
Memorial University of Newfoundland

January 2020

St. John's

Newfoundland

Résumé

Le film *Renaissance*, long-métrage animé de science-fiction en noir et blanc, montre la puissance de l'image exploitée par le cinéma, en particulier celle de l'animation. Sorti en 2006, ce film, réalisé par Christian Volckman, conjugue une série d'éléments techniques et scénaristiques appartenant à divers moments de l'histoire du cinéma, notamment un scénario qui fait une liaison avec le cinéma classique, particulièrement avec le film noir américain des années cinquante, avec le polar, et avec leurs archétypes. À cela s'ajoute la technique d'animation utilisée, laquelle combine l'animation 2D traditionnelle et l'animation 3D basée sur la capture des mouvements en créant une œuvre dont l'esthétique visuel nous rappelle celle des jeux vidéo. Dans cette perspective, *Renaissance* est un film particulier qui s'inscrit dans un nouveau type de cinéma : le cinéma transludique. L'analyse présentée ici considère trois perspectives : l'intermédiaire, la vidéoludique et la narratologique, qui visent à démontrer comment dans *Renaissance*, des éléments médiatiques divers s'entrecroisent afin de produire une hybridité générant une nouvelle esthétique. Tout cela, encadré dans l'exploration du rôle central de la dualité, à l'intérieur du récit de cette fiction animée en noir et blanc.

Abstract

The film *Renaissance*, a feature black and white science fiction animated film, proves the power of the image exploited by the cinema, in particular that of animation. Released in 2006, this film, directed by Christian Volckman, combines a series of technical and scriptwriting elements from various moments in the history of cinema, in particular a scenario which makes a link with classical cinema, particularly with the American Black Film of the fifties, with thrillers, and their archetypes. Additionally, the film uses an animation technique which combines both traditional 2D animation with modern 3D animation, which is based on capturing movements by creating a work where the visual aesthetics reminds us of video games. From this perspective, *Renaissance* is a unique film that fits into a new type of cinema: transludic cinema. The analysis presented here considers three perspectives: intermedial, video game and narratological, which aim to demonstrate how in *Renaissance*, various media elements intersect with the objective of producing a hybrid that generates a new aesthetic. All of this is encompassed in the exploration of the central theme of duality within the narrative of this fictional black and white animated film.

Remerciements

J'aimerais remercier tous les gens qui m'ont encouragé, soutenu, critiqué et conseillé, mais plus particulièrement, j'aimerais remercier Dre. Karine Abadie d'avoir été un mentor inspirant, motivant, extrêmement tolérant et une amie extraordinaire. Elle m'a accordé une grande confiance digne de son immense générosité. Merci!

Un grand merci à Dr. Anne Thareau, à Dr. James MacLean et à tous les professeurs de la maîtrise pour leurs connaissances partagés et toute l'aide reçue.

Sur une note plus personnelle, j'aimerais remercier Daniel et sa merveilleuse famille, pour tout le soutien, sans lequel je n'aurais pas pu atteindre cet accomplissement.

À ma famille, pour m'endurer si tendrement, et pour tout le reste aussi.

Et aussi à Natasha et mes collègues de la maîtrise, pour tout le temps passé ensemble.

Table des matières

Résumé	i
Abstract	ii
Remerciements	iii
Introduction	1
Chapitre 1. Cadre Théorique	7
1. L'approche intermédiaire	9
2. L'approche vidéoludique	11
3. L'approche narratologique.....	14
Chapitre 2. Le double et la dualité	16
1. Survol historique.....	18
2. La science-fiction, le double et la critique de la réalité	24
3. Le double au cinéma	28
4. C. Volckman et l'exploration de la dualité.....	31
Chapitre 3. La pluri-dualité de l'être humain : les facettes cachées des personnages	36
1. Les protagonistes du film : stéréotypes, traits physiques et psychologiques	38
2. Barthélemy Karas, héros modernes?	39
3. Ilona Tasuiev, une convergence duale.....	44
4. La ville comme protagoniste, la dualité personnage/objet	46
5. La dualité humain/machine ou la peur d'un futur numérisé	48
Chapitre 4. Le décor, une zone à mi-chemin entre la réalité et la fiction	52
1. La dualité de l'espace : paysages intérieurs et paysages extérieurs dans <i>Renaissance</i>	53
2. Le décor et la technique (émotions et sensations transmises par le dessin)	56
3. Le décor et les emprunts aux beaux-arts.....	60
4. La nature et l'environnement dans <i>Renaissance</i>	64
5. La musique et le bruit	65
Chapitre 5. Le temps dans <i>Renaissance</i>	69
1. <i>Renaissance</i> : un film « classique ».....	70
2. La temporalité de l'histoire.....	71
3. Le passé, le futur et l'année 2006	74

4. Les images d'archive un recours intemporel.....	75
5. Le temps et ses effets : la dualité jeunesse/vieillesse	76
Conclusion	81
Bibliographie.....	86
Annexes	95
1. Annexe 1. Figures citées par chapitre	96
2. Annexe 2. Schéma illustratif de la structure temporel du film	121
3. Annexe 3. Schéma illustratif de la structure narrative du film	122

Introduction

Voir un film, que ce soit en salle ou sur un écran, est aujourd'hui une activité courante, pratiquée par un grand nombre de personnes, le plus souvent dans le cadre des loisirs. Mais depuis longtemps, l'œuvre cinématographique a été envisagée dans une perspective plus théorique qui vise à étudier les différents résultats qui découlent de l'interaction entre ce que montre le film et les diverses formes d'expression humaine. Que ce soit dans le domaine artistique, scientifique ou culturel, il s'agit aujourd'hui d'aborder une réalité mise en scène par l'œuvre cinématographique, de traiter de certains thèmes dénoncés à travers le film, d'analyser le résultat filmique, ou encore de parler d'autre chose, par exemple de réalités évoquées directement ou indirectement par le film.

Un des éléments les plus intéressants dans la vision de chacun de la réalité est la distinction entre ce qui lui appartient en propre, fait partie de sa nature et ce qui lui est étranger. À partir de cette réflexion, l'être humain a créé une série de concepts pour représenter l'opposition intrinsèque de sa propre existence qui reste divisée en deux parties : une partie physique, biologique, le corps, et une autre partie intangible, invisible, l'esprit. Cette idée binaire est à la base du principe de la dualité entendue comme un principe de contraste et d'opposition dans la nature, dans la pensée et dans la condition humaine. Le cinéma en tant que phénomène socioculturel se présente comme un champ artistique privilégié pour exprimer cette vision binaire de la réalité. C'est la puissance de l'image exploitée par le cinéma, avec sa maîtrise des éléments audiovisuels, en particulier celle de l'animation, qui nous a mené premièrement à la découverte puis à l'exploration du film d'animation *Renaissance*, un long-métrage de science-fiction en noir et blanc, réalisé par Christian Volckman, sorti en 2006, et coproduit par la France, le Royaume-Uni et le Luxembourg.

Notre but est d'analyser le principe de la dualité dans cette dystopie futuriste pionnière de l'animation numérique du début des années 2000¹. La dualité est un concept qui témoigne d'une certaine polysémie. Par exemple, il suffit de chercher cette entrée dans le dictionnaire pour réaliser les différentes interprétations données par le contexte et pour prendre conscience de l'ambiguïté du terme *double*. Est notamment double ce qui est multiplié par deux ou prévu pour deux, mais aussi ce qui a deux aspects, ce qui est trompeur ou fait preuve de duplicité. Le substantif *double* nous rappelle bien l'idée de quantité, mais il est en même temps relié aux qualités des êtres et des objets dans la mesure où il renvoie à d'autres concepts comme couplé, contrepartie, duplicata, jumeau, sosie. Une longue liste qui est nourrie par des références à la mythologie (Hermaphrodite, Narcisse, Janus, Écho, Androgynes), à la littérature notamment le Doppelgänger en ses nombreuses manifestations, au cinéma où le terme *doubler* acquiert plusieurs interprétations en vertu du métier appliqué, par exemple du côté du comédien l'action de remplacer un acteur par un autre qui réalise les scènes dangereuses, du côté du montage remplacer les dialogues dans une langue par des dialogues en autre langue ou truquer les images en montrant deux images dans le même plan, etc.; aux sciences de la santé comme la psychologie et la psychiatrie où le terme englobe une série de troubles de la personnalité. Lumière/obscurité, masculin/féminin, froid/chaleur, naissance/mort, matérialité/spiritualité : ce sont quelques exemples des multiples dualités traditionnellement organisées dans un système de valeurs ayant par fondement les principes moraux du bien et du mal. L'idée fondamentale que nous retiendrons pour notre analyse est qu'il existe une force sous-jacente

¹ *Renaissance* représente une réussite dans le domaine de l'animation numérique et en même temps, il constitue un précédent pour les futurs films animés comme ceux de Disney. Par exemple, IBM a fourni le financement du matériel et des logiciels pour Attitude Studio (300 stations spéciales pour le dessin graphique, 200 serveurs de rendu, 24 téraoctets de stockage), les spécialistes du mouvement d'Attitude Studio ont créé un prototype de lunettes spéciales pour capturer les micro-mouvements oculaires des comédiens, ainsi qu'une variation de la technique de capture mouvement focalisée sur les vêtements qu'ils ont appelé « clothing » et avec laquelle ils ont donné plus de liberté au comédien « pour interagir avec son vêtement sur le plateau, dans le but d'aider l'acteur à se focaliser sur son rôle tout en restant le plus naturel possible » (Blin 2006, p. 61). Voir aussi Frenette 2006.

de tensions entre deux éléments (l'original et le double) qui malgré sa ressemblance ne sont pas la même entité, et qui maintiennent une relation de dépendance de l'un à l'autre, débouchant le plus souvent sur une opposition ou un conflit.

Cependant, comme nous le verrons dans le deuxième chapitre, le concept de dualisme dans *Renaissance* s'étend à plusieurs niveaux en devenant un film avec des caractéristiques très particulières. En effet, la technique d'animation utilisée combine l'animation 2D et 3D, et est basée sur la capture des mouvements d'acteurs réels qui doivent représenter les scènes et connaître les dialogues puisque tout est enregistré, une technique aujourd'hui banale, peu développée au moment de la production du film (entre 2004 et 2005). Cela donne au film un degré de réalisme qui s'oppose au fait que tout le film ait été dessiné entièrement par ordinateur. À cela s'ajoute la palette de couleurs choisies : seulement le noir et le blanc, sans d'autres teintes de couleur, ce qui constitue la particularité la plus remarquable du film. Cette absence de couleur apparaît comme un pont liant le passé et la modernité si on analyse l'histoire du cinéma où les premiers films étaient tournés de préférence en noir et blanc. Dans cette perspective, le concept artistique du noir et blanc permet de transcender la problématique technologique dans la mesure où un film numérique monochrome a un côté intemporel, hors du temps, grâce aux caractéristiques partagées de l'image en noir et blanc, lesquelles peuvent être reproduites facilement par n'importe quelle technique. Cela peut laisser supposer qu'il sera possible de faire le même film dans le futur sans que la technologie ait de réel impact sur sa conception et son rendu final. Ces éléments peuvent d'ailleurs marquer une limite entre le film commercial et le film « d'auteur », transformant ainsi *Renaissance* en film frontalier en vertu des éléments techniques et technologiques créés pour sa production d'un côté, et par le mixage créatif de divers éléments appartenant à l'époque classique du cinéma. En effet, le scénario de *Renaissance* n'est pas nouveau, mais il fait une liaison avec le cinéma classique,

particulièrement avec le film noir américain des années cinquante et avec ses archétypes (lesquels seront décortiqués dans des chapitres à venir afin d'exposer les diverses formes d'expression de la dualité animant les personnages) : la jeune femme, presque parfaite, qui est tout le temps en péril ; la femme plus expérimentée (parfois plus âgée), avec des traits de femme fatale ; le policier dur à cuire, peu sociable avec un passé mystérieux qui menace son statut actuel ; l'homme d'affaires criminel qui se cache derrière l'image bienveillante de philanthrope ; les criminels psychopathes au service d'une organisation riche et puissante ; une énigme complexe qui paraît facile à première vue, etc. Une combinaison d'éléments simples, mais très efficace et qui collabore au maintien d'une atmosphère de suspense tout au long du film.

Les événements de *Renaissance* se déroulent dans un contexte essentiellement urbain dominé par une architecture hybride caractérisée par constructions classiques qui intègrent des systèmes hautement sophistiqués, comme des appartements qui peuvent se déplacer en haut ou en bas pour profiter de la lumière naturelle ou du paysage, enfermant une série de secrets. Ainsi, on assiste à la découverte d'un Paris en 2054, ville pleine de croisements inattendus, de culs-de-sac abrupts, de détours, de couloirs, de secrets planqués dans des pièces verrouillées, qui au fur et à mesure du développement de l'histoire, devient un des personnages principaux du film. À la fin du film, après une séquence émotive s'apparentant un dénouement heureux, C. Volckman ne fera que laisser une série de questions sur les protagonistes, lesquelles ne pourront avoir de réponse que dans la mesure où le spectateur reste attentif à chaque détail.

Trois approches nous seront utiles pour l'étude du film : l'intermédialité, ce qui relève du vidéoludique et la narratologie, approches qui encadreront notre analyse et nous serviront à démontrer comment, dans *Renaissance*, des éléments médiatiques divers s'entrecroisent afin de produire une hybridité générant une nouvelle esthétique, à la frontière du cinéma spectaculaire et

des nouveaux médias (jeu vidéo, animation numérique), tandis que nous analyserons le rôle central de la dualité, à l'intérieur du récit de cette fiction animée en noir et blanc.

Ainsi, le premier chapitre abordera plus amplement les approches choisies et montrera comment ces approches nous permettent d'interpréter les divers éléments constitutifs de *Renaissance*. Dans le second chapitre, nous tenterons d'approfondir un peu le concept de dualité, en rappelant ses racines, son devenir historique et ses manifestations dans plusieurs champs des arts et des sciences, pour aboutir au domaine du cinéma et voir comment cette figure du double est en relation avec la vision cinématographique de C. Volckman. Le troisième chapitre portera sur l'analyse des protagonistes de *Renaissance* dans leur aspects psychologique et physique. Cela nous permettra d'éclaircir les liens entre le principe de dualité, la construction des personnages et leur manière d'agir face aux défis de l'intrigue. Ces éléments ne peuvent être interprétés complètement sans l'analyse minutieuse du décor qui est le sujet du quatrième chapitre, une partie fondamentale pour donner sens aux enjeux de la dualité dans le film. Finalement, nous nous occuperons dans le cinquième chapitre de l'analyse du temps, ses manifestations et ses conséquences sous différents angles. Au terme de notre étude, nous espérons réaliser une analyse détaillée du principe de la dualité et de ses manifestations dans différentes parties et certains aspects fondamentaux du film : les images, le son, le bruit, la musique et la narration.

Le film de C. Volckman nous offre un terrain vaste et presque vierge pour explorer et pour exploiter la richesse de sens et de contenu de ce que nous avons appelé un film frontalier. L'intérêt du travail autour de *Renaissance* réside d'ailleurs dans le fait de faire ressortir l'entrecroisement d'éléments appartenants à diverses formes comme le cinéma, la littérature et le jeu vidéo, ce qui s'inscrit complètement dans l'approche intermédiaire préconisée.

En effet, le but de cette analyse sur le film de C. Volckman se trouve liée à deux critères significatifs : d'abord, il y a peu de travaux de recherche sur *Renaissance* du point de vue des études cinématographiques ou narratologiques à part de quelques mentions dans les travaux de Cheval (2014) et Baillargeon (2016), dans le chapitre 11 de l'ouvrage collectif que Philippe Mather et Sylvain Rheault² (2015) consacrent au cinéma d'animation en France, et le mémoire de A. Akçay (2008), qui analyse le rôle de l'architecture dans la construction du paysage du Paris du futur montré par *Renaissance*. Notre démarche puise dans des approches en développement permanent, surtout en ce qui concerne l'intermédialité et les approches vidéoludiques, ce qui favorise une analyse dynamique et novatrice considérant les productions culturelles comme des systèmes ouverts en flux constant qui font partie d'une nouvelle génération d'œuvres mixtes ou hybrides, lesquelles font preuve de processus d'interaction et d'évolution des arts (en général). En s'inscrivant dans ces approches, nous espérons que ce travail contribuera significativement à leur construction et à leur consolidation théorique en fournissant une étude de cas rigoureusement menée. À la fin de ce travail académique, nous voudrions laisser l'impression aux lecteurs, d'être face à une entité porteuse de significations qui parle de différentes réalités parfois inconnues comme si le visionnement du film était une activité ludique en évolution permanente.

² Le chapitre en question est écrit par Kirsten Bligh de l'Université de Regina.

Chapitre 1 : Cadre théorique

Le XXI^e siècle a été le témoin de grands changements dans la façon de traiter l'information et sa diffusion. Nous vivons dans une époque qui prône l'élimination des barrières culturelles, linguistiques et religieuses. Ce contexte évolutif de la communauté globale se reflète aussi au niveau des formes d'expression humaine comme l'Art et la science qui ont réussi à s'adapter aux exigences de l'Histoire grâce à l'intégration d'éléments appartenant à d'autres domaines d'étude de la réalité. Un bon exemple de ce processus se trouve dans la sociologie visuelle qui utilise l'image ou un autre média visuel (photographie, vidéo, dessin animé, bande dessinée) pour décrire la culture et la société.

Le cinéma en tant qu'Art et comme véhicule d'information (média) pionner de l'expérimentation dans le champ de l'image en mouvement a tiré profit de cette tendance à l'hybridation. Le terme hybride, fait pour nous référence à tous ces films qui intègrent dans leur production différents éléments propres à d'autres genres cinématographiques ou à d'autres médias comme la bande dessinée, l'internet, et les jeux vidéo. Nous pouvons citer comme exemple quelques films comme *Valse avec Bachir* (2008) d'Ari Folman où l'animation 2D et le documentaire se conjuguent à l'esthétique de la bande dessinée en mêlant au sein même de l'intrigue expériences biographiques, faits historiques et éléments fictionnels. Ou encore *Les Aventuriers de l'art moderne* (2015) d'Amélie Harrault, adaptation de la trilogie de romans de Dan Franck qui combine le documentaire, l'animation, la fiction et les archives (visuelles et sonores, tirées de l'époque traitée par le film), afin de recréer la vie artistique et littéraire de Paris au début du XX^e siècle.

Les caractéristiques mixtes de *Renaissance* présentent le film comme un entrecroisement entre les genres du cinéma noir et de la science-fiction, mélangé avec des éléments propres du roman graphique, de la bande dessinée et du jeu vidéo (que nous décrirons avec plus de détails dans les prochains chapitres). À cette lumière, nous pouvons affirmer que ce film s'inscrit dans cette lignée de productions cinématographiques hybrides contemporaines.

Mais avant de commencer cet exercice de réflexion autour du film, nous allons mentionner quelques concepts utilisés comme cadre théorique, qui nous serviront de base dans notre démonstration. Ainsi, nous verrons comment des éléments médiatiques divers s'entrecroisent dans ce film d'animation.

Le premier concept que nous voulons expliquer est celui de cinéma numérique. Un terme utilisé pour se référer à tout film qui est réalisé numériquement, « en totalité ou en partie, autrement dit, dont la production repose en majeure partie sur la programmation faite à l'ordinateur, que ce soit au niveau du montage, de l'élaboration d'effets visuels, des retouches d'images, ou bien de la création d'images de synthèse entièrement générées par ordinateur » (Picard 2009, p. 31). Compte tenu que *Renaissance* intègre la capture de mouvement et l'animation 3D, le film peut être totalement classé dans cette nouvelle avenue de la production cinématographique. Cette fiction animée (entendue ici, comme un produit de l'imagination qui n'a pas de modèle complet dans la réalité, même s'il l'imité à la perfection³) se déroule dans un Paris futuriste presque parfait où les grandes structures résidentielles et la technologie s'harmonisent avec l'héritage historique de la ville. Elle ajoute une intrigue encadrée par une esthétique visuelle très proche de la bande dessinée et du roman graphique qui nous rappelle la cinématique d'un jeu vidéo (troisième concept) que

³ Centre national de ressources textuelles et lexicales. En ligne : <<https://cnrtl.fr/definition/fiction>>. Consulté le 18 novembre 2018.

nous retiendrons comme « une action libre située en dehors de la vie courante, capable néanmoins de nous absorber totalement, qui s’accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, et qui se déroule avec ordre selon des règles données » (Huizinga 1951, p. 35).

Nous verrons au fur et à mesure de notre analyse que ces trois concepts se traduisent dans les caractéristiques intrinsèques au film et en font une œuvre singulière dans son genre.

1. L’approche intermédiaire

Les dernières décennies ont vu l’apparition de nouveaux domaines spécialisés d’étude. Ce contexte paradigmatique a permis la naissance de l’approche intermédiaire. Présenté et développé par Dick Higgins, Gene Youngblood et Hans Breder aux États-Unis dans les années soixante⁴, le concept d’intermédia est « né au sein de la production artistique, dans l’objectif de promouvoir de nouvelles pratiques et l’utilisation de nouveaux médias ou de supports inhabituels » (Fischer 2015, p. 9). En 1966, Julia Kristeva introduit le terme d’intertextualité lequel est défini comme une « transposition d’un (ou de plusieurs) système(s) de signes à un autre⁵ » (Kristeva 1974, p. 60). Cependant, la notion d’intermédialité dépasse la description des processus de production de sens purement textuels et vise à étudier les interactions médiatiques dans la production du sens. En 1983, Aage A. Hansen-Löve introduit le terme intermédialité dans son article « Intermédialité et Intertextualité⁶ » à propos de la corrélation entre textes et images dans l’art moderne russe. Au cours des dernières années, le concept d’intermédialité a entre autres été développé aussi par Jürgen

⁴ Le terme intermedia est lancé dans un débat public en 1965 par Dick Higgins. L’année suivante, il publie son texte « Statement on Intermedia » dans lequel il parle des ready-made (ces objets manufacturés qu’un artiste manipule et transforme en œuvres d’art) comme étant « vraiment entre les médias ». Un an après la parution de ce texte programmatique, Gene Youngblood publie dans la Los Angeles Free Press la première des tribunes hebdomadaires intitulées « Intermedia », qui portaient sur des sujets allant du cinéma et des arts à la science, à la technologie et à la révolution culturelle. En 1968, Hans Breder établit la fondation du programme « Intermedia » à l’Université d’Iowa pour soutenir des artistes à chercher de nouvelles formes artistiques.

⁵ Voir Kristeva 1974, p. 60.

⁶ Hansen-Löve 1983, cité par Fischer 2015, p. 10.

E. Müller et par Éric Méchoulan, ce dernier ayant lancé en 2003 le premier numéro de la revue *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, favorisant les études des sciences humaines de ce point de vue. Ainsi le concept d'intermédialité peut être résumé selon Caroline Fischer, comme un terme qui vient du « croisement » entre intermédia et intertextualité, dans le but de répondre à « la nécessité de développer de nouvelles méthodes herméneutiques pour saisir de nouveaux médias ou formes d'expression artistique⁷ ». Par conséquent, l'intermédialité est une approche conceptuelle qui s'intéresse aux relations et aux interactions entre des médias distincts à l'intérieur d'une œuvre, en tenant compte de son développement dans des contextes sociaux et historiques spécifiques. Elle s'intéresse aussi à la production de sens qui émerge de ces convergences médiatiques et propose de cesser de considérer les médias comme des institutions isolées les unes des autres. En d'autres termes, comme l'explique Silvestra Mariniello :

On entend l'intermédialité comme hétérogénéité; comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation; comme recyclage dans une pratique médiatique, [...], comme convergence de plusieurs médias; comme interaction entre médias; comme emprunt; comme interaction de différents supports; comme intégration d'une pratique avec d'autres; comme adaptation; comme assimilation progressive de procédés variés; comme flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos; comme faisceau de liens entre médias [...]. (Mariniello cité par Bertrand 2015, p. 230).

L'intermédialité désigne plus précisément l'ensemble des interférences, des convergences, et des transferts de significations, de concepts et de formes qui s'effectuent entre les médias, dans le but de produire de nouvelles significations. Il faut préciser que dans notre travail d'analyse nous utiliserons les concepts d'intermédialité tels que résumé par Rémy Besson. Selon lui, l'analyse intermédiaire nous permet d'aborder les œuvres selon quatre axes : la coprésence (ce qui se joue entre les différents médias, d'un point de vue synchronique); le transfert (la manière dont une forme singulière est liée à d'autres formes qui lui sont contemporaines ou antérieures, d'un point de vue diachronique); l'émergence (l'étude des dynamiques de distinctions entre médias); le milieu

⁷ Voir Fischer 2015, p. 10.

(l'étude de l'espace où se déroulent les liens/relations entre médias)⁸. Notre analyse tentera de trouver les points de rencontre entre *Renaissance* et d'autres formes d'expression médiatique par exemple les arts, la publicité, la presse, le jeu vidéo, etc., d'un point de vue de coprésence et de transfert. Cette approche encadrera notre analyse afin de comprendre une partie des interactions qui se jouent entre les éléments visuels et le récit du film.

2. L'approche vidéoludique

Le développement technologique a entraîné avec lui la création d'une myriade d'objets « intelligents », qui nous maintiennent informés des derniers événements autour du monde, mais qui nous permettent aussi d'être en contact avec autrui en couvrant une longue liste d'activités sociales et d'activités de divertissement parmi lesquelles se trouve les jeux vidéo. Dans une société numérisée comme la nôtre, le jeu vidéo peut occuper un espace important dans la vie quotidienne. Nous jouons avec des montres intelligentes, avec des téléphones portables, sur des tablettes, des ordinateurs, des consoles portables, dans le bus, dans la voiture, dans l'avion, n'importe où et avec n'importe qui, nous habitons dans un monde devenu ludique. De leurs débuts au tournant du XX^e siècle, jusqu'à leurs succès actuels comme industrie culturelle à part entière, les jeux vidéo ont connu un développement extraordinaire, dont l'ensemble des enjeux sont aujourd'hui de plus en plus pris en compte par les nouvelles générations de chercheurs universitaires. Cet intérêt pour l'activité ludique peut être retracé à la fin des années trente, lorsque John Huizinga développe le concept *d'homo ludens*⁹ pour introduire le jeu comme forme fondamentale de l'expression humaine au même titre que la connaissance (*homo sapiens*) ou le travail (*homo faber*). *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu* de Huizinga constitue une des premières et principales influences philosophiques du champ des sciences du jeu ou *game studies*. Dans cet ouvrage, le jeu est décrit

⁸ Voir Besson 2015, p. 141-144.

⁹ Voir Huizinga 1951.

comme une dimension essentielle du comportement humain. Huizinga cherche à démontrer que le jeu n'est pas qu'un processus d'apprentissage préalable à une autre forme d'expression qui serait complète, telle que l'activité de travail, mais qu'il constitue en lui-même une expressivité complète et complexe. Avec l'apparition des machines à jouer au milieu du XX^e siècle et le développement des consoles à la même époque, émerge en Europe du Nord et aux États-Unis les sciences du jeu, un nouveau courant qui tente de comprendre tant l'objet que le phénomène lié à son utilisation¹⁰. De sorte que dans les années quatre-vingt, les études sur le jeu vidéo se divisent entre différents courants : par exemple, d'un côté les psychologues cherchent à comprendre l'impact sur les aptitudes cognitives; de l'autre, les sociologues étudient les jeux pour leur dimension éducative. Cependant, seulement deux courants domineront à part entière les sciences du jeu : la narratologie dans un premier temps et la ludologie à partir des années quatre-vingt-dix.

La narratologie appliquée aux sciences du jeu s'intéresse aux nouvelles mises en scène de la fiction à travers l'informatique. Cette approche considère le jeu vidéo comme texte et l'analyse comme objet fictionnel à travers les outils de la sémiologie. Quant à la ludologie, elle se développe au même moment, mais en parallèle de l'autonomisation de l'industrie vidéoludique souhaitant ainsi construire un champ d'études plus centré sur les préoccupations des concepteurs de jeux vidéo. Dans notre société le jeu est une institution bien établie qui se limite généralement à l'activité fantasmée de l'enfance, et serait ainsi dénoué d'importance. Cependant, nous considérons, comme l'indiquent Caillou et Huizinga que « la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu », et par conséquent, toute activité humaine comporte un certain degré d'intensité ludique. Une telle vision constitue notre point de départ vers des réflexions sur la valeur sociale des éléments ludiques liés à *Renaissance*. Avec le développement des nouvelles

¹⁰ Voir Zabban 2012.

technologies, principalement les numériques, le contexte médiatique général a changé et les caractéristiques des œuvres cinématographiques contemporaines aussi. Ces dernières présentent des défis au moment de leur analyse puisque d'un côté les anciennes théories risquent d'être rigides en isolant un point de vue, et de l'autre côté, les frontières entre médias se font chaque fois plus indéchiffrables. À ce titre, l'avènement du cinéma transludique, genre dans lequel s'inscrit le film de C. Volckman est intéressant. Il est possible d'identifier quatre éléments distinctifs dans les films appartenant à ce genre : la construction de l'univers diégétique comme un environnement de jeu, la conception du récit à l'image de la structure narrative du jeu vidéo (par niveaux), la fabrication des images à la manière des nouveaux médias, plus principalement des images de synthèse et la modélisation des scènes à l'instar des possibilités des nouveaux médias et de l'animation en général¹¹. Il représente une forme de cinéma hybride qui reprend textuellement les structures imaginaires et plastiques du jeu vidéo et de l'animation, ainsi que ses structures esthétiques. Dans cette perspective, l'approche vidéoludique proposée par Perron, qui tente de théoriser et définir le jeu vidéo d'un point de vue holistique, nous offre la possibilité d'étudier le cinéma transludique sous de multiples aspects (culturel, industriel, économique), ainsi que de souligner sa structure narrative, ses principales caractéristiques et ses relations avec les autres médias visuels¹². Ainsi envisagée, l'approche vidéoludique nous permettra d'exposer les éléments partagés entre *Renaissance* et les jeux vidéo au niveau de l'image et au niveau du récit, dans le but d'identifier avec plus de clarté cette nouvelle forme d'expression cinématographique en évolution.

¹¹ Voir Picard 2009, p. 84-88.

¹² Voir Perron 2007.

3. L'approche narratologique

La narratologie est une approche qui vise à l'analyse structurale du récit¹³. Elle comprend un certain nombre d'approches hétérogènes parmi lesquels nous pouvons mentionner la *narratologie modale* qui s'occupe d'abord et avant tout des formes d'expression par le biais desquelles on raconte : formes de la manifestation du narrateur, matières de l'expression mises en jeu par tel ou tel médium narratif (images, mots, sons, etc.), niveaux de narration, temporalité du récit, point de vue, etc. Cela l'oppose de la *narratologie thématique*, qui s'intéresse quant à elle à l'histoire racontée, aux actions et aux rôles des personnages, aux relations entre les actants, etc¹⁴. Dans cette perspective, l'analyse narratologique pourrait paraître réductrice, car elle isole chaque aspect de l'œuvre. Cependant, cette approche permet de poser les questions qu'un conteur d'histoire pourrait se poser au moment où il construit son récit et s'interroge sur la perception qu'en aura le destinataire. Elle nous aide alors à comprendre comment un film s'y prend pour raconter une histoire. Cette approche considère que le récepteur d'une œuvre peut percevoir deux niveaux de narrativité, soit la monstration et la narration : le premier niveau relève simplement de l'image, de l'action de montrer quelque chose, alors que le deuxième traite de l'action de narrer, des événements en cours. Ce niveau peut être présent dans le montage, mais aussi dans le point de vue, dans le ton du récit, dans les sens secondaires, dans l'esthétique, etc. Ces éléments constituent ce qu'on appelle la subjectivité ou l'énonciation, laquelle a un lien très fort avec la narration, car elle permet de savoir qui parle ou qui raconte l'histoire et où elle se situe. C'est-à-dire que l'auteur ou l'instance narrative (le narrateur) s'exprime dans le film non pas uniquement par les mots. Pour ainsi analyser la narrativité d'un film, il faut distinguer trois aspects conceptuels : récit, histoire et

¹³ Voir Cornils et Schernus 2007, p. 17-57.

¹⁴ Voir Gaudreault 2017, p. 18-19.

narration. Le récit est la première chose qui se donne au spectateur. C'est un contenant qui abrite les histoires secondaires du film. L'histoire (signifié) est la diégèse ou le monde fictionnel que le spectateur construit à partir du récit. La narration est la manière de raconter, la façon dont le narrateur fait les choix de présentation des événements pour la construction d'une histoire pour le spectateur. Nous avons choisi l'approche narratologique d'André Gaudreault qui nous semble favoriser équitablement l'analyse des deux parties du film, la monstration et la narration. Pour lui, le cinéma est un double récit complexe qui s'adresse au public à deux voix. Ainsi envisagé, nous serons en mesure d'étudier les composantes de chacune de ces voix : la première explicite (les dialogues, les mentions écrites) et la deuxième implicite (les images, les bruits, la musique).

Tout bien considéré, il est clair que le contexte actuel de numérisation et de ludification du cinéma et de la culture exige une conceptualisation renouvelée du cinéma contemporain et une refonte des approches d'analyse plus inclusives des technologies numériques et des médias émergents. C'est dans cette perspective que nous intégrerons les trois approches exposées : l'approche intermédiaire dans la perspective de coprésence et de transfert pour contextualiser le processus de production, l'approche vidéoludique pour dévoiler les caractéristiques esthétiques qui font de *Renaissance* un film transludique et enfin, l'approche narrative pour l'analyse approfondie des différentes nuances que prend la dualité dans ce long-métrage, à travers les cinq matières d'expression qui composent la narration filmique : les images, les bruits, les paroles, les mentions écrites et la musique. Cela nous permettra de couvrir tous les éléments les plus importants de *Renaissance*, en partant des structures superficielles (ce qu'on voit, ce qu'on écoute) pour arriver aux structures profondes (ce qui s'exprime, ce qui signifie) dans le but de comprendre le recours à la figure de la dualité, sa fonction et ses formes comme fondement de ce film.

Chapitre 2 : Le double et la dualité

Des concepts ont été créés afin de représenter l'opposition intrinsèque de l'existence humaine divisée en deux parties : une partie physique, biologique, le corps, et une autre partie intangible, invisible, l'esprit. Autrement dit, le principe fondamental de la dualité, un principe de contraste et d'opposition dans la nature, dans la pensée et dans la condition humaine. En effet, comme nous allons voir dans les pages suivantes, soit sous la forme de concept, d'image ou soit sous la forme de figures fictionnelles, le double et la dualité ont eu un parcours historique important et ont toujours été présents dans les différentes manifestations intellectuelles de l'homme.

Il existe multiples définitions de la notion de dualité et dualisme. Ainsi, le dictionnaire Larousse¹⁵ parle d'un système de pensée qui admet deux choses apparemment opposées, mais qui accorde une importance égale aux deux éléments constitutifs. Chaque partie étant à la fois singulière devient la constituant d'un tout, qui diffère du résultat de la somme de ses parties. Le dictionnaire *Trésor de la langue française*¹⁶ nous permet aussi de prendre conscience de l'ambiguïté du terme *double* : par exemple est double ce qui est multiplié par deux ou prévu pour deux, mais aussi ce qui a deux aspects, ce qui est trompeur ou fait preuve de duplicité. Le substantif *double* recouvre bien sûr des quantités, mais il est néanmoins indissociable de qualités puisqu'il renvoie à d'autres concepts comme duplicata, copie, jumeau, alter ego, réplique, termes dont la valeur est avant tout appréciative. La liste peut encore être élargie par des références à la mythologie (Narcisse, Janus, Écho, le mythe platonicien de la caverne), à la littérature (le

¹⁵ Dictionnaire Larousse en ligne. En ligne : <<https://larousse.fr/dictionnaires/francais/dualit%C3%A9/26915?q=dualit%C3%A9#26782>>. Consulté le 27 mai 2018.

¹⁶ Trésor de la Langue Française informatisé. En ligne : <<http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?13;s=1453954920;r=1;nat=;sol=2>>. Consulté le 27 mai 2018.

Doppelgänger en ses nombreuses manifestations), au cinéma où le terme *doubler* signifie enregistrer les dialogues d'un film dans une autre langue ; une doublure est la partie intérieure d'un vêtement, mais elle est aussi, celle qui demeure cachée, qui l'isole et lui permet de garder sa forme. Le double est également celui ou celle qui prend la place de l'acteur, la personne que le public ne voit jamais, ou encore est-il présent en psychologie avec les cas de personnalité clivée, de dédoublement, de personnalités multiples. Pourtant, nous allons utiliser comme concept du double les aspects soulignés dans les associations ou dérivations du terme : la tension entre deux objets (pour simplifier, l'original et le double) qui ne sont pas à égalité, qui entretiennent une relation de subordination de l'un à l'autre, pouvant déboucher sur une rivalité ou un conflit.

Jour/nuit, homme/femme, intérieur/extérieur, pur/impur, sacré/profane : ce sont là quelques-unes des multiples dualités que nous pouvons citer. La croyance populaire accentue ces antagonismes en conférant des valeurs morales au bien et au mal. Cependant, il existe chez l'homme une tendance à essayer de se libérer de la lutte éternelle des contraires. Il existe toujours des contre exemples. L'art classique tente de réconcilier ces contraires en construisant une image de la perfection. L'homme dénie ainsi ce qu'il est véritablement : là commence le combat entre la réalité et la fiction, entre l'authenticité et l'artifice. Dans les pages suivantes, nous tenterons de montrer comment le double et la dualité ont acquis les divers concepts que nous leur associons, d'une manière directe ou indirecte ; d'abord, par un court parcours historique de la figure du double dans certaines manifestations culturelles, plus spécifiquement dans la littérature et la philosophie, ensuite, avec un bref survol des diverses expressions de cette vaste figure dans l'univers du cinéma, afin d'être en mesure de révéler les multiples formes prises par la dualité comme élément structurant du film hybride contemporain *Renaissance*.

1. Survol historique

Plusieurs civilisations antiques prouvent que les hommes ont insisté dans la croyance en une dualité de l'être humain. Par exemple, dans les cultures grecque, romaine, chinoise et égyptienne, on croyait à l'existence d'un deuxième moi, d'un double, reproduction fidèle du moi corporel, qui habitait chaque être vivant¹⁷. Bien que son domaine soit celui des rêves, du monde spirituel ou de l'inconscient, il n'était pas considéré comme un esprit immatériel ou un concept abstrait, mais bien comme un « autre » doté d'une existence physique¹⁸.

Maurizio Bettini¹⁹ retrace l'origine historique du sujet du double en partant de la production littéraire grecque, en particulier de l'œuvre homérique. En effet, dans certains épisodes de *L'Iliade*, les dieux font usage des « éidolons »²⁰ pour jouer le rôle de double du héros Énée, afin de lui préserver la santé et de le soustraire à des situations périlleuses. Ainsi le double acquiert un rôle principal dans l'Antiquité ; en plongeant dans la pensée de l'époque, nous trouvons de nombreux passages fabuleux qui nous parlent du double dans les contextes les plus variés, un modèle que la culture romaine accueillera à son tour. Par exemple, dans les odes de Pindare, dans les récits du genre historique comme celui d'Ariston²¹, dans les *Métamorphoses*²² d'Ovide, où les fils du dieu sommeil Morphée, Icélos et Phantasos ont le pouvoir de doubler les hommes, les animaux et les objets inanimés (décor) dans le royaume des songes, ou aussi chez Plaute dont la comédie

¹⁷ Cette conception du double a reçu plusieurs noms : chez les Grecs, on l'appelait Psyché, chez les Romains, Génius, chez les Perses, Fravahri et chez les Égyptiens, le Ka (Rank 1973, p. 63).

¹⁸ Voir, Rank 1973, p. 57-63.

¹⁹ Voir Bettini 2010.

²⁰ Le terme éidolon [εἶδωλον] a pour racine le verbe « voir », par son infinitif aoriste eidon [εἶδον]. L'éidolon, c'est ce qu'on voit comme si c'était la chose même, alors qu'il ne s'agit que d'un double, effigie ou portrait, qui met sous les yeux les absents, ou enfin ce qui se montre dans un miroir et qui en réalité n'y est pas.

²¹ Dans l'Histoire d'après Hérodote, l'auteur raconte la généalogie des rois de Sparte et comment les jumeaux Agasielès et Ariston entretiennent une rivalité par le trône.

²² Le livre XI nous présente la scène de la déesse Junon qui ordonne Iris d'aller chercher le dieu Sommeil et lui demander d'apprendre Alcyone sur la mort de son époux Cécylx. Le dieu désigné est Morphée qui peut prendre « la figure, la démarche, le langage, les habits, les discours familiers de n'importe quel homme ». Ovide 1806, p. 681.

Amphitryon nous présente le personnage de Sosie²³, lequel restera lié au concept du double comme un de ses synonymes. Ainsi est-il important de ne pas laisser de côté la relation qu’acquiert la figure du double avec les concepts de nostalgie et de mort, présents dans l’*Énéide* de Virgile, dont la construction d’une ville jumelle de l’ancienne Troie²⁴ par Héléno et Andromaque (en incluant une copie vide de la tombe d’Hector) a pour but de faire face à la nostalgie de la patrie perdue, mais aussi à l’absence des êtres aimés.

Dans le domaine de la philosophie le thème du double vient aux grands penseurs de l’Antiquité par le biais de la réflexion sur ce que signifie être soi-même²⁵. De ce fait, le double pose la question de la conscience de soi, des limites physiques de l’individu et de la prise en compte du corps de l’autre. En effet, physiquement, bien que les yeux soient favorablement placés pour donner un accès visuel à la quasi-totalité de notre corps, il demeure un élément qu’ils ne peuvent nous donner à voir : notre propre visage, lequel est reconnu comme l’élément physionomique qui nous identifie le plus en tant qu’individu. L’idée du double ne serait alors pas possible sans une image qui permettrait de matérialiser visuellement les limites du corps, sans un reflet, sans un outil permettant de surpasser les obstacles que notre physiologie nous impose. Ainsi, la première image associée au double serait celle de l’ombre, comme une projection de l’âme humaine dont la perte

²³ Par antonomase, Sosie nom propre est devenu un nom commun pour désigner une personne qui présente une ressemblance frappante avec une autre, c’est-à-dire un double. Centre national de ressources textuelles et lexicales 2019.

²⁴ Voir Virgile 2008, p. 58-62.

²⁵ Un bon exemple est l’idée proposée par Platon dans le dialogue *Cratyle*, où se présente une discussion entre Socrate, Cratyle et Hermogène sur la question de la rectitude des noms. Socrate dit que les mots sont plus que des instruments qui servent à nommer la réalité ; ils sont comme des images qui renvoient à la réalité et les images n’imitent pas parfaitement une chose, sinon elles deviennent une copie indépendante de son original. De même pour les noms, si le nom de Cratyle imitait parfaitement Cratyle, il n’y aurait plus un mais deux Cratyle.

conduirait forcément à la mort²⁶, puis l'association au reflet et les objets miroitants²⁷ et finalement aux diverses formes de reproduction du visage (portrait, photographie, enregistrement). Par conséquent, dans le domaine de la philosophie, la figure du double véhicule une angoisse identitaire, ou du moins, des interrogations sur l'identité individuelle, questions qui perdurent ou ont été renouvelées d'une génération à l'autre dans des cultures très différentes partout dans le monde.

La manière de considérer le double prendra une tournure inattendue au Moyen Âge. Grâce à l'essor du christianisme et aux nombreuses narrations fondées sur les récits mythologiques de l'aire irlandaise et écossaise, ainsi que sur les recueils de contes populaires folkloriques de diverses régions du nord de l'Europe, le pouvoir qui était associé intrinsèquement à la figure du double, c'est-à-dire le pouvoir que possédaient jadis des dieux ou des divinités païennes, est alors directement transféré au démon. En effet, le principe duel qui est à la base du christianisme (Dieu le bien suprême versus Satan personnification du mal) s'ajoute alors à l'image du double en augmentant la liste de concepts dichotomiques y étant associés²⁸. De ce fait, l'homme chrétien est un être double qui se débat tout au long de sa vie entre le pêché et la piété ; pour lui, l'univers entier fonctionne sous le système des oppositions. À cette époque aussi s'ajoute au concept du double, la figure de l'ombre qui déjà était associée à l'âme et par conséquent à la mort. À cause des épidémies

²⁶ L'image de l'ombre renvoie au concept de la mort par sa perte, mais elle prend aussi la connotation de la vie par sa présence. Opposition qui repose sur la croyance duale de l'existence humaine (corps/âme, partie mortelle/partie immortelle, matérialité/spiritualité) (Rank 1973, p. 66).

²⁷ À cet égard, Agnès Minazzolli remarque que « la réflexion dans le miroir peut être le modèle analogique de la réflexion philosophique, parce qu'elle fait apparaître la distance de soi à soi au fondement de la conscience de soi, le dédoublement au principe du dialogue de la pensée avec elle-même. Ce n'est pas le hasard qui conduisit Socrate à expliquer le sens de l'inscription delphique par l'analogie de l'œil-miroir, mais une exigence démonstrative qui s'imposait presque naturellement, comme si la vision était déjà de quelque manière impliquée dans la connaissance de soi par la nécessité de poser la médiation de l'autre pour définir le même : la médiation du miroir ou de l'œil de l'autre semble contenue originellement dans la relation d'une âme à une autre âme, le "vois-toi toi même" serait déjà dans le "connais-toi toi même" » (Minazzolli 1990, p. 98).

²⁸ Par exemple, le ciel et l'enfer, la vie et la mort, l'âme et le corps, le pur et l'impur, la lumière et les ténèbres, l'invisible et le visible, le divin et le terrestre.

qui ravageaient massivement les villes à l'époque, comme celle de la peste noire, la mort est souvent représentée en images par le squelette²⁹. Cette association peut être expliquée en partant de la croyance mentionnée précédemment de la dualité intrinsèque de l'homme en corps et âme (ombre). Ainsi, dans le processus de décomposition du corps, la chair qui représente la vie, le matériel, ce qu'on peut voir, disparaît pour laisser voir l'intérieur, l'esprit, ce qui se cache (la partie méconnue qui habite dans l'ombre) ; de ce fait, le cadavre squelettique (ce qui reste après la disparition de toute trace corporelle de vie) devient la figure emblématique de la mort³⁰ et par conséquent, de l'ombre en toutes les formes associées au royaume des ténèbres en incluant le diable, icône traditionnel du mal³¹. Ainsi, la littérature de l'époque³² confère au double une nouvelle image, celle de l'être maléfique³³ qui va susciter toute sorte de fantasmes et d'illusions chez les artistes à cette période.

Plus tard, à l'époque baroque, le double prend un nouveau visage sous la figure de la ressemblance troublante³⁴, dont les deux moitiés se trouvent au même niveau et bien que ce soient deux personnages différents, elles sont unies par une similitude exceptionnelle. De cette manière,

²⁹ Kiening explique qu'au début du XVI^e siècle des cadavres et des squelettes peuplaient les textes et les images, apparaissaient sur les boîtes miniatures et médaillons, sur les boucles de ceinture, gaines de poignard et montres. Un phénomène explicable par les décès en masse secondaires aux catastrophes épidémiques qui ébranlaient le Bas Moyen Âge. (Kiening 1995, p. 1159-1160).

³⁰ Dans cette perspective, à travers le processus biologique de transformation du cadavre en squelette, la figure de la mort s'approprie au moyen âge, des concepts duals d'identité et de différence, de proximité et de distance, d'unité et de séparation. (*Ibid.* p. 1160).

³¹ Rank retrace cette association avec le diable, aux peuples primitifs où l'être diabolique serait reconnue grâce à son manque d'ombre, car il est avide de posséder cet élément dont il connaît bien le prix. (Rank 1973, p. 65).

³² Voir les œuvres de quelques auteurs comme Hinmarc de Reims, Gérard de Galles, Gervais de Tilbury, Gautier Map entre autres figures politique-religieuses de l'époque.

³³ « Les squelettes deviennent de plus en plus des imitations distordues qui commencent à réfléchir et à désirer. Désindividualisés, ils acquièrent une vitalité qui n'articule pas seulement une angoisse obscure, mais aussi un espoir curieux, celui d'une vie au-delà de la mort, d'une survivance pervertie qui se nourrit de l'agression perpétuée contre les autres, c'est-à-dire contre ceux qui sont encore à naître et à vivre. [...] Peu importe s'il s'agit des figures de la Mort ou des morts, les doubles qui apparaissent à la fin du XV^e siècle représentent une nouvelle réalité et une nouvelle présence. Ils sont les absolument « différents » qui n'apparaissent plus seulement sur des lieux particuliers, mais qui se mêlent aux vivants qu'ils copient » (Kiening 1995, p. 1173, 1179).

³⁴ Le double tire ici parti des figures mythologiques particulièrement appréciées à cette époque, comme Protée (divinité de la métamorphose et du mouvement), Narcisse (figure érotique évocatrice et produit « aquatique » d'une coïncidence paradoxale entre un autre et le même) et Androgyne (qui combine l'investissement et la fusion des rôles sexuels).

« l'homme baroque tente de représenter l'univers en termes d'instabilité et de fluidité, de métamorphose et de mouvement ; un univers dominé par la théâtralité, dans lequel les limites entre la vie et la mort, la fiction et la réalité sont continuellement déformées » (Fusillo 2014, p. 162). L'exemple le plus significatif du rôle de la figure du double à l'époque baroque se trouve dans le genre de la tragicomédie, car il est en essence un hybride résultant d'un mélange³⁵.

Avec le romantisme le double acquiert de nouvelles configurations. Comme en témoignent certains écrivains allemands de la fin des XVIII^e et XIX^e siècles, comme Johan Wolfgang von Goethe, le sujet émerge épisodiquement, par exemple dans *Faust* et *Les Années d'apprentissage de Wilhelm Meister*. On le retrouve également chez Jean-Paul Richter, inventeur du terme « doppelgänger³⁶ », ou encore chez Ludwig Tieck, qui, dans le roman épistolaire *William Lovell*, aborde les thèmes du moi divisé. En France, le thème du double apparaît sous l'influence directe des œuvres de E.T.A. Hoffmann et d'Edgar Allan Poe : leur production servira de source d'inspiration pour les artistes français des XIX^e et XX^e siècles. De sorte que nous découvrons en poésie un Alfred de Musset qui, dans la *Nuit de décembre*, rencontre un autre « vêtu de noir qui lui ressemblait comme un frère³⁷ ». Plus tard, Baudelaire apparaîtra obsédé avec le dualisme de la psyché humaine et Rimbaud dans ses *lettres du voyant* affirmera que « Je est un autre³⁸ ». De la même façon, Gérard de Nerval se démarquera de ses contemporains par une écriture qui se développe autour de la fragmentation du sujet dans l'espace, dans le temps, dans la fiction³⁹.

³⁵ Par exemple, *Lygdamon et Lidias, ou la ressemblance* (1631) de Georges Scudery où l'intrigue est le « double » d'un épisode de *l'Astrée*, d'Honoré D'Urfé, ou *les deux Sosies* (1636), de Jean Rotrou.

³⁶ Il faut clarifier ici, que le mot d'origine germanique Doppelgänger existait déjà dans le folklore et la mythologie des peuples nordiques. Cependant le premier auteur en l'utiliser au sens de double, sosie ou alter ego est Jean-Paul Richter, qui dans le roman *Siebenkäs* ajoute une note en bas de page expliquant la signification de cet emprunt idiomatique.

³⁷ Voir Musset 1852, p. 55.

³⁸ Voir Rimbaud 1871.

³⁹ L'un de ses premiers récits (*Raoul Spifame*, 1839) traite d'un cas troublant de similitude entre un roi et son double, en reprenant un motif qui remonte au théâtre baroque espagnol et à son sens de l'ambivalence sacrée du pouvoir, tandis que son œuvre la plus célèbre (*Aurélia ou le Rêve et la Vie*, 1855), en revanche, est imprégnée par l'oscillation continue entre la réalité et le rêve, et donc par un dédoublement qui se produit durant le sommeil.

Tout bien considéré, nous pouvons dire en résumé que dans le contexte culturel du XIX^e et même du XX^e siècle, la figure du double se nourrit des notions de la conscience divisée en deux et de ses troubles (principalement de la folie), lesquels découlent en partie des constructions sociales développées par la philosophie de l'époque, ainsi que des constructions culturelles opérées par la psychiatrie naissante. Par exemple, Fichte et sa philosophie du moi ou Mesmer et son modèle de la psyché humaine basé sur la duplicité (et la multiplicité).

Otto Rank, dans son œuvre *Don Juan et Le double*, présente une analyse du concept du double des points de vue de l'anthropologie, de la sociologie, de la littérature et de la psychologie depuis la cosmogonie primitive à la conscience sociale contemporaine, époque particulièrement favorable au traitement répété du thème du double. C'est ainsi que Rank fait la liste des manifestations possibles du double, sous forme d'ombre, de reflet, de jumeau, qu'il interprète toutes comme une réponse à l'angoisse de mort : l'ombre qui représente l'âme, partie immortelle de l'être (alors que le corps en est la partie mortelle), peut se manifester sous la forme de l'ange gardien qui protège, ou du diable qui persécute, manifestant ainsi son ambivalence. Le reflet renvoie au narcissisme, tandis que les jumeaux symbolisent le dualisme de l'âme. Ainsi, selon Rank, le jumeau est « la réalisation d'un homme qui a amené avec lui son Double visible⁴⁰ », c'est-à-dire la partie immortelle de son âme, d'où découle l'attribution aux jumeaux de forces surnaturelles et leur rôle de bâtisseurs de villes, ainsi que leur association avec l'image de la rivalité entre l'original et le double.

Dans cette perspective, Rank suggère que les trois manifestations du double correspondent à trois degrés de maturation psychologique : l'ombre ou le reflet (c'est-à-dire la reproduction d'un moi identique) manifestent le plus directement le désir d'immortalité et correspondent à

⁴⁰ Voir Rank 1973, p. 96.

l'élaboration imaginaire d'une « âme », le narcissisme manifeste un désir de retour à un moi antérieur ou de conservation d'une éternelle jeunesse, tandis que le sentiment de culpabilité entraîne l'être humain à concevoir un moi opposé, figure diabolique qui cherche à détruire le moi original, lequel vit ainsi avec la conscience de sa disparition prochaine ou plutôt, avec un sentiment de culpabilité qui lui fait constamment craindre la mort. En d'autres termes, la nécessité pour l'être humain de rendre la mort acceptable, lui permet l'élaboration d'une image de rupture et de séparation qui se complexifie avec le développement psychologique et en même temps lui permet de prendre conscience de lui-même.

À l'instar de Rank, Sigmund Freud envisage le double comme une figure résultante du narcissisme primaire, laquelle ayant comme origine l'enfance comme défense contre la crainte de la mort. Cette figure retourne ensuite chez l'adulte investie d'une valeur négative et troublante. Ainsi, le double chez Freud est seulement une partie, un élément expressif du principe de la répétition du même. Ce principe s'oppose au principe de plaisir et ouvre le débat autour des instincts de vie et de mort dans les études psychanalytiques. L'apport de Freud à la compréhension du double peut être résumé en quatre concepts de la psychanalyse : l'ambivalence (sentiments négatifs/positifs envers l'autre), la projection (se voir reflété d'une manière positive/négative dans l'autre), le narcissisme (le désir du reflet qu'on aperçoit dans l'autre) et la castration (la recherche de ce qui a été coupé de moi dans l'autre)⁴¹.

2. La science-fiction, le double et la critique de la réalité

Dans le but d'éclaircir les liens entre le double et le champ de la science-fiction (SF), genre auquel appartient *Renaissance*, nous allons envisager un autre côté important du double : son aptitude/utilisation pour critiquer la réalité. Nous venons d'observer que le vaste champ conceptuel

⁴¹ Voir Jourde et Tortonese 1996, p. 64-66.

du double a été enrichi par la société, son évolution et ses développements, mais aussi par la prise de conscience de l'homme à l'égard de son rôle transformateur de la réalité. Cependant, le double peut aussi représenter la crainte collective face au devenir d'une humanité qui paraît disparaître lentement dans le marécage des avancées scientifiques.

Ainsi, à la fin du XIX^e siècle et au cours du XX^e siècle se produisent une série de phénomènes sociaux, notamment la révolution industrielle et le développement scientifique, engendrant des changements structurels profonds qui vont progressivement se diffuser à l'ensemble de la planète. Ces bouleversements marquent le passage d'une société traditionnelle qui n'avait que peu changée dans ses structures depuis l'Antiquité à une société industrielle et même post-industrielle, laquelle assume alors une attitude optimiste face aux développements technico-scientifiques et leurs possibles conséquences. Dans ce contexte se produit la naissance de la *science-fiction*⁴², un terme fondé sur une dualité d'opposition : d'un côté le mot *science* qui représente la connaissance exacte, et de l'autre côté le mot *fiction* qui représente le fait imaginé, l'irréel. Les œuvres de ce genre vont s'intéresser à des sujets comme la temporalité, la science, l'évolution de l'homme et le devenir de la société. Nous voulons remarquer ici, premièrement que les concepts suivants tirés du domaine de la science-fiction s'appliquent au littéraire et autres formes de fictions, et secondement que les diverses formes ou courants du genre de la science-fiction démontrent jusqu'à quel point elle est un outil efficace pour critiquer la réalité. Prenons d'abord le cas de l'*utopie*⁴³, dont les œuvres décrivent un monde meilleur sans forcément voir un avenir spécifique de nos sociétés. La place du dialogue y est importante et son propos est principalement à teneur philosophique. Elle véhicule parfaitement cette pensée optimiste du

⁴² Bien que des œuvres de science-fiction aient existé avant la reconnaissance du genre, le terme science-fiction fut inventé en 1926 aux États-Unis par Hugo Gernsback, fondateur de la première revue de science-fiction : *Amazing Stories*.

⁴³ Voir Vas-Deyres 2016, p. 18.

développement scientifique au centre d'une société idéale. L'*uchronie*⁴⁴ s'en rapproche, mais elle repose sur le principe d'une réécriture de l'histoire en modifiant le passé. Ici, l'écrivain prend comme base une situation historique existante, en modifie l'issue et imagine des conséquences possibles. Ce qui dénote un mécontentement, mais aussi une volonté de changer le monde tel que l'auteur le connaît. Avec la Première Guerre mondiale, la science devient soudain synonyme d'outil de guerre. En Europe se produit un détournement de l'idée de progrès à travers la science en donnant naissance à la *dystopie*⁴⁵, laquelle décrit une société qui oppresse les individus qui la composent en prétextant promouvoir leur bonheur. La corruption politique et le monde dans sa forme la plus pessimiste sont les éléments constitutifs de ces récits. Enfin, d'autres formes de la science-fiction comme la *space opera*⁴⁶ et le *cyberpunk*⁴⁷ abordent des sujets sociaux d'importance comme la colonisation, la décolonisation, le capitalisme, la crainte du remplacement de l'homme par la machine, la montée du chômage, les problèmes écologiques conséquence de l'industrialisation et la surpopulation. Dans cette perspective, la science-fiction tente de rendre crédible l'incroyable, elle se sert de l'hypothèse, de la spéculation afin de trouver de possibles réponses aux interrogations de l'homme dans un contexte culturel déterminé même quand il s'agit de théories fictives. Par conséquent, le double dans la science-fiction va exprimer ces formes de peur et d'angoisse qu'éprouvent les individus, cette fois-ci, en laissant de côté la magie, l'inexplicable, l'inattendu en faveur de l'application de la science et la technologie. Le double devient alors un produit dans la longue chaîne des systèmes économiques, une conséquence des

⁴⁴ Voir Bréan 2013, p. 133-134.

⁴⁵ Vas-Deyres 2016, p. 22.

⁴⁶ Ce terme désigne un récit de voyage dans l'espace, d'exploration de nouvelles planètes, de découvertes d'extraterrestres, de guerres intergalactiques. Ce type de science-fiction a eu un grand impact au lendemain de la Première Guerre mondiale et de la crise économique de 1929. C'est la période de l'écroulement des utopies véhiculées par les philosophes des Lumières (Vas-Deyres 2016, p. 21-22).

⁴⁷ Le cyberpunk est un courant artistique apparu dans les années 1980 avec l'œuvre de William Gibson. Il y décrit un avenir fragmenté entre réalité et virtualité, où les personnages tentent de survivre dans ces mondes alternatifs qui décrivent des lendemains obscurs. Voir Epondyle 2016, p. 13.

enjeux sociaux, un reflet presque tangible de la réalité qui fait appel au public et à la prise de conscience de ce qui a fait défaut au passé et de ce qu'il ne faut pas refaire dans le futur. Nourri de la pensée rationnelle et scientifique, ainsi que de la doctrine de l'individualisme (qui fait de l'individu le fondement et le centre de la société et des valeurs morales) et de la quête d'émancipation de la pression des institutions collectives, le double dans la SF prend la forme de greffon (que traduit l'intrusion du double en soi), de clone (le double créé par la science), de robot (le double dépourvu d'humanité) et de cyborg (l'homme double, partie humain, partie machine). Chacune de ces représentations est susceptible d'une analyse plus approfondie, mais dans notre étude de *Renaissance*, nous reviendrons sur la figure du cyborg qui est un des éléments importants du film de Volckman.

La science-fiction permet donc la critique et fournit une image qui reflète les changements de sociétés en mutation, tandis que le double peut être envisagé comme le produit de l'évolution de la société, des changements dans le système de valeurs de l'homme et de la transformation de l'image du Moi. À cet égard, nous pourrions dire que la figure du double interroge l'essence de l'individu dans des environnements historiques et sociologiques particuliers. De cette manière, le double fonctionne comme un miroir efficace de préoccupations humaines persistantes qui prennent pourtant des visages différents selon le contexte. Le double a permis de médiatiser les troubles induits par la difficulté éprouvée par l'être humain qui cherche à s'adapter aux exigences de la société dans laquelle il évolue et qu'il tente en quelque sorte d'éviter en se dédoublant. Ainsi conçu, le double revêt une connotation des symptômes des pathologies induites par les systèmes de production, les changements sociaux et la machinerie politique. Autrement dit, le recours au double devient une manière d'extérioriser et souvent de mettre à distance un conflit interne ou externe, par ailleurs insoluble.

3. Le double au cinéma

La figure du double a largement été explorée au cinéma depuis son émergence vers 1895. Rapidement, on assiste aux premières productions qui font du double la figure principale du film, notamment chez George Méliès⁴⁸, par exemple, dans *La Caverne maudite* et dans *Le Dédoublément cabalistique*. Au même moment, en Angleterre, George Albert Smith s'intéresse à un sujet similaire dans *Photographier un fantôme* (*Photographing a Ghost*, 1898). Plus tard, l'expressionnisme allemand propose de nombreuses productions où le double pullule sous la forme d'identité dissociée, de personnalité clivée, du double artificiel, de métamorphose ou d'ombre vivante⁴⁹.

Le cinéma muet américain va aussi faire l'usage des formes du double, avec des images féminines, à la fois dans la variante de la schizophrénie (*The Case of Becky* de Frank Reicher, 1915) et dans celle des jumeaux qui se font face avec le caractère antithétique habituel (*La Fille sans âme* de John H. Collins, 1917). Cependant, le thème du double ne s'est pas limité aux films de fantaisie. Il a aussi été présent aussi dans les productions cinématographiques « réalistes », basées sur le phénomène quotidien de similitude (sosie), qui a toujours été la source d'innombrables malentendus comiques, mais aussi d'effets dérangeants. D'où découle l'idée reprise de la tradition littéraire et folklorique, que l'emprunt des traits physiques implique la traversée d'horizons au-delà du matériel, perturbant ainsi la rigidité des rôles des personnages au sein de la société. Dans cette perspective,

⁴⁸ Méliès semble être vraiment obsédé par les effets de double et de multiplication des personnages. Plus tard, il les utilise encore dans *L'Illusionniste double et la tête vivante* et *Le Mélomane*, dans laquelle le protagoniste qui divise et crée une femme s'avère finalement être Méphistophélès.

⁴⁹ Comme en témoignent les films *L'Étudiant de Prague* (*Der Student von Prag*, 1913), *L'Autre* de Max Mack, (1913), *Le Golem* de Paul Wegener (1914), *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene (1920), et *Métropolis* de Fritz Lang (1927).

la figure des jumeaux qui domine la scène comique depuis des siècles, a trouvé autant de personnifications sur les écrans du monde⁵⁰.

Cependant, nous souhaitons nous attarder sur une manifestation de la figure du double au cinéma qui est fondamentale pour notre étude de *Renaissance* : celle du double malin. Le cinéma noir entretient une résonance particulière avec l'univers du double à cause de sa vision manichéenne de la réalité, pour son utilisation symbolique du noir et blanc, pour sa préférence pour les personnages spéculaires et les échanges d'identité, comme en témoignent les films de Robert Siodmak, *La Double énigme* (*The Dark Mirror*, 1946)⁵¹, *Le Miroir* de Raymond Lamy (1947), dont le sujet se base sur la double vie et la double identité du protagoniste, le film d'Henri-Georges Clouzot *Les Diaboliques* (1955), qui joue avec la double nature des êtres humains qui se débattent entre le désir et la morale, ou encore *La Mariée était en noir* de François Truffaut (1968), dont le personnage de Julie Kohler se « dédouble » en cinq versions de la femme idéale afin d'accomplir sa vengeance.

De surcroît, le cinéma noir utilise aussi un autre thème parallèle, qui entre toujours dans l'univers du double : le portrait, qui se trouve bien illustré dans le film de Fritz Lang, *La Femme au portrait* (*The woman in the window*, 1944) ou dans le film de William Dieterle, *Le Portrait de Jennie* (*Portrait of Jennie*, 1948) où la figure du double touche le champ de la réincarnation dans un mélodrame à fortes tonalités oniriques.

⁵⁰ On peut citer quelques exemples de films comme *Copie conforme* de Jean Dréville (1947) où le sosie entre un homme insignifiant, Gabriel Dupon, représentant en boutons, et un cambrioleur de grande envergure, le photographe Manuel Ismora, permet à ce dernier de réussir des vols sensationnels ; *Le Magnifique* de Philippe de Broca (1973) dont la doublure se présente sous la forme d'un univers parallèle créé par l'écrivain François Merlin, lequel développe tous ses désirs d'aventure à travers le personnage de l'agent secret Bob Saint Claire, son double fictionnel ; *La Gueule de l'autre* de Pierre Tchernia (1979) qui, avec humour, utilise le double comme une manière de critiquer sans détour les mœurs et travers des hommes politiques ; ou plus récemment *Les Jolies choses* de Gilles Paquet-Brenner (2001) qui mélange des éléments dramatiques avec la comédie.

⁵¹ L'importance de ce film, qu'on peut considérer l'un des exemples le plus complet de la figure du double, tient à ce que Siodmak utilise d'une manière harmonieuse presque tous les éléments historiquement associés à l'idée du double (le miroir, les jumeaux, l'ombre, la lumière, le noir, le blanc, le bien, le mal, etc.).

Nonobstant, les films qualifiés de noirs ne font pas uniquement usage du thème des jumeaux, mais aussi de celui du sosie. Ainsi, en s'inspirant d'un roman de Daphné Du Maurier, les réalisateurs Robert Hamer et Gore Vidal adaptent *The Scapegoat* (1959), un film qui raconte l'histoire d'un noble français appelé Jacques de Gué, qui exploite sa ressemblance avec un professeur anglais en vacances, pour échapper aux problèmes financiers. Aux États-Unis, Alfred Hitchcock reprendra ces images de double, notamment dans *Le Faux coupable* (*The Wrong Man*, 1956), ou dans *Psychose* (*Psycho*, 1960).

De même, le cinéma utilise la figure du double avec le thème de la réincarnation et de la duplication, comme dans le thriller romantique du réalisateur et comédien britannique Kenneth Branagh, *Le Passé revient* (*Dead Again*, 1991), dans lequel une femme frappée par l'amnésie revit un crime commis quarante ans plus tôt. Le film entier se scinde en deux parties, la première en noir et blanc, la seconde en couleur. Le film montre ainsi les mêmes acteurs qui jouent les rôles au passé et au présent, mais en introduisant une tournure dans l'intrigue avec un renversement des sexes pendant la réincarnation des personnages⁵².

Ces quelques exemples nous permettent de remarquer que la relation étroite et multiforme exposée à travers les exemples cités n'appartient pas en exclusivité au genre qu'on appelle noir. Il est possible de trouver multitude de productions également dans le cinéma d'horreur, et dans le cinéma de science-fiction qui ne duplique pas seulement les personnages, mais aussi le monde, le temps et l'espace. Bref, nous dirons que le cinéma s'est approprié le concept du double pour le développer et le reprendre avec succès.

⁵² À travers le thème de la réincarnation, le film joue avec les images du double, les jumeaux et le miroir, surtout dans les images du passé et les souvenirs de l'assassinat qui voit Grace dans les sessions de régression.

4. C. Volckman et l'exploration de la dualité

Christian Volckman s'est approprié cette idée du double dans ses projets cinématographiques. Après *Le Cobaye*, *Maaz* est le deuxième court-métrage de Christian Volckman produit et sorti en 1999. Dans ce film de huit minutes qui a reçu de bonnes critiques et près de « trente prix autour du monde⁵³ », l'auteur de *Renaissance* explore le jeu du double dans un univers surréaliste presque sorti d'un cadre de Dali. L'intrigue du film se déroule dans une ville d'architecture classique avec de grands bâtiments qui ressemblent au centre-ville d'une métropole au XIX^e siècle. Les grandes structures pleines de couleur s'entremêlent avec l'obscurité de la nuit. À cela s'ajoute, l'absence de dialogues et de gens dans la rue, ce qui donne la sensation angoissante, de se trouver dans un cauchemar. Au début du court-métrage, un jeune homme de peau pâle, la tête enfoncée dans un chapeau haut de forme, avec un grand « M »⁵⁴ (initiale du nom Maaz), sur un côté du front, court désespéré dans les rues vides de la ville, perdu dans une lourde cape qui l'enveloppe jusqu'à terre. Le jeu d'ombres projetées sur les murs nous permet d'apprendre qu'un autre personnage habillé de la même manière est à sa poursuite.

Jusqu'à ce moment du film, il est difficile de savoir si le personnage est à la recherche de quelque chose ou s'il fuit quelqu'un. Le point central de l'intrigue se révèle au moment de l'arrivée du personnage au bâtiment où un grand bal est donné. Le spectateur regarde alors Maaz et son double, ce dernier ayant un air de froideur et une attitude provocante, face à face. La scène se déroule en présence d'une femme impassible qui paraît attendre son partenaire de bal. À nouveau, une séquence de persécution entre Maaz et son double reprend, poussant l'intrigue dans

⁵³ Voir la page Unifrance 2019. En ligne : <<https://www.unifrance.org/film/21678/maaz>>. Consulté le 21 avril 2019.

⁵⁴ Il est possible d'établir une liaison avec le film *M le maudit* de Fritz Lang (1931) qui partage plusieurs éléments présents dans le film de Volckman : l'ombre, le moi divisé, la persécution, l'initial M comme un marqueur de distinction du personnage à l'égard des autres.

d'interminables couloirs colorés. Le dénouement du film vient avec l'assassinat d'un Maaz par les mains de l'autre, lequel retourne à côté de la demoiselle qui se trouve dans le salon du bal.

Le film appelle des interprétations variées. D'après le dictionnaire des expressions urbaines en ligne⁵⁵, « Maaz » est un mot utilisé pour désigner quelqu'un qui est malhonnête, trompeur, arrogant. Par conséquent, nous pourrions dire que le titre enferme une partie de l'essence conceptuelle du film, celle de la tromperie, sous la forme de la duplicité, de la confusion. *Maaz* donne, au contraire de *Renaissance* (en blanc et noir), le rôle principal aux couleurs vives en alternance avec le noir, en excluant le blanc de la plupart des séquences, pour reprendre son rôle de source lumineuse vers la fin du film. Le choix d'un personnage en noir et blanc dans un endroit qui déborde de couleur suggère une autre opposition entre l'homme et le monde, le bien et le mal, qu'on retrouve dans *Renaissance*. Cependant, la figure des deux « Maaz » est le témoignage le plus important de l'idée du double chez Volckman. Ici, le double (ou le jumeau) prend la forme d'un être malin qui veut occuper le lieu de l'autre et qui veut lui voler quelque chose de précieux.

Christian Volckman prolonge ses explorations du double dans son premier long-métrage *Renaissance* sorti en 2006. En travaillant la couleur et les jeux d'ombre et lumière, en présentant la ville comme un personnage et la dualité de l'homme, il propose des éléments participants à sa vision artistique, constituant ainsi ce qu'on pourrait tenter d'appeler la « signature » de Christian Volckman.

Renaissance est le premier long-métrage animé de science-fiction réalisé par Christian Volckman. Le film a été coproduit par la France, le Royaume-Uni et le Luxembourg. Ce film offre une combinaison très particulière de caractéristiques présentant le concept du double, sous

⁵⁵ Voir les différentes significations du nom Maaz dans le Dictionnaire des expressions urbaines informatisé. En ligne : <<http://urbandictionary.com/define.php?term=Maaz>>. Consulté le 21 avril 2019

différentes facettes. Premièrement, la technique d'animation utilisée, peut être qualifiée de duale. Elle combine l'animation 2D et 3D basée sur la capture des mouvements d'acteurs réels qui doivent représenter les scènes et connaître les dialogues puisque le tout est enregistré. Cela donne au film un degré de réalisme qui s'oppose au fait que tout le film a été dessiné par ordinateur et en même temps nous renvoi au principe de dualité qui existe entre réalité et fiction, mais aussi entre le réel et le virtuel, entre la machine et l'homme. À cela s'ajoute la dualité mise en évidence par la palette de couleurs choisie : seulement le noir et le blanc, pas de gris, ce qui est assurément une particularité qui fait l'originalité du film. Par conséquent, nous pouvons trouver dans le film les traces des dualités traditionnellement associées aux couleurs blanc et noir comme le bien et le mal, la lumière et l'obscurité, la clarté et l'obscurité, l'activité et la passivité, la force et la faiblesse, la pureté et l'impureté, le masculin et le féminin, la vie et la mort, la vérité et le mensonge, etc.

L'absence de couleur nous permet aussi d'identifier la dualité existante entre le passé et la modernité en faisant référence à l'histoire du cinéma (les premiers films étaient tournés de préférence en noir et blanc, malgré l'existence de procédés de colorisation). Dans cette perspective, le concept artistique du noir et blanc permet de transcender la problématique technologique dans la mesure où un film numérique monochrome a un côté intemporel, hors du temps, grâce aux caractéristiques partagées de l'image en noir et blanc, lesquelles peuvent être reproduites facilement par n'importe quelle technique. Cela signifie qu'il sera possible de faire le même film dans le futur sans que la technologie ait de réel impact sur sa conception et son rendu final.

Le scénario de *Renaissance* nous présente également une histoire qui n'est pas nouvelle, mais qui réaffirme la parenté avec le cinéma classique, plus particulièrement avec le film noir américain des années 1950, avec ses archétypes en opposition et en complémentarité : la jeune femme, intelligente et belle, qui est kidnappée ; la sœur, avec des traits de femme fatale ; le policier dur à cuire, héros solitaire avec un passé obscur qui le tourmente ; l'homme d'affaires corrompu

entouré de criminels psychopathes ; une énigme à résoudre sans pistes évidentes ; une intrigue labyrinthique. L'action de *Renaissance* se déroule dans un environnement essentiellement urbain, une sorte d'anticipation⁵⁶ d'un Paris en 2054, ville pleine de croisements inattendus, de culs-de-sac abrupts, de détours, de couloirs, de secrets planqués dans des pièces verrouillées, qui révèlent à nouveau, une dualité fondamentale, celle de la ville comme personnage et comme actrice du récit. Enfin, la résolution de l'énigme à la fin du film est l'occasion de proposer une réflexion appartenant au champ de la dualité sacré/profane, religion/science qui continue d'avoir cours dans la société moderne : y a-t-il dans la recherche de la connaissance, une nécessité d'ignorer certains mystères de la nature ?

En définitive, la liste des manifestations de la dualité dans le film peut être élargie si nous prenons dans le détail chaque séquence de l'œuvre. Notre intérêt réside plutôt dans le groupement des manifestations autour d'éléments structurants *Renaissance* comme l'intrigue, les personnages et le décor.

Nous avons ici abordé le sujet du double et de la dualité sous l'angle historique, mais aussi sous l'angle artistique et sociologique en touchant les domaines spécifiques de la science-fiction comme genre actualisateur des concepts et du cinéma comme média diffuseur par excellence. Cependant, notre intérêt se focalisera sur la dualité comme principe fondamental en vertu de la nature hybride du film. Nous pouvons donc dire que bien que la dualité est une notion très vaste, nous l'envisageons sous trois perspectives : le principe de tension entre deux éléments contraires ou similaires y comprenant les figures matérialisées de l'âme et l'esprit et tous les éléments en pair qui ne peuvent exister sans l'autre soit par complémentarité ou par opposition ; la visualité incluant

⁵⁶ L'anticipation peut être décrite comme la rencontre entre l'utopie, les romans d'aventures et les traditions du voyage imaginaire. Elle insère le lecteur dans un futur fictif mais garde des détails de la réalité et utilise parfois certains événements sociaux similaires, ce qui donne une dimension de crédibilité à l'œuvre (Vas-Deyres 2013, p. 33-34).

les images ou des représentations physiques du double comme les jumeaux, le sosie, l'œil, le reflet, l'ombre, la lumière, le miroir, l'eau, les surfaces réfléchissantes, les tableaux, les photographies, et toute production qui peut imiter la figure humaine ; la fiction créatrice de tous les êtres et inventions de l'homme qui sont le résultat du mélange entre deux éléments par exemple le cyborg (machine/humain), le vampire, l'homme-loup (animal/homme), etc. Nous aborderons ces figures et éléments avec plus de détail dans le prochain chapitre, où nous tenterons de dévoiler les enjeux qui organisent le principe de la dualité chez les personnages de *Renaissance*.

La science-fiction étant un genre jeune résultant du processus d'industrialisation et du développement social, elle a proclamé les merveilles de la science, mais a aussi pris conscience de la nécessité de dire ses limites et d'alerter de ses dangers. Sans vouloir prédire le futur, elle se projette sur l'avenir pour questionner l'état du présent. Le dédoublement des personnages dans le domaine de la science-fiction se fait la plupart du temps par des moyens plus ou moins magico-scientifiques avec des résultats de l'ordre du clone et d'autres formes comme le robot, le greffon et le cyborg. Ces figures représentent l'évolution de la société, l'économie et la science, mais aussi le fantôme du devenir humain à la recherche de l'immortalité. En ce qui concerne le cinéma, il peut être envisagé comme le double d'une réalité qu'il enregistre et qu'il projette en tirant profit des éléments techniques et stylistiques perpétuant le doublage sous les formes les plus variées⁵⁷, auxquels s'ajoutent les adaptations littéraires et des jeux vidéo. Une confluence harmonieuse qui paraît lui conférer le pouvoir de se doubler éternellement.

⁵⁷ Par exemple un éclairage pour agrandir les ombres et doubler de noir ou de blanc un objet, un acteur, un élément du décor ; un écran divisé qui montre en même temps deux images ou deux points de vue sur l'action ; un cadrage mettant en valeur les éléments de symétrie dans un décor ; une doublure, un doublage où une personne remplace l'acteur et/ou sa voix ; ou encore, la visualisation du double dans une scène de miroir (l'allusion au double par excellence), où la lentille de la caméra (appareil qui double la réalité) enregistre le réel sur un autre support, comme si la scène était vue deux fois.

Chapitre 3 : La pluri-dualité de l'être humain : les facettes cachées des personnages

Nous avons indiqué l'appartenance de *Renaissance* au domaine de la science-fiction. Cependant, nous savons qu'il n'existe pas une « authenticité absolue » dans la production cinématographique contemporaine, sinon une tendance croissante à l'expérimentation, au mélange, à l'hybridité. Dans le cas de *Renaissance*, C. Volckman utilise des images en blanc et noir pour nous introduire dans l'univers futuriste de l'année 2054. En plein cœur de Paris entre la tour Eiffel, le Musée du Louvre et des grands bâtiments, issus de l'architecture classique, alternant avec des créations modernes de l'ingénierie civile, pourvues de la dernière technologie, nous allons suivre l'histoire d'un policier (Barthélémy Karas) chargé de retrouver une jeune femme portée disparue (la brillante scientifique Ilona Tasuiev). L'histoire se déroule complètement à l'intérieur de ce Paris fictif et de cet espace urbain qui ressemble à une prison par la froideur de l'architecture et l'angoisse du péril qui menace les personnages à chaque pas. Cette vision est traduite par des images qui marquent l'insécurité et l'impuissance, par une quête n'allant nulle part, ainsi que par des personnages très stéréotypés, nous rapprochant des principes des genres cinématographiques du polar et du néo-noir.

En effet, les films appartenant à ces genres partagent une myriade de similitudes, dans la mesure où ils dérivent du film noir⁵⁸. Parmi les similitudes partagées entre lesdits films et *Renaissance*, nous pouvons remarquer qu'ils prennent généralement comme protagoniste une figure masculine sous la forme de détective privé, de policier ou d'enquêteur du côté la loi, dont la quête ou l'enquête peut varier en raison des motivations du personnage principal et de ses traits psychologiques, ainsi qu'en fonction des événements marquants sa vie (famille, relations sentimentales, expériences négatives). À son tour, le thème de la quête offre une double vision dans

⁵⁸ Voir Vincendeau 2009, p. 103-116.

ce type de film, qui tente d'exhiber un réalisme social sans sacrifier le côté psychologique. Ainsi, les images du monde extérieur (la plupart du temps lugubres et froides) entraînent une vision peu optimiste de la ville et de la modernité incarnée par des personnages perfides, corrompus, pervers, menaçants et violents. Ces hommes, habitants de l'ombre, toujours armés et prêts à transgresser l'interdit, traînent derrière eux la figure décadente d'une corruption associée au monde moderne. L'intrigue vise alors à exposer les vices que la société moderne suscite chez l'être humain. Constamment menacé au cours de son enquête, le protagoniste est confronté aux dangers de la ville, lieu d'insécurité et d'anonymat où se côtoient indistinctement coupables et innocents. Finalement, ces films dits « noir » créent un climat d'angoisse qui vise à faire éprouver le tourment de l'homme moderne face à une ville qui paraît l'engloutir dans la pénombre. Ce climat a aussi pour but de forcer le public à s'interroger sur les effets possibles de l'évolution de la société (la solitude et l'aliénation, l'effondrement de la communauté et des traditions, le matérialisme de la vie moderne, le changement de l'échelle de valeurs sociales).

Le film de C. Volckman apparaît comme l'héritier d'un tel imaginaire. Ainsi, *Renaissance*, peut être considéré comme un film frontalier, dont la dualité sous-tend des éléments empruntés au film noir et à un futur marqué par les avancées technologiques apportées d'un côté par la science, à travers le numérique, et d'un autre côté, à travers les emprunts de la science-fiction intégrés dans le récit. Dans cette perspective, il importe de rappeler que l'hybridité du film ne se limite pas aux genres filmiques mentionnés. Cependant, cette structure de construction exploitée et revisitée dans *Renaissance*, nous permet d'envisager d'une manière plus simple l'analyse des personnages et le système de relation établi entre eux, afin de faire ressortir les enjeux de la dualité dans le film.

Dans ce chapitre, notre propos portera sur les manifestations de la dualité incarnées dans une sélection de personnages, et sur la manière dont ces manifestations, en tension constante, véhiculent un discours critique sur certaines pratiques sociales modernes. Dans cette optique, nous analyserons

les diverses caractéristiques des personnages du point de vue archétypal, en considérant leurs traits physiques et psychologiques afin d'aborder quelques dualismes que nous considérons majeurs à l'intérieur du film. Ensuite, l'analyse s'étendra à la figure de la ville et son dualisme personnage- récit dans le film, afin d'établir quelques parallèles esthétiques qui nous permettront plus tard de tisser des liens avec les jeux vidéo et les films dits vidéoludiques. Finalement, nous aborderons le sujet de la tension résultant de la dualité humain/machine et ses manifestations à différents niveaux du film.

1. Les protagonistes du film

Avant de nous pencher sur l'analyse de certains personnages du film, nous voulons nous attarder un peu aux théories sur l'étude des personnages, étant donnée la difficulté existante autour de sa définition dans le domaine des arts, comme l'exprime Vincent Jouve en affirmant que le concept de personnage « semble résister à toute définition ou, pire, accepter n'importe laquelle » (Jouve 1992, p. 103). Nous estimons pertinent d'emprunter certains concepts à Nicole Brenez⁵⁹, Jacqueline Nacache⁶⁰ et Philippe Hamon⁶¹, pour qui le personnage représente une entité qui s'interpose entre l'homme et la réalité et qui, par conséquent, n'est ni homme, ni objet. Il est plus qu'une biographie, qu'une individualité, qu'un corps ou qu'une iconographie. Le personnage ne se réduit pas à un ensemble de caractéristiques et d'actions appliqués à une personne fictive ; il peut ne pas être uniquement anthropomorphe (décor, idées, forces abstraites ou collectives), mais il véhicule toujours une valeur, une fonction ou une idée. Dès lors, il est le résultat « d'une grande quantité d'éléments distincts et combinés : la lumière, la couleur, l'échelle des plans, le montage, la mise en scène, les sons, les silences » (Nacache 2008, p. 3). En conséquence, le personnage sera

⁵⁹ Voir Brenez 1998.

⁶⁰ Voir Nacache 2008.

⁶¹ Voir Hamon 1972, p. 86-110.

pour nous une entité abstraite ou concrète qui collabore avec le développement de l'intrigue afin d'accomplir le but proposé par le scénario. Autrement dit, il est tous les éléments animés ou non, qui permettent au spectateur de reconstruire l'histoire racontée par le film. Ainsi conçu, la figure humaine avec ses traits physiques et ses manifestations psychologiques, n'est qu'une des dimensions du personnage, elle n'est qu'une partie de ce que nous appellerons protagonistes.

Nous avons suivi trois critères simples pour classer les personnages-personnes (ou êtres humains) impliqués dans l'intrigue : l'apparition répétée dans les séquences, la quantité de lignes de dialogue et la collaboration comme agent développant de l'intrigue (actions déclenchantes). Par conséquent, nous considérons six personnages comme principaux dans le film (c'est-à-dire, qu'il est impossible de refaire le film sans eux sans altérer beaucoup le résultat), par ordre d'importance selon nos critères de classification, ils sont le couple formé par Barthélemy Karas et Bislane Tasuiev, le couple formé par Paul Dellenbach et Jonas Muller et finalement, le couple formé par Ilona Tasuiev et Claus Muller. Pour les fins de l'analyse (il serait trop long de prendre tous les personnages présentés par le film), nous nous pencherons seulement sur deux personnages : Barthélemy Karas et Ilona Tasuiev, lesquels seront décrits et comparés entre eux, pour mieux explorer le principe de dualité qui travaille les archétypes et les stéréotypes constituant le film.

2. Barthélemy Karas, héros moderne ?

Barthélemy Karas est le protagoniste masculin principal de *Renaissance*. Le personnage du policier est présenté comme un homme célibataire, d'environ trente-cinq à quarante ans, en bon état physique avec de bons réflexes. Une combinaison parfaite pour la tâche de lutter contre la délinquance. Son visage carré est marqué par des traits forts et des lignes droites, qui, aux côtés de

ses yeux obscurs et son regard pénétrant, lui confèrent une apparence froide et dure comme s'il était sculpté en pierre (figures 1 et 2)⁶².

Même si son travail se déroule dans les rues de Paris, un espace ouvert, il donne l'impression de préférer l'enfermement et la solitude. Une idée renforcée par les vêtements du personnage de couleur obscur et décontractés avec un long manteau à capuche jusqu'aux chevilles qui lui donnent un air mystérieux et dangereux (figures 3 et 4), et aussi par la distance dans ses relations avec les autres. Par exemple À la fin de la séquence de la rançon du garçon kidnappé (00 :10 :54 à 00 :11 :17), nous voyons le groupe des agents qui bavardent entre eux et le protagoniste qui est assis dans le sol. Karas est présent au premier plan, à droite, en plan rapproché de dos, distant et peu intéressé à participer dans la conversation (figure 5).

Karas est présenté comme un policier obsédé par son rôle professionnel. Drogué du travail, il passe ses heures libres dans sa chambre en réfléchissant à la meilleure façon de résoudre chaque cas dont il est en charge (figures 6 et 7). Cela nous laisse l'imaginer, comme un homme solitaire avec un cercle d'amis réduit ou inexistant même si le film donne l'impression de l'existence d'une amitié très proche avec son collègue et subordonné Amiel. Laquelle peut aussi être interprétée comme une relation d'admiration et loyauté professionnelle entre les deux. L'unique filiation fraternelle-amicale évidente dans le film est celle qui le relie à Nusrat Farfella, un personnage qui apparaît dans le film comme à la tête ou comme le chef d'une famille mafieuse. Relation conflictuelle et duale aussi, car Farfella, en plus de représenter la famille et les racines de Karas, représente aussi ce que Karas doit combattre psychologiquement (la culpabilité des actes commis dans le passé) et professionnellement (les activités à la marge de la loi). Farfella symbolise pour Karas, la tension entre l'amour (fraternel) et le devoir. Dans cette perspective, les deux moitiés du

⁶² Dorénavant toutes les figures citées dans les chapitres d'analyse pourront être consultées dans la section correspondante à l'annexe à la fin du document.

protagoniste (homme et policier) ne pourront être en paix ou se réconcilier à moins d'appliquer la loi à tous les hommes sans faire aucune distinction.

Dès le début du film, Karas peut être associé au stéréotype du détective dur-à-cuire : un personnage parfois brutal qui n'hésite pas à employer la violence pour arriver à ses fins⁶³ (figures 8 et 9), mais qui cache derrière cette image une forme d'intégrité et une vie personnelle fragmentée. Même si à première vue, il semble impulsif et sans contrôle⁶⁴, on apprend vite qu'il a une habileté d'observation bien développée et une capacité d'analyse qui lui ont valu le respect au sein de la force de police. Il possède un haut sens de la justice qui peut être envisagé comme une façon de rétablir son propre équilibre moral, divisé entre la culpabilité d'un Karas adolescent criminel et la responsabilité sociale d'un Karas adulte. Par exemple, le début du film nous présente une partie du passé de Karas et les origines de sa relation avec Farfella. Il est impossible de savoir vraiment quelle forme de torture ou de châtement a dû supporter le personnage de Karas après la capture, mais il est clair qu'il porte la trace indélébile du traumatisme, comme le montre la prise de vue de la figure 11, où C. Volckman capture la tension intérieure qui tourmente le protagoniste du film, un homme rattrapé entre le fantôme malin de son enfance (représenté par l'hologramme) et le policier chargé d'établir l'ordre dans la ville.

Ces dualités professionnel/ami, individu/communauté, devoir/vouloir à l'intérieur du même personnage⁶⁵, ajoutées à sa forte personnalité et à son expérience précoce avec les bas fond, lui

⁶³ Voir les séquences (00 :19 :24 à 00 :20 :56) et (00 : 38 :00 à 00 :38 :52).

⁶⁴ Il suffit de voir la séquence du sauvetage de l'enfant kidnappé au début du film (00 :08 :30 à 00 :10 :27) pour se faire une idée de l'habileté d'agir de Karas face aux situations périlleuses, très rapide et sans hésitation, toujours prêt à protéger la victime en dépit du risque de sa propre vie (figure 10).

⁶⁵ Les diverses dualités du personnage de Karas se centrent plus sur le problème du rapport entre les individus et les droits et devoirs dérivés du vivre ensemble, autrement dit, le problème de l'individualisme, dont le principe d'indépendance conduit le sujet à poser la liberté personnelle en valeur suprême. Par conséquent, l'individu revendiquant d'être l'acteur de sa propre vie prend une attitude passive, dépourvue de culpabilité, face au malheur des autres. Cela ouvre le débat sur les maladies de la société moderne, notamment sur les questions d'insécurité, d'incivilité, de solidarité. À cette fin, *Renaissance* lance un message d'avertissement sur la prévalence du bien commun au-dessus du profit individuel.

confèrent une certaine résistance à accepter les figures d'autorité⁶⁶. Un fait bien exprimé dans la séquence 00 :11 :20 – 00 :12 :09 du film (figures 12 et 13), où l'organisation des éléments visuels paraît nous dévoiler l'essence du protagoniste, comme si la statue à côté (un fauve prêt à attaquer/se défendre) était une projection de l'intérieur du protagoniste, mais aussi, une claire représentation de la dualité humain/animal, raison/instinct de l'homme. À tout cela s'ajoute aussi, une difficulté à socialiser et à créer de nouveaux liens. Par exemple, dans sa relation avec Bislane Tasuiev, Karas apparaît au début peu amical et très forcé à interagir avec la jeune femme à cause de sa responsabilité à mener l'enquête sur Illona. Cette attitude s'exprime dans le dialogue avec Goran, son informateur : « je m'en fous de la sœur »⁶⁷. Néanmoins, le temps et les périls auxquels seront confrontés Karas et Bislane permettent de rompre la barrière émotionnelle qui s'interpose entre eux.

En contraste avec Karas, le film nous présente l'obscur vice-président de la compagnie Avalon, Paul Dellenbach, un personnage sans aucune trace de bonté et qui pourrait bien être la figure du mal absolu. Au contraire du policier, il incarne les vices et la décadence de l'homme moderne résultant du matérialisme de la société capitaliste : le culte à l'argent, l'excès de pouvoir, l'infidélité, l'avarice, l'individualisme, la chosification et la commercialisation de la vie humaine. Cependant, Dellenbach partage avec Karas, son antagoniste, un esprit pugnace, persévérant, cherchant à atteindre son but à n'importe quel prix, peu importe les conséquences. C'est un point en commun qui guide le spectateur à découvrir que la ligne qui sépare Karas de Dellenbach est très floue. Cette ligne peut être comprise comme un reflet de la conception moderne du bien et du mal.

⁶⁶ Le spectateur peut apprécier cet aspect de la personnalité de Karas dans le moment où il reçoit les ordres de Madame le procureur (laquelle est fâchée car il paraît l'ignorer, voir 00 :11 :20 à 00 :12 :00) ou même quand il doit interroger Paul Dellenbach, vice-président d'Avalon. Dans les deux cas, le pouvoir économique ou politique représenté par les figures d'autorité n'a pas d'importance (figures 12 et 13).

⁶⁷ Voir dans le film, 00 :20 :10.

L'ambiguïté de l'homme moitié ange et moitié démon prend une connotation positive ou négative en fonction des décisions du personnage face aux obstacles du jour. Autrement dit, l'homme est bon s'il agit en faveur de la société, il est méchant s'il va à l'encontre du bien commun.

Plutôt que le tout-puissant héros du genre fantastique ou de la mythologie, Karas n'est qu'un être humain dont le pouvoir d'action est limité par une société laïque et mercantile, où la corruption et le crime s'étendent partout autour de lui. Bien qu'il ait été l' élu à qui l'on a confié une mission à accomplir selon une ordonnance sociale, Karas obéit toujours à un code de conduite qui lui est propre ; le choix qu'il a fait de combattre la criminalité nait d'une inspiration personnelle, d'une lutte interne avec un passé obscur qui le tourmente. Dans cette perspective, il est la représentation du bien, mais dans un contexte plus moderne, plus humain, dans la mesure où il conjugue en lui-même les désirs antagonistes de meurtre et de justice, les conflits psychologiques de l'inconscient et du conscient. Karas est avant tout un homme ordinaire, imparfait et susceptible de se tromper, même s'il est engagé jusqu'aux os dans la lutte contre le crime, son héroïsme est passager et découle de la satisfaction du travail bien fait. Il est un héros moderne que nous appellerons « situationnel », c'est-à-dire, quelqu'un qui vainc une situation problématique avec parfois des répercussions à grande échelle. Mais il reste quelqu'un qui, en dehors de ce contexte n'est plus qu'un simple citoyen à la recherche d'une meilleure façon de vivre. De ce point de vue, nous croyons que *Renaissance* a un protagoniste représentant le côté du bien, mais il n'est pas le seul héros. L'héroïsme de l'histoire se partage entre les différents personnages du film : par exemple Jonas Muller est un héros si nous pensons qu'il a sauvé le monde de la domination d'Avalon en détruisant les résultats de la recherche sur la progéria. Même Dellenbach peut être envisagé comme le héros des sœurs Tasuiev, car il les a amenées avec lui en France et il a amélioré leur qualité de vie.

3. Ilona Tasuiev, une convergence duale

Autre personnage central, Ilona Tasuiev apparaît comme un pendant féminin à Karas. Elle est une scientifique de vingt-deux ans d'origine russe. Après la perte de ses parents pendant une guerre, elle et sa sœur Bislane sont amenées en France par l'entreprise Avalon. Elle a les cheveux et les yeux clairs, par opposition à sa sœur qui a les cheveux et les yeux foncés, un détail qui les oppose et qui permet aussi de jouer avec l'imaginaire des stéréotypes en confondant le spectateur, le noir évoquant le négatif et le blanc, le positif. Par exemple, dans la figure 14, il est intéressant de noter la différence entre l'expression des yeux d'Ilona, méfiante, un peu maligne (ceci est marqué par ses sourcils) et de Bislane (innocente, sereine), ainsi que l'air androgyne du visage d'Ilona.

Ilona est représentée sous l'archétype de la vierge (figure 15), toujours illuminée (elle reste enfermée dans une prison pleine de lumière et de plantes qui nous rappellent le cadre biblique d'Ève au jardin d'Eden), belle, se consacrant corps et âme à la science, pratiquant la religion du monde moderne, le travail. Sa sœur Bislane décrit leur relation comme « proche, mais un peu compliqué⁶⁸ ». À ses yeux, elles se sont éloignées l'une de l'autre à cause de Dellenbach, qui a transformé Ilona. Ce qui apparaît comme un jugement résultant de l'amour aveugle de Bislane pour sa petite sœur. Cependant, nous pouvons penser que le succès professionnel d'Ilona a renversé les rôles dans la relation familiale et qu'une lutte de pouvoir, une jalousie en a résulté. Par conséquent, la source des problèmes entre ces deux personnages réside dans la dualité enfant/adulte, mère/sœur qu'elles essaient d'équilibrer.

Au moment de la perte de leurs parents, Bislane avait quinze ans et Ilona, dix. À partir de ce moment, Bislane a pris le rôle parental, ce qui impliquait sacrifier une vie normale d'adolescente

⁶⁸ 00 :25 :16 - 00 :25 :20.

pour devenir précocement adulte. Nonobstant, Ilona apparaît plus mature, elle a une intelligence, un sens de la responsabilité et une ambition professionnelle qui, ajoutée à sa pensée scientifique, lui donnent un air de sœur aînée. Physiquement, elle est l'opposée de sa sœur, avec une image plus androgyne, ce qui marque la façon d'agir et les traits psychologiques du personnage. Cela la rapproche plus du rôle traditionnel masculin en lutte contre le système patriarcal. Mais elle représente aussi la femme moderne qui abandonnant le foyer, se débarrasse aussi de la passivité attribuée au rôle traditionnel d'épouse ou de mère.

Ainsi envisagé, le personnage d'Ilona Tasuiev est une combinaison de traits binaires qui s'opposent et qui se complètent (homme/femme, science/sentiments, ambition/simplicité, apparence d'ange/cœur de démon, etc.). Ilona possède le courage, l'ambition et la sécurité que sa sœur n'exhibe pas, mais il lui manque la chaleur, la tendresse, le relâchement pour bien équilibrer sa vie. La cause de sa dévotion pour Dellenbach, qui l'a prise comme protégée quand elle avait treize ans, et de son admiration pour Jhonas Muller son maître et guide dans le domaine scientifique, consiste peut-être en sa quête d'amour familial. Cependant, il nous semble qu'elle peut changer ces sentiments de dévotion et d'admiration à volonté afin d'atteindre son but. Un bon exemple montré par le film, se trouve dans la séquence du dialogue entre Muller et Ilona (01 :08 :13 à 01 :09 :00), où le spectateur commence à découvrir la méchanceté, le cynisme et le vrai visage de la jeune Tasuiev, marqué par la cruauté, la méchanceté et l'indifférence (figure 16).

Dans cette perspective duale, elle combine les deux pôles de l'archétype de la femme véhiculé par le film noir et ses héritiers : l'innocente victime (dans la plupart de l'intrigue) et la femme au cœur noir (révélée dans la confrontation finale entre Karas et les sbires d'Avalon). Ainsi, le film utilise cette dualité comme stratégie de jeu d'échanges entre les éléments extérieurs et intérieurs, la façade et la psychologie, pour complexifier l'intrigue en évitant la transparence totale et la perte des effets de mystère et de surprise caractéristiques du polar. Bien qu'elle ne possède

pas les traits physiques ou l'attitude séduisante de la femme fatale, elle ressemble au mimique des jeux de rôle. Le « mimic » en anglais ou mimique en français, est en quelque sorte un doppelgänger moins évolué. Cette créature peut changer la couleur de sa peau comme un caméléon et changer sa forme pour attirer ses victimes vers elle afin de les tuer. Ce monstre est issu des bestiaires des jeux de rôles et non d'une légende⁶⁹. Derrière une apparence candide afin d'attirer le héros (figure 17) elle est un coffre vide qui ne garde que la trahison et la mort, et, même s'il est vaincu par le héros, il n'y a pas de récompense pour l'affronter.

4. La ville comme protagoniste, la dualité personnage/objet

Une ville peut être pensée comme un ensemble de constructions relativement rapprochées les unes des autres, dont la fonction principale est de maintenir groupée une population d'individus, que ce soit dans des lieux d'habitations, de travail, de loisirs ou de circulation. Dans un film comme *Renaissance*, la ville n'est pas seulement à considérer comme un lieu. Elle représente la société, le monde, la « réalité » à échelle réduite. Il s'agit alors de la percevoir aussi et surtout comme une figure duale, comme la représentation spatiale d'une entité influente. En effet, au début du film un gros plan nous montre la ville : grande, haute et entourée par le charme de la nuit (figure 18). Une fois présenté ce cadre initial, les personnages ne cessent de s'y déplacer, d'un lieu à un autre tout au long du film. Cela nous donne une idée de sa taille, laquelle est présentée sans limites visuelles. Elle paraît avoir grandi tellement à l'horizontale qu'il est nécessaire de la faire grandir verticalement à défaut de terrain vide disponible (figure 19).

D'abord idéale, presque rêvée, elle devient de plus en plus sombre, obscure et inhospitalière au fur et à mesure que l'intrigue se développe. Peu à peu, nous constatons sa transformation de paradis en enfer, lorsque la caméra prend le temps de la filmer plus en tant qu'origine d'une

⁶⁹ Voir la page sur les jeux de rôle Dol-celeb. En ligne : <<https://dol-celeb.com/creatures/mimic/>>. Consulté le 27 mai 2019.

situation collaborative de l'intrigue, que comme un simple ancrage géographique de la fiction. De cette façon, les parties de la ville montrées sont agencées pour former une ville tentaculaire qui surplombe les personnages en les écrasant sous le poids d'un mystère qui les dépasse. Ainsi, les personnages prennent le risque de se perdre dans cette ville vivante qui paraît les englober parmi les constructions élevées. Il est alors intéressant de noter que les déplacements de la caméra à la verticale, dans plusieurs séquences de *Renaissance*, donnent l'effet d'une ville sous le contrôle d'une entité supérieure. Cette entité paraît incarnée par le personnage de Dellenbach qui a le pouvoir d'utiliser son regard, en le prolongeant par des différents dispositifs audiovisuels de haute-technologie, afin de pénétrer sans permission dans la vie de ceux situés en dessous de sa position sociale et professionnelle, ce qu'illustre la structure où se trouve inséré son bureau entouré de vitres (figure 20). Dans cette perspective, la verticalité des images permet de montrer le symbolisme de l'opposition entre le haut et le bas, mais aussi de révéler une hiérarchie sociale basée sur les différences entre les riches et les pauvres, entre ceux qui réussissent et ceux qui sont utilisés.

Un autre aspect qui fait de la ville un des personnages principaux de *Renaissance* doit être souligné : il s'agit de son importance dans le récit même. Ce dernier autorise la ville à agir sur les personnages, comme si elle possédait une volonté propre lui permettant d'influer leur comportement et de guider leur parcours dans l'intrigue. Tout cela étant appuyé sur le principe que les personnages sont le produit de la ville et des systèmes qu'elle abrite et suscite, qu'ils soient sociaux, économiques ou architecturaux. Un bon exemple de ce rôle dominant de la ville se trouve dans les films *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) et *Sin City* (Robert Rodríguez et Frank Miller, 2005) qui partagent avec *Renaissance* des éléments génériques (genre policier), ainsi que visuels (ambiance néo-noire, esthétique cyberpunk). À son tour, le schéma dramatique du film nous permet de faire ressortir une autre dualité imbriquée dans le sous-système de la ville. Elle est constituée

par les enjeux d'un conflit opposant, d'un part, la ville à la figure héroïque du policier et d'autre part, à la nature. Deux oppositions paradoxales, s'il est considéré que le métier de policier a été établi par la ville pour lutter contre une partie malade d'elle-même et qu'il ne peut pas avoir une bonne qualité de vie sans préserver l'environnement.

5. La dualité humain/machine ou la peur d'un futur numérisé

Un autre visage du double à l'intérieur de *Renaissance*, se trouve représenté dans l'opposition humain/machine, laquelle peut être abordée de divers points de vue. Par exemple, le sujet du film porte sur l'avancée scientifique dont l'avatar par excellence est celui du robot (représenté dans le film par les différents outils de haute technologie, les améliorations d'ingénierie par toute la ville, etc.) et le danger de l'usage incorrect de ces avancées par des humains sans scrupules, autrement dit, le risque d'être la victime de sa propre invention. À cela s'ajoute, le choix de développer l'intrigue dans un milieu futuriste — le film se déroule en 2054 — ce qui implique inévitablement la présence de n'importe quelle forme de technologie car elle est liée au concept de futur.

La tension de cette dualité est exprimée à travers les diverses formes que prend la technologie dans le film, particulièrement l'hologramme et les dispositifs attachables au corps humain. Dans le premier cas, l'hologramme est montré de trois façons différentes : comme outil (Karas l'utilise pour reconstruire la scène du crime des enquêtes), comme décor (il remplace les objets lourds ou trop grands par exemple les sculptures qu'on peut voir dans le bureau de Dellenbach) et comme objet de plaisir (sous la figure de femmes qui offrent gratification aux passants dans la rue). Dans le second cas, les dispositifs attachables au corps qui viennent donner un enrichissement au héros, lui permettent d'accomplir les tâches, de surpasser les obstacles de la quête (par exemple, le e-com que Karas porte dans son cou et le dispositif de haute technologie qui paraît greffé dans ses yeux). Ces deux figures, l'une interne et l'autre externe, de la technologie conjuguent les deux pôles de la

tension humain/machine. D'un côté, la peur de l'invasion des espaces destinés à la connivence humaine avec le remplacement progressif des « personnes non grata » aux yeux de la société (comme les prostitués dans le film) et d'un autre côté, le désir de posséder et d'intégrer le pouvoir de la machine dans le propre corps afin de devenir une meilleure version de l'être humain. Autrement dit, nous désirons ce qui nous manque et rejetons ce que nous ignorons.

Cette tension humain/machine se manifeste aussi au niveau de la voix, et avec plus de précision dans le processus de doublage. Le doublage, si nous mettons de côté son origine étymologique liée au concept du double, est le « remplacement de la bande sonore originale d'un film par une autre bande sonore, qui donne le dialogue des personnages dans une autre langue, tout en s'efforçant de respecter le mouvement de leurs lèvres (synchronisation)⁷⁰ » (Larousse 2019 ; Trésor de la langue française 2019). Le cas de *Renaissance*, à cause de la technique d'animation utilisée, est plus complexe au niveau de l'enregistrement des sons. Pour le premier enregistrement, celui de la capture de mouvement, les comédiens « originaux » devaient jouer leurs rôles intégralement, c'est-à-dire en récitant les dialogues. Dans un second temps, pour le montage, le film a été doublé en anglais et en français par des comédiens différents en chaque langue. En conséquence, les personnages de *Renaissance* sont dotés de trois voix différentes, et donc de trois visions différentes du monde fictionnel et du monde réel. Or, le choix de comédiens connus pour la version en anglais comme Daniel Craig et de comédiens moins connus pour la version en français comme Patrick Floersheim (plus reconnu par son travail comme doubleur des voix des personnages de Dustin Hoffman et Robin Williams dans les versions françaises), pose la question des risques associés à de tel choix. En effet, bien que les vedettes attirent un certain public, les stéréotypes associés à l'acteur (ses rôles antérieurs, le genre dans lequel il s'est illustré, ses qualités

⁷⁰ Nous avons pris les définitions des dictionnaires Larousse et Trésor de la langue française en ligne, lesquelles coïncident et sont complémentaires.

interprétatives) vont jouer en faveur ou contre le film. Tout bien considéré, il faut retenir que le processus du doublage entretient une relation de tension et d'opposition entre les différentes étapes de création, de diffusion et de réception du discours du film.

Un autre cas intéressant qui découle de la tension humain/machine, se trouve au centre de la controverse sur l'interprétation du comédien versus l'imitation fournie par le numérique. Les technologies numériques, comme la capture du mouvement⁷¹ utilisée dans la création de *Renaissance*, peuvent en effet être perçues comme des outils précieux au service des nouvelles conceptions filmiques des cinéastes. Cependant, alors que les personnages créés en image de synthèse se multiplient d'année en année et gagnent en popularité auprès des spectateurs, les acteurs commencent à demeurer dans l'ombre. Ainsi des acteurs, des cascadeurs et des doublures se fondent dans des costumes spécialisés pour ne laisser transparaître que leur performance dramatique grâce à la technique numérique, en délaissant leur identité au profit du personnage « original ». Par conséquent, plus d'un problème découle entre le jeu d'acteurs vivants et l'illusion créée par le numérique comme l'aborde Ari Folman dans le film *The Congress (Le congrès, 2013)*⁷². D'un côté, la substitution partielle ou totale du comédien ou d'une doublure par un acteur ou un personnage numérique peut mener le spectateur à une fausse idée de la performance d'acteur, laquelle serait alors attribuée aux animateurs 3D. À cela s'ajoute l'idée très répandue, que l'acteur n'incarne pas en réalité son rôle, car ses mouvements sont pris en charge par des animateurs ; ces derniers décident alors d'apporter ou non des modifications à la performance. Autrement dit, où

⁷¹ La *motion capture*, ou capture de mouvement en français, est une technologie qui permet d'enregistrer les mouvements d'une personne ou d'un objet, et de les reproduire dans un environnement virtuel. Elle a été inventée à la fin du XX^{ème} siècle, y compris trois méthodes de captation du mouvement l'optique (utilisé dans *Renaissance*), la gyroscopique et la mécanique (Renaud 2016).

⁷² Dans ce film de science-fiction qui mélange la prise de vue réelle et l'animation, le spectateur est confronté à un futur dystopique où les comédiens sont scannés numériquement afin de pouvoir exploiter leur image au cinéma. Forcés par les grandes maisons cinématographiques à « se vendre » ils doivent renoncer à tout ce qu'ils représentent dans l'espace public, en tant qu'interprètes.

s'arrête l'interprétation et où commencent les effets spéciaux dans ce type de production cinématographique ? De plus, l'avancée très rapide de la technologie, en perfectionnant les moyens de tournage numérique pose la question de la définition du métier d'acteur. Plusieurs estiment d'ailleurs qu'il s'agit du début de la fin pour ces derniers⁷³.

Les personnages de *Renaissance* sont construits sur le principe de la dualité selon un principe d'opposition et de complémentarité. Plongés dans un univers réel, c'est-à-dire la ville, ils sont susceptibles d'être influencés autant moralement que physiquement par divers facteurs et de différentes manières. Bien que *Renaissance* partage des éléments communs aux films noirs (film noir français et américain, polar, néo-noir), il est le résultat d'une hybridité propre de l'époque de sa production (année 2000) et de la volonté de son réalisateur. Ainsi, le film se présente comme un point de convergence et d'universalité où se croisent des individus de nationalités différentes, et où se véhiculent aussi des stéréotypes et des archétypes traduisant à l'écran une expérience commune, un fait évident si on prend en compte les noms des personnages, leurs nationalités et les autres langues incluses dans le film⁷⁴. La ville telle que présentée dans le film est un miroir des agissements, des échecs et des espoirs de l'homme moderne à l'encontre de la dégradation des grands centres urbains des pays développés où la criminalité se reproduit dans chaque recoin. De cette façon, la figure de la ville peut être interprétée comme un message d'avertissement sur la complexité des enjeux sociaux des années à venir.

⁷³ Voir les articles de Triffaux 2008 et de Lefebvre 2013.

⁷⁴ Il suffit de voir les noms des personnages Tasuiev, Karas, Farfella, Muller, Nakata, Dellenbach. Nous pouvons aller plus loin en prenant l'information graphique des cartes d'identité des personnages et des personnes portées disparues qui apparaissent dans le bureau de police (00 : 08 :04-00 :08 :24) où nous pouvons lire la nationalité de chacun. Nous pouvons également citer (00 :43 :58-00 :44 :54) la séquence de l'irruption dans l'appartement d'Igor Vord où la veuve ne parle pas français.

Chapitre 4 : Le décor, une zone à mi-chemin entre la réalité et la fiction

L'étude des personnages nous a permis d'envisager les événements racontés dans *Renaissance* du point de vue de l'agent. Nous venons de voir comment les indices physiques et psychologiques donnés par l'image nous permettent de justifier la façon d'agir des individus dans le film. Cependant, il existe une série d'éléments autour des personnages sans lesquels il serait très difficile de donner sens à l'intrigue, comme par exemple les lieux, le mobilier, les conditions climatiques, les bâtiments, les appareils d'usage courant, etc. La plupart des théories portant sur le cinéma groupent ces éléments sous le concept d'espace. Selon le *Dictionnaire général du cinéma*, l'espace fait ici référence d'un côté à la « dimension physique d'un lieu, d'une pièce ou d'un paysage » et d'un autre côté, à la « dimension géométrique du jeu de lignes, de masses, de coupes et de leurs relations qui donne à l'image son poids de réalité et sa valeur esthétique⁷⁵ » permettant de l'envisager comme un synonyme de décor. Il est alors intéressant de noter les potentialités intermédiaires (considérées comme un nœud de relations) du cinéma dans la mesure où les termes associés à l'espace cinématographique comme « décor », « paysage » et « scénographie » appartiennent au domaine des beaux-arts.

Nous concevons le décor cinématographique comme un espace défini, perspectif et dynamique, qui sert avant tout comme cadre d'une action et qui comprend tous les éléments non humains perçus essentiellement par la vue. Cet espace est le résultat de constructions culturelles et sociales adaptées à l'écran pour donner un sens de vérité à l'action, pour rendre crédible les composantes irréalistes de l'intrigue. Ce qui est d'autant plus important dans un film comme *Renaissance*, s'inscrivant en partie dans un univers de science-fiction. Dans cette optique, le décor devient un espace vécu, en mouvement, où les personnages ont des expériences concrètes dans des

⁷⁵ Voir Roy 2007, p. 162.

rappports d'entrelacement, établissant un flux harmonieux et permanent entre le récit et l'action du film. En d'autres termes, le décor est un outil producteur de sens et d'émotion autour de thèmes abordés dans le film, par exemple l'amour, la mort, la corruption, etc.

1. La dualité de l'espace : paysages intérieurs et paysages extérieurs dans *Renaissance*

Le travail sur les décors, la photographie et les costumes tend à refléter la personnalité et les émotions des personnages et ainsi, à mettre en exergue le caractère ambigu de l'homme à la merci d'un environnement changeant autour de lui. Par conséquent, il y a une évolution dans le parcours des protagonistes que les aspects esthétique et plastique du film sont, les premiers à manifester.

En effet, *Renaissance* s'ouvre avec une séquence qui se déroule dans un espace fermé (voir 00 :02 :13 – 00 :03 :13). La caméra se déplace rapidement par un couloir long et étroit qui communique avec plusieurs chambres entourées de barres en donnant l'impression d'être dans une prison au sous-sol (figures 1 et 2). Dans cet endroit cloîtré, Karas revisite le moment plus traumatique de son adolescence. À la fin de la séquence, on découvre que c'est un cauchemar du protagoniste devenu adulte. Au début, le spectateur peut penser que ces images correspondent, effectivement, à un mauvais rêve du policier, mais au fur et à mesure que l'intrigue avance, le public comprend le caractère biographique de cette mémoire. Dans cet exemple, le décor épouse l'effet psychologique et dramatique de la situation, ce qui renforce non seulement l'angoisse des jeunes amis (Karas et Farfella) qui essaient d'échapper au péril, mais aussi l'idée d'un Karas prisonnier de son passé traumatique. Le choix de C. Volckman de placer l'action dans un environnement construit sous terre paraît coïncider avec le désir de Karas de maintenir cette mauvaise expérience enfouie et ensevelie dans le plus profond de sa conscience (figures 3 et 4). L'effet de profondeur et la distance soulignée par la caméra, ajouté au fait que Karas soutient le

poids de son ami (assez lourd pour le faire pencher) dans la première image, se mêlent pour exprimer cette idée de charge émotionnelle reléguée au fond de la mémoire. La deuxième image en montrant l'enfant désespéré pour atteindre la lucarne, nous communique ce désir angoissant d'échapper au passé.

Une autre illustration du rôle du décor comme un moyen d'expression de la dualité des personnages se trouve dans le contraste entre l'aspect extérieur et intérieur du logement du protagoniste. Karas habite dans la partie plus haute d'un bâtiment qui ressemble à la tour d'une horloge (figure 5). La construction paraît être soutenue par plusieurs poutres métalliques qui donnent l'impression d'une toile d'araignée (figure 6). Des vues extérieures particulières (plongée et contre-plongée) nous parlent non seulement de la ville comme endroit hostile plein de constructions géantes et démesurées qui paraissent écraser ses habitants, mais aussi de la ville comme une sorte de prison, de camisole de force qui se tisse autour du personnage du policier.

À l'intérieur de l'appartement de Karas, il n'y a pas beaucoup d'éléments décoratifs, un lit, un canapé, un bureau, une cheminée et quelques hologrammes⁷⁶ (figures 7 et 8). Ces deux façons de montrer l'espace personnel de Karas reflètent la dualité du personnage. Extérieurement (image projetée, façade), il est au haut de la chaîne de pouvoir dans son équipe de travail, il est précis comme une horloge au moment d'agir dans une mission et il a des bonnes connections dans la ville et sait se procurer l'information nécessaire pour bien mener ses enquêtes. Intérieurement (vie personnelle), il est un homme simple (dépourvu de beaucoup de choses matérielles), avec un grand cœur qui est disponible pour aider les autres (ce qui est représenté par l'espace de l'appartement),

⁷⁶ Par opposition à l'appartement du personnage d'Illona dont le dessin ultramoderne est bien complété par des objets décoratifs, montrant un style de vie et un niveau socio-économique en accord avec la nature ambitieuse de la jeune scientifique (figures 9 et 10).

mais en même temps avec un vide immense qu'il essaie de combler avec son travail. Ce dernier se matérialise dans des versions digitalisées en hologrammes de victimes croisées dans ses enquêtes et qui peuvent représenter les souvenirs cauchemardesques qui hantent le personnage.

Un autre exemple de cette dualité extérieure/intérieure traduite par le décor se trouve représentée dans le personnage du petit frère de Jonas Muller, Claus Muller, l'unique survivant de l'expérimentation d'Avalon sur la progéria. Dans le cas de ce personnage, les éléments décoratifs de sa cachette expriment ce que le récit nous apprend sur lui. Il est la clé de la recherche sur l'immortalité et comme tel, il doit rester caché. En même temps, il est très vulnérable physiquement et mentalement (à cause des séquelles de la maladie), et il est l'unique famille de Jonas. Par conséquent, il acquiert une valeur ajoutée : celle de l'objet d'affection à protéger à n'importe quel prix. Tout cela se conjugue harmonieusement dans les images qui nous montrent l'endroit où il habite (figures 11 et 12). En effet, à l'extérieur nous voyons cet ancien système d'égouts, au sous-sol, dans une pénombre traduisant cette idée de secret qui ne doit pas être exposé (qui ne doit pas voir le jour, la lumière) et simultanément, l'allégorie du déchet, cet objet rejeté en raison de sa perte d'utilité et qui doit rester hors de vue.

Cependant, afin de bien transmettre l'idée d'importance du personnage pour le sens du film, le logement de Claus se trouve dans le point plus haut de la tour centrale des égouts. Un détail en commun avec le cas du personnage de Karas que nous venons d'exposer. Dans cette perspective, nous pourrions affirmer que le placement des logements en haut est utilisé dans le film pour mettre en valeur l'importance des personnages et les séparer des autres personnes évoluant dans le même univers diégétique. À l'intérieur de la cachette de Claus, la présence des jouets comme de petites voitures, une figure qui ressemble à un oiseau en peluche et les dessins en papier collés au mur nous rappellent la chambre d'un enfant. Ce qui est souligné dans le dialogue entre Karas et Bislane la veille du sauvetage d'Ilona (01 :16 :31-01 :17 :27) : lorsque Karas résout le puzzle derrière la

disparition de la jeune scientifique, il affirme que Muller ayant découvert le secret de l'immortalité, « avait condamné Claus à vivre prisonnier de son corps d'enfant malade⁷⁷ ». Ainsi, le décor nous transporte à la fois dans l'époque et le lieu de l'action, et il crée l'atmosphère nécessaire pour nous permettre découvrir et pénétrer l'univers complexe de chaque personnage.

2. Le décor et la technique (émotions et sensations transmises par le dessin)

Très en vogue depuis l'intégration du numérique au cinéma au début des années 2000, la technique de modélisation en 3D, offre aux cinéastes une gamme infinie de possibilités de création. Cette technique permet une netteté et une précision procurant au réalisateur la possibilité de maîtriser tous les éléments architecturaux et décoratifs de son film, et également d'introduire à volonté des nouveaux détails lors du tournage. Au départ utilisé au cinéma pour créer des foules, des cascades complexes et des personnages en arrière-plan, la technique en 3D sert entre autres à rendre possible l'existence d'objets et lieux difficiles à retrouver dans la réalité. Ainsi la sensation de familiarité du spectateur avec la forme, la texture et le volume que l'on voit dans les diverses créations en 3D joueront en faveur ou en défaveur de l'attraction visuelle du film.

Nous avons mentionné dans le chapitre trois, comment la dualité machine/humain présente au cœur même de la construction des personnages à cause du double processus requis pour leur création (performance du comédien et digitalisation ultérieure des mouvements) entraîne une certaine distanciation du côté humain et par conséquent, la perception d'une sensation de vide émotionnel dans le produit final. Dans le cas du décor de *Renaissance*, c'est la perfection et la limpidité du paysage et des divers endroits qui nous donnent cette sensation de froid, de distance, et de manque de connexion avec les personnages. Une impression qui peut être accentuée aussi par l'effet du noir et blanc.

⁷⁷ Voir *R*, 01 :17 :17-00 :17 :19.

Le dessin des grandes structures de la ville, ajouté à l'abondance d'objets et formes carrées, paraît accentuer l'image d'un futur très soigné, presque artificiel qui ressemble plutôt à une cage en cristal (figures 13 et 14). Selon plusieurs théories sur l'émotion au cinéma⁷⁸, le manque d'harmonie entre les éléments d'un film se projette inconsciemment sur le spectateur et le mène à perdre l'empathie qu'il pouvait ressentir envers les personnages, avec un bas ou un degré nul d'identification avec les éléments narratifs du film. Avec cette affirmation, nous n'avons pas l'intention de polémiquer sur les assertions de certaines théories à ce sujet, comme celles de la théorie psychanalytique ou de la théorie du dispositif, où il n'y a pas de cinéma sans manipulation du spectateur. Notre but est de souligner qu'il y a indéniablement une tendance inhérente de l'être humain à s'identifier avec les éléments constituant un film (récit, histoire, personnages, espace, temps, décor, etc.), toujours en raison des expériences vécues par le spectateur, lesquelles peuvent être de plaisir ou de dégoût.

S'il y a un point remarquable dans la modélisation du décor dans *Renaissance*, c'est son esthétique épurée qui rapproche le film des jeux vidéo comme *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011) et *Bioshock* (2K Games, 2007) où les détails du paysage urbain favorisent la fluidité du récit. Qu'elles soient à pied, en voitures, ou en motocyclettes, les courses-poursuites au cinéma sont toujours un moyen effectif d'attirer l'attention du spectateur et de l'inviter à participer à l'action ou à l'aventure. Ces scènes au rythme ultra-rapide misant sur le spectaculaire impliquent une maîtrise rigoureuse de la mise en scène, de même qu'une connaissance aiguisée de l'environnement et de l'espace dans lequel se situe l'action.

⁷⁸ Voir les théories de Bordwell et Thompson (*L'Art du film : une introduction*), Van Sijll (*Les Techniques narratives du cinéma : les 100 plus grands procédés que tout réalisateur doit connaître*) et Clélia Zernik (*Perception-cinéma : les enjeux stylistiques d'un dispositif*), pour qui le cinéma est un média dont le succès se base sur sa capacité à susciter des émotions chez le spectateur.

Dans *Renaissance*, la partie de la poursuite qui se déroule au centre-ville, lorsque la police essaie de rattraper le voleur de la voiture d'Ilona Tasuiev (00 :34 :05 – 00 :37 :53) est un bon exemple du rôle primordial du décor dans un film. Elle comporte une variété de plans en alternance, comme le plan général, le plan d'ensemble, le plan large et le gros plan, avec des déplacements de caméra, des panoramiques et des travellings (figures 15 à 17) qui n'auraient ni le sens ni l'effet désiré sans la collaboration d'un décor approprié. Par exemple, le récit visuel de cette séquence commence avec un très grand plan général (qui rappelle une photo satellite) englobant une zone ample de la ville, suivi par le déplacement en plongée de la caméra pour nous laisser voir en détail ce qui se passe dans la rue. Quatre unités de police essaient d'attraper la voiture volée de la jeune kidnappée. La caméra continue le déplacement jusqu'à changer l'angle de prise de vue (la caméra effectue une plongée, s'arrêtant sur une voiture, puis le point de vue change : la caméra change d'angle et fixe la voiture) et l'échelle du plan (plan rapproché). Cela nous fait penser à la technique de chasse d'un oiseau de proie, comme si la caméra avait l'intention de chasser le délinquant elle-même. Le récit se déplace alors, vers le quartier général de la police où deux agents utilisent de sophistiqués instruments de surveillance afin de guider la mission vers le succès. Dans l'intention de ne pas perdre le rythme de l'action, le cadrage ne laisse pas tomber la suite de la poursuite, laquelle est présente tout le temps dans les écrans de la caserne : l'écran de l'ordinateur du technicien et l'écran géant (00 :34 :07-00 :34 :14). Le récit se déplace à nouveau, cette-fois-ci du côté du protagoniste qui fait son entrée grâce au plan fixe. Ici, c'est Karas au volant de sa voiture qui se déplace vers la caméra placée au milieu de la rue au centre-ville, jusqu'à occuper le centre de l'image avec un plan rapproché à mi-poitrine, accentuant l'effet de vitesse de l'événement en cours et l'importance de la présence du personnage (figure 18). La mission ne fonctionne pas bien, et un climat de désespoir et d'impuissance est traduit par la prise de vue du va-et-vient de l'agent de contrôle. Une série de plans de plein pied, américain et un gros plan, montrent ces émotions à

travers ses mouvements, ses gestes et sa posture. Elle pousse Karas à sa limite et le point de vue de la caméra nous transporte à la place du policier, dans sa voiture. Un plan de semi-ensemble nous permet de voir au travers des « yeux du personnage » les obstacles à éviter et les périls d'une conduite en excès de vitesse. Le climax de la tension de cette scène s'exprime par une succession de prises de vue en champ/contre-champ qui se répondent l'une à l'autre dans une espèce de dialogue visuel (00 :34 :34-00 :34 :48).

Ce que nous venons de décrire est possible grâce au processus de dessin du décor. Ainsi, avant la mise en scène, les animateurs de l'équipe de modélisation du film bâtissent entièrement la ville de Paris de la même façon que l'on confectionne la carte d'un niveau de jeu vidéo dans laquelle les décors sont conçus pour s'adapter aux différentes situations de l'intrigue. La séquence identifiée dans *Renaissance* démontre en effet une juxtaposition de plusieurs plateformes, alliant le jeu vidéo, le cinéma en prises de vues réelles et celui de l'animation, accentuant l'effet entre les médias.

À la manière d'un jeu, le personnage de Karas, qui est parfois interchangé avec ceux des autres policiers, doit gérer son environnement en évitant et en franchissant des obstacles qui se mettent en travers de sa route afin d'atteindre son objectif premier qui est de rattraper le kidnappeur d'Ilona. Ainsi, à bord de sa voiture spécialement dessinée par les ingénieurs de Citroën⁷⁹, Karas, tel un personnage s'adaptant aux décors évolutifs de son environnement, ce qui rappelle le concept vidéoludique du monde ouvert⁸⁰, surmonte des obstacles à travers les rues du centre-ville ou encore, se lance lui-même d'un pont sur la Seine pour sauver une vieille dame. Qu'il s'agisse d'un jeu à la première ou à la troisième personne ou encore, d'un jeu de plateforme ou de perspective

⁷⁹ Comme le mentionne Fabrice Blin à la page 36 de *Renaissance, le livre du film* (Blin, 2006).

⁸⁰ Le monde ouvert est un concept de design de niveau propre aux jeux vidéo dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir avec son personnage, l'entièreté d'un environnement virtuel en temps réel sans interruption. Voir Noepfel et Schmoll, 2017.

isométrique, un niveau de jeu vidéo, sans l'inclusion de cinématiques, de frontières invisibles ou d'écrans de chargement qui viennent interrompre la jouabilité, est une sorte de séquence filmique en soi dans laquelle le joueur dirige son personnage à l'intérieur d'un environnement où l'action évolue fluidement en temps réel.

3. Le décor et les emprunts aux beaux-arts

Le cinéma est un média qui a vu sa naissance grâce à des avancées techniques. Dans le passé, le septième art était considéré comme un art mineur à cause de sa popularité, mais aussi il était considéré comme un art hybride puisant au sein des autres formes artistiques. Avec le temps, il est devenu un domaine artistique autonome très productif en comparaison avec les autres manifestations artistiques. Reste un aspect qui n'a pas changé : son habileté à pouvoir adapter et faire sien les éléments issus des autres arts. Par exemple, concevoir un film de science-fiction comme *Renaissance*, requiert l'invention d'objets futuristes basés sur les créations de l'ingénierie et du dessin, en raison de la conception binaire (passé/futur) d'une ville très chargée d'histoire comme Paris. C. Volckman semble alors prendre avantage de la richesse de cette mémoire culturelle associée à la ville dans la production du film.

Dans cette perspective, *Renaissance* traduit cette histoire en s'inspirant de diverses manifestations esthétiques qui vont des expressions artistiques plus anciennes comme la peinture, la sculpture et l'architecture, jusqu'aux formes mixtes plus modernes comme la bande dessinée, le roman graphique, la publicité, le graffiti et le dessin numérique. Partons par exemple, de la mention de quelques caractéristiques partagées entre le film de C. Volckman, la bande dessinée et le roman graphique. Il est indéniable qu'il existe des liens évidents au niveau des éléments visuels quant à la manière de présenter le récit, si on pense dans un premier temps au processus de création du story-board qui permet d'organiser les dessins en séquences narratives articulées racontant une

histoire. À cela s'ajoute la façon de montrer l'image et l'usage du point de vue de « l'œil du bédéiste » traduit par la caméra au cinéma, qui peut-être en premier plan, gros-plan, plan-américain, etc. En outre, la thématique et l'intrigue s'adressant à un public adulte, lesquelles se développent dans un environnement urbain en blanc et noir, nous rappellent fortement l'œuvre de Will Eisner (la trilogie de New York, la trilogie du Bronx), connu comme le père du roman graphique. Du côté du récit graphique, le premier contact avec ces référents artistiques est présenté au début du film avec l'hologramme de l'enfant kidnappé, sur lequel le policier travaille à ce moment (figure 19 image du début). Dans ce contexte futuriste, l'hologramme joue le rôle principal se déclinant en plusieurs formes : comme élément du décor, il prend la fonction d'outil de travail (figure 20 image de l'appartement de Karas), comme création artistique, il prend la forme d'un objet de plaisir et dans cette optique, il devient une forme d'expression vidéoludique adaptée (figure 21 image de la femme nue), comme représentation de la figure humaine, il acquiert le sens métaphorique du concept du double, mais aussi du concept de l'autre, du vide existentiel et de la cohabitation avec la machine.

Un autre exemple de cette hybridation artistique se trouve dans la séquence du sauvetage de l'enfant (00 :08 :34-00 :11 :46). Cette-fois ci, le décor contient des éléments issus de la sculpture, comme les panthères qui se trouvent de chaque côté des escaliers et la figure de l'homme pensant, « citation » du *Penseur* d'Auguste Rodin, multipliée à l'intérieur du bâtiment où se trouvent les délinquants et la victime (figures 22 et 23). Rien n'est ici par hasard. Ces sculptures géantes ont pour but de représenter quelques aspects intérieurs du personnage de Karas : son caractère agressif et indomptable et son attitude réfléchie, symbolisée par la référence au *Penseur* de Rodin. Cette référence peut aussi être comprise de manière métaphorique inspirée par le roman *La Divine comédie* de Dante, la figure de l'homme représente le poète réfléchissant face aux portes de l'enfer. Cette scène rappelle celle devant laquelle se trouve le policier dans la séquence : il se

trouve face à une situation très périlleuse qui peut le mener vers la mort s'il n'est pas suffisamment intelligent et calculateur.

Une autre référence artistique convoquée est indéniablement celle reliée à l'architecture, référence la plus utilisée dans le film. L'architecture est la base du dessin de n'importe quelle ville et dans *Renaissance*, elle joue avec les éléments historiques plus représentatifs de Paris afin de conserver le caractère poétique associé à la ville sans perdre l'effet futuriste ou sans tomber dans le cliché. Cela est possible grâce aux légers détails de décalage montrés par les grosses structures de métal et d'acier de style industriel qui paraissent avoir été construites dans un passé lointain. À cela s'ajoute aussi les chemins de fer et les constructions souterraines comme la station de métro ou le système d'égouts (figures 24 à 26) qui exhibent lignes et courbes propres au style art-nouveau. Tous ces éléments architecturaux donnent au film un aspect rétro-futuriste et industrialisé très proche de l'esthétique steam-punk (où les éléments industriels se mêlent avec la technologie), un genre très proche du cyber-punk que nous avons décrit dans le chapitre deux.

À travers cette multiplicité de formes qui composent le paysage urbain de Paris, C. Volckman met en exergue la dualité passé/futur d'une ville et de ses habitants qui paraissent s'opposer aux changements propres d'un monde en évolution constante. En témoigne les matériaux et les finitions des bâtiments qui changent au fur et à mesure que le regard s'élève du sol. Au niveau de ce dernier, l'acier et le fer dominant le paysage, tandis qu'en haut domine la transparence du verre ou peut-être d'un matériau futuriste similaire au cristal (figures 27 et 28). Cette opposition exprimée par l'architecture des logements nous fait penser à un Paris où les inégalités sociales se sont encore creusées tout en ayant été voilées, au point d'établir cette subtile division seulement perceptible par les caractéristiques du paysage.

D'autres manifestations importantes comme la peinture, le graffiti et la publicité apportent une valeur sociale et culturelle associée à l'intrigue du film. Par exemple, la peinture qui se trouve

dans le bureau de Dellenbach paraît une copie ou même une version revisitée de l'œuvre *Ophélie* du peintre anglais John Everett Millet (figure 29). Cette peinture a été inspirée par le personnage du même nom, tiré de la pièce de théâtre *Hamlet* de William Shakespeare. Ainsi, le tableau qui décore le mur derrière Dellenbach (figure 30), est à la fois une forme d'anticipation de ce qui se passera à la fin du film et à nouveau, une métaphore du personnage d'Ilona, l'archétype de la vierge. À l'instar d'Ophélie, Ilona va devenir obsédée, presque folle à cause de son amour démesuré pour la science, et l'idée de devenir immortelle la mènera à la mort.

En ce qui concerne le graffiti et la publicité dans les décors du film, ils peuvent être interprétés comme une forme de dualité entre le peuple opprimé et la classe dirigeante, entre le socialisme et le capitalisme ; le graffiti règne dans la rue au niveau du sol, il est montré dans le film dans des coins sombres et périlleux, comme les ruelles, les culs de sac et la station du métro, comme s'il était interdit de transmettre librement son message. Tandis que la publicité règne en complète liberté sur les écrans géants qui s'élèvent au-dessus des toits des édifices, sur les murs des grands bâtiments (figures 31 et 32).

Finalement, nous insistons à nouveau sur le lien fort qui existe entre le jeu vidéo comme forme artistique et *Renaissance*. Prenons comme exemple trois titres appartenant à différents genres et sortis en différentes années : l'aventure graphique *Myst* (Broderbund, 1993), le jeu d'action de tir en vue à la troisième personne *Grand Theft Auto San Andreas* (Rockstar games, 2004) et le jeu de simulation de rôles *Night Call* (Monkey Moon, 2019) où il suffit de regarder leurs respectives bandes annonces pour se laisser captiver par une intrigue se révélant défiante au fur et à mesure qu'on s'avance dans des endroits de plus en plus hostiles, à côté de la netteté, la beauté et le degré de réalisme du dessin, même s'il est plus proche de la BD comme dans le simulateur de Monkey Moon. En plus, le rôle de figure d'autorité attribué au protagoniste en vertu d'être le sujet qui cherche la vérité en essayant de rétablir l'ordre à tort ou à raison, confirme qu'il y a une relation

plus complexe entre le film et les jeux vidéos qui va plus loin du simple fait de la technologie numérique derrière leur production.

4. La nature et l'environnement dans *Renaissance*

Une partie significative du décor se trouve représenté par la nature. Nous avons fait état de l'opposition implicite entre nature et développement technologique dans le chapitre trois. Dans *Renaissance*, la nature comme élément du paysage paraît un symbole de statut plutôt qu'un droit de la citoyenneté. Cette théorie est probable si l'on analyse différentes séquences du film. Par exemple, la présence des arbres est limitée aux endroits privilégiés comme les rues du centre-ville, les quartiers plus riches (les quartiers où habitent Ilona et Muller) et les toits des immeubles qui s'y trouvent (figures 33 à 35).

La nature, dans cet univers dystopique, dénote un changement de sens et de valeur, en passant de trésor, de bien précieux de la collectivité à objet de pouvoir de quelques-uns. Quant au point de vue pris dans le film, la nature est l'élément de liaison entre la dualité humain/machine et humain/animal. L'exemple le plus clair se trouve dans les séquences qui montrent Ilona dans la prison virtuelle de Claus, et Karas dans l'affrontement chez Muller. Pour le personnage d'Ilona, une jeune scientifique (associée à la machine), qui a grandi entourée par la sécurité des avancées de la technologie, la nature représente le danger, l'insécurité, l'inconnu. En revanche, pour le personnage de Karas qui vient d'un milieu violent régi par la loi du plus fort (à l'instar du règne animal), la nature représente l'occasion, la liberté d'agir, la sécurité. Qualités qu'il montre au moment de se défendre, de survivre au danger des sbires de Dellenbach qui le menace. Reste que la nature est principalement vue comme un objet de décor. Le spectateur peut constater que dans le film les prises de vue qui intègrent la nature comme partie des éléments visuels, ne lui donnent pas le rôle protagonique. Nous avons plusieurs séquences dans *Renaissance* où la nature est

montrée en plan d'ensemble ou en plan général mais jamais dans un gros plan, dans un plan sans figures humaines ou dans une séquence exclusive pour la montrer en détail. Par conséquent, on pourrait affirmer que dans le film, la nature est un moyen d'exprimer des aspects psychologiques et symboliques inclus dans le récit sans pour autant avoir une importance majeure dans le développement des événements de l'intrigue.

5. La musique et le bruit

Le film nous présente beaucoup d'effets inhérents à son univers futuriste, par exemple les écrans qui l'allument, le bruit des plateformes des appartements, le bruit du moteur des véhicules lors de la séquence de la poursuite, etc. Le bruit est aussi l'outil qui permet d'entrevoir l'opposition entre les classes sociales dans le film. Ainsi, l'atmosphère du centre de Paris est très silencieuse presque angoissante à cause des tunnels en verre qui enferment les voitures circulant dans cette zone de la ville, tandis que la périphérie est pleine de bruit. Un autre effet de complémentarité produit par le bruitage se trouve dans la séquence de l'affrontement chez Jonas Muller (00 :47 :09-00 :48 :54) où le jardin extérieur de l'appartement ressemble à échelle réduite à une forêt grâce aux sons d'oiseaux, de criquets et de grenouilles qui même s'ils ne sont pas visibles, nous donnent une impression d'exotisme sauvage, de chaleur, de vie en contraste avec la froideur perfectionniste des grandes structures urbaines qui dominent la ville. De cette façon, le bruit collabore avec le décor afin de lui apporter ces éléments absents au niveau visuel sans lesquels la scène risquerait de perdre son sens.

La musique au cinéma collabore à la création de l'atmosphère qui accompagne l'intrigue. C'est pourquoi elle est absolument primordiale dans un film comme *Renaissance* qui pour lutter contre ce qui pourrait être considérée comme une monotonie visuelle supportée par le noir et le blanc, doit maintenir le climat de suspense sans sacrifier la dynamique de l'action. Elle peut

changer totalement la perception que le spectateur a d'un film. Dans *Renaissance*, il est intéressant de trouver un choix plus classique d'accompagnement musical même si le film appartient au genre de la science-fiction et se déroule dans une ville cosmopolite dans un futur proche. Cependant, la musique électronique que le spectateur s'attendrait à trouver⁸¹, n'apparaît que comme une partie du bruitage propre des environnements de la vie nocturne comme les bars et les discothèques (séquences 00 :04 :41 à 00 :07 :10 et 00 :19 :24 à 00 :20 :56) créant ainsi une rupture entre ce qui est attendu et la réalité, entre cliché et originalité. Ce choix pourrait s'expliquer par le fait que les rythmes de la musique électronique correspondent avec le mouvement, avec la danse et intègre parfois le bruit des machines, ce qui la rend parfaite pour les séquences d'action à grande vitesse. Alors que la musique classique ou instrumentale permet d'accentuer le côté dramatique et psychologique des actions. Par exemple, dans la séquence de la première visite de Karas aux installations d'Avalon (00 :29 :20-00 :31 :50), le but du policier est d'enquêter sur le vice-président Dellenbach, ce qui est marqué par la bande son à différents niveaux. Ainsi, la vitesse du déplacement de Karas est représentée par la percussion qui rappelle le temps des marches militaires. La solennité et le mystère de cette mission officielle s'expriment à travers l'effet des instruments à vent comme les trompettes, pour finir avec le calme des instruments à cordes qui jouent la musique de la publicité d'Avalon lorsque Karas doit s'arrêter à l'entrée du bureau de Dellenbach. Il est intéressant de prêter l'oreille pendant l'interrogatoire du vice-président d'Avalon, à une pièce musicale dont il est difficile de distinguer si l'instrument avec lequel elle est jouée correspond au piano ou à un de ses ancêtres comme le clavicorde ou le piano-forte. Ce petit détail peut avoir de l'importance car la musique classique a été traditionnellement liée à la

⁸¹ La musique électronique essaie d'imiter la cadence des machines, ayant pour fond, un paysage industrialisé. Ce genre musical peut être envisagé comme le produit d'une assimilation sensorielle d'une vision du développement urbain et technologique plein de bâtiments ultrasophistiqués habités par des figures mi-hommes mi-robots taillées pour accueillir une musique mécanisée.

monarchie et à la bourgeoisie, devenant ainsi un symbole de statut social. De plus elle accentue la dualité passé/futur dans le film. Cet usage des instruments dans la bande son du film, est répétée tout au long de l'histoire. Ainsi, nous trouvons une domination de la percussion et des trompettes dans les moments de péril ou lorsque l'action des personnages comprend un risque⁸², la douceur mystérieuse de la flute et du violon dans les séquences de révélations⁸³, et le romantisme du piano dans les moments intimes entre Karas et Bislane⁸⁴. Dans cette perspective, *Renaissance* a réussi à se maintenir dans la ligne frontalière du classique et du moderne, du passé et du futur, sans sacrifier le côté dramatique de l'intrigue.

Au terme de ce chapitre, nous pouvons affirmer que le décor d'un film cherche à être une représentation proche de l'époque et du lieu de l'action, de l'esprit d'une situation, et du genre auquel appartient le scénario. Pour certains, le concept de décor peut traduire la scène du film. Afin de rendre crédible l'histoire qu'il raconte, le décor doit être en harmonie avec les autres éléments du film, sinon les personnages y évoluent en contradiction et le film risque de ne pas être convainquant. Les décors, costumes et autres matériaux sont des ressources qui offrent au cinéaste un outil pour peindre la vision du monde rêvé au moment de la création du scénario.

Les techniques numériques utilisées dans *Renaissance* établissent un lien direct avec les jeux-vidéos et en particulier avec leur esthétique. Elles mettent en relief une myriade d'objets, qui prennent alors une vie particulière ; ils agissent sur les personnages, sur l'action et assument parfois tout le sens d'une image ou d'une séquence. Par exemple : les hologrammes, les statues, les écrans. De cette manière, le décor acquiert une valeur qui peut être dramatique, psychologique ou les deux.

⁸² Voir les séquences du sauvetage de l'enfant (00 :08 :47-00 :09 :14) et de l'intrusion aux archives d'Avalon (00 :52 :59-00 :53 :40)

⁸³ Voir les séquences de Dimitri et Bislane (00 :22 :10-00 :00 :22 :39) et de Karas et Nakata (01 :06 :18-01 :06 :50)

⁸⁴ Voir les séquences des rencontres entre Karas et Bislane (00 :24 :48-00 :26 :39), (00 :42 :53-00 :43 :30) (00 :59 :40-01 :01 :00).

Valeur dramatique d'un pistolet, valeur psychologique d'un gros plan sur l'œil de Karas pour représenter sa capacité d'analyse et de réflexion ; le verre, la cage en verre comme structure qui donne un faux sens de liberté, mais en même temps, permet de voir ce qui se trouve à l'intérieur sans pouvoir le toucher (désir, interdiction). Le décor procure au réalisateur une autre manière de montrer les forces en jeu à l'intérieur du film. Dans le cas de *Renaissance*, le décor véhicule les expressions des dualités interne/externe, passé/futur, jeunesse/vieillesse, nature/urbanisation.

Chapitre 5 : Le temps dans *Renaissance*

L'analyse de la dualité dans le film exige que nous parlions d'un aspect complémentaire du récit filmique : la temporalité. D'après André Gaudreault⁸⁵, le temps au cinéma est une entité double qui habite le récit cinématographique. Il peut être étudié par rapport aux événements présentés dans le film (leur déroulement, leur rythme de développement par rapport à l'image et à l'histoire) et leur fréquence de répétition dans le récit. Il est difficile d'aborder la notion de temps dans son rapport à l'image sans prendre en compte quelques constituants comme la technique, les éléments figuratifs à l'intérieur de l'image et son interprétation dans la mesure où toutes ces composantes, « détachables » l'une de l'autre, fonctionnent comme une grande unité signifiante dans la structure narrative du film. Elles ont des relations si étroites entre elles, qu'il serait impossible de bien interpréter le message à l'intérieur du film en en laissant de côté quelques-unes. Par exemple, on retrouve dans certains films des objets placés spécialement à certains endroits privilégiés par le point de vue de la caméra, ce qui permet au spectateur de situer l'action et le personnage dans un temps spécifique (passé, présent, futur, matin, nuit, etc.).

Tout récit possède un commencement, un milieu et une fin, et le récit filmique ne fait pas exception, même si les idées du début et de la fin dans certains films se prêtent à diverses interprétations. Le récit filmique s'oppose au monde réel, dans la mesure où début et fin sont des moments bien marqués. Ainsi, le film et le récit filmique forment une unité délimitée. Mais, en même temps, le récit n'est pas un ensemble fermé. Il se compose d'une suite d'événements ordonnés dans un espace, avec une chronologie déterminée avec lesquels il est possible de jouer afin de faire participer le spectateur. Le film joue avec la temporalité de deux manières : d'une part, il met en place un récit qui correspond temporellement à la chose racontée, d'autre part, il raconte

⁸⁵ Voir Gaudreault 2017, chapitre 5 : temporalités narratives.

un récit, une histoire selon un temps narratif qui correspond au temps du visionnement. Ainsi, l'espace temporel qui limite la suite chronologique des événements de l'histoire ne correspond pas forcément au temps que le spectateur prend à regarder la fiction dans l'écran. Par conséquent, il est possible de classer le temps par rapport au point de vue : selon la durée réelle du film, nous parlerons d'un temps physique ou d'un temps de visionnement ; selon le développement des actions dans le film, nous parlerons d'un temps narratif qui peut prendre le nom de temps psychologique, affectif, culturel ou historique en variant l'aspect analysé du récit. Nous verrons dans ce chapitre comment aborder le temps dans ses diverses manifestations en exposant ses racines duales.

1. Renaissance : un film « classique »

Les caractéristiques empruntées par C. Volckman au cinéma classique (le noir et blanc, l'esthétique du film noir, l'intrigue du polar, la musique instrumentale de la bande son, etc.) ainsi qu'à la bande dessinée et au roman graphique, touchent aussi la structure temporelle du film. *Renaissance* présente une histoire linéaire où les événements se déroulent séquentiellement avec un temps de visionnement d'une heure et quarante-quatre minutes. Le récit se maintient sur la ligne temporelle des actions des personnages et le spectateur peut constater la synchronisation entre le récit et l'histoire grâce aux indications du logiciel d'Avalon. Un recours que nous considérons très important en raison de son utilisation plurielle comme élément de liaison entre les personnages, l'histoire et les images. L'écran géant, avec son personnage féminin, est en charge de marquer le début de l'action après la séquence du cauchemar de Karas (00 :02 :11-00 :03 :27). Ce recours a une double utilité puisqu'il remplace le flashback⁸⁶ en permettant de combler un vide d'information sur le protagoniste tout en permettant de parcourir un instant de sa vie sans compromettre et sans lâcher le fil conducteur du récit. Cette « entité » publicitaire a aussi la charge de promouvoir et de

⁸⁶ L'unique flashback qui est inclus dans le film se trouve dans la séquence du début du jour 4 (01 :02 :10-01 :02 :35) et il répète les images du cauchemar de Karas sans donner de nouvelles informations sur le passé du personnage.

répéter le but commercial d'Avalon. Elle joue le rôle de gardien silencieux pour tous les espaces extérieurs de la ville et à l'intérieur du bâtiment central de l'entreprise (comme dans les séquences où la femme donne l'impression de suivre les personnages avec son regard⁸⁷). Finalement elle informe le spectateur de la date précise de l'action et elle est aussi le dernier élément narratif du film (voir figures 1 à 3).

Par conséquent, nous savons que l'histoire racontée par le film se déroule en cinq jours, de la nuit du 4 décembre 2054 à la nuit du 9 décembre de la même année. Cependant, la continuité explicite de chaque jour s'arrête au 5 décembre (seconde fois que la caméra souligne le détail) afin de favoriser le déroulement plus libre des événements du récit filmique. Cela permet de focaliser l'attention du spectateur sur quelques séquences d'action en but d'établir un rythme équilibré entre les composantes dramatique et actantielle de l'histoire. De cette manière *Renaissance* imite le cinéma classique où les unités spatio-temporelles se succèdent en ordre linéaire, sans discontinuité, afin de ne pas interrompre le flux narratif et de permettre au spectateur une lecture fluide de l'histoire. Cependant, il est à noter qu'il y a une variation de ce modèle cinématographique classique, introduite sous la forme du logiciel d'Avalon, lequel coupe de manière indirecte, mais précise la temporalité.

2. La temporalité de l'histoire

L'histoire présentée par *Renaissance* se déroule en cinq jours. Nous pouvons facilement identifier le premier et le dernier grâce à l'information explicite de la publicité d'Avalon qui nous rappelle au récitatif de la BD. Les autres jours exigent un peu plus d'attention aux détails. Dans

⁸⁷ Au début, le logiciel paraît suivre le mouvement en plongée de la caméra (00 :03 :40 – 00 :04 :10). Lorsque Karas se dirige la première fois chez lui, l'entité publicitaire accompagne le mouvement de déplacement de la caméra qui montre l'action du policier (00 :23 :01 – 00 :23 :13). Dans les séquences de la visite de Karas (00 :29 :51-00:30 :04) et de Bislane (00 :53 :55-00 :54 :07) dans le bâtiment d'Avalon, l'entité donne l'impression d'accompagner les personnages dans le couloir.

notre analyse, nous avons pris les indices naturels de lumière et d'obscurité, en plus d'autres indices trouvés dans les dialogues, pour retracer la durée de chaque jour et le développement des incidents principaux de l'histoire.

Le premier jour va de la nuit de l'enlèvement d'Ilona Tasuiev à la nuit de la première visite de Karas à l'appartement de la jeune scientifique. Cette partie introductive du film est la plus longue tant par le temps de présentation (25 minutes et 21 secondes) que par la quantité de faits racontés, par exemple le sauvetage d'un enfant kidnappé, la relation difficile entre deux sœurs, l'enlèvement d'une jeune scientifique, l'existence d'une grande entreprise qui a assez de pouvoir pour menacer publiquement les habitants de Paris, les informateurs du policier. Le deuxième jour commence avec l'assassinat de Dimitri Ostrovski et il se termine avec la recherche exhaustive, dans les bases de données photographiques de la police, de l'homme mystérieux qui apparaît dans la vidéo de la caméra de surveillance que Farfella donne à Karas. Le troisième jour s'ouvre avec la visite imprévue du policier à l'appartement de Muller et la fin de journée est marquée par le rapprochement physique et sentimental entre Karas et Bislane. Cette séquence est un des rares cas du film, où le temps éliidé ou non montré est mis en valeur par le dialogue⁸⁸ en faisant une liaison entre les événements de la nuit précédente et ceux du début du quatrième jour.

Le rythme de l'histoire change un peu pour le quatrième jour, qui passe plus vite. Il commence avec l'interview à Nakata dans une maison de retraite, une occasion de jouer avec le temps et les images à deux niveaux (explicite et figuratif) : explicite à cause de l'endroit où se

⁸⁸ Dans la séquence qui marque la fin du troisième jour (00 :59 :27-01 :00 :40), Karas et Bislane se trouvent coincés par les hommes d'Avalon. On entend alors Karas dire : « On repartira au lever du jour, il faudrait essayer de dormir », mais après quelques confessions mutuelles, on voit une scène romantique qui est interrompue par la séquence d'Ilona en interpellant celui qui la retient captive. Dans la séquence qui ouvre le jour suivant (01 :01 :45-01 :06 :37), c'est la ligne de dialogue de Bislane qui raconte ce que le spectateur n'a pas vu de la nuit dernière : « Va te faire foutre Karas, coucher avec moi ne te donne aucun droit ! ». De cette façon, on montre sans images une partie de l'histoire nécessaire pour comprendre les futures actions du policier et la charge émotionnelle qu'il a dû supporter lors de sa prise de décision finale face à Ilona.

déroule l'action et de ses habitants, et figuratif à cause des diverses manières de montrer l'expression du temps dans la matière (vieillesse) et dans l'action (le temps paraît ralentir dans la chambre de Nakata, un effet marqué tant par le rythme de la conversation que par la façon d'agir du vieil homme). Lorsque Karas se déplace dans le couloir vers l'ascenseur, la caméra nous montre en gros plan le visage de plusieurs habitants du bâtiment, lesquels donnent l'impression au spectateur, d'être des sortes de monstres (figures 4 et 5).

Le couloir peut être perçu comme un musée à cause de l'immobilité des figures qu'il contient. À cela s'ajoute le fait que le temps paraît se ralentir dans cette séquence, ce qui la rend significative en raison de son pouvoir visuel, mais aussi par la manière de nous rappeler la vérité des effets du temps sur toutes choses vivantes (figure 6). Cette image condense notre propos. Ici le spectateur peut voir Karas, un jeune homme de 35 ans, qui croise une infirmière plus jeune que lui. Tous les deux parcourent le même couloir entouré de gens âgés, comme si on cherchait à souligner le fait que n'importe qui, homme ou femme, peu importe sa physionomie ou son statut social, deviendra vieux, obsolète, stockable, isolé. Cette pensée semble marquer le personnage de Karas (figure 7), et le fait réfléchir sur le sens de son enquête. Dans cette image, nous pouvons remarquer plusieurs éléments d'importance pour notre recherche sur les expressions de la dualité dans le film. On retrouve le jeune policier à l'intérieur d'un ascenseur avec les portes ouvertes. Il fait dos au grand miroir qui compose le mur inverse à la sortie en regardant fixement la figure d'un vieil homme handicapé. La caméra établit un double dialogue à l'intérieur de l'image au moment où elle nous présente Karas au centre de l'image, en plan rapproché poitrine et au vieil homme qui regarde Karas dans le hors-champ. Grâce au miroir, l'image de Karas se reflète à nouveau dans la glace de la fenêtre derrière le vieillard. De cette façon, champ et contre-champ coïncident dans un unique temps et espace visuel afin d'exprimer d'un côté, la détermination du personnage à affronter son passé (suggérée par l'expression de ses yeux et la puissance de son regard). De l'autre côté, ce

dédoublé visuel du personnage de Karas dans les surfaces miroitantes nous donne à voir un Karas proche, qui est baigné par la lumière, mais qui préfère tourner le dos et un Karas distant, au fond de l'obscurité qui paraît un fantôme enfermé. À la fin du quatrième jour nous assistons au moment de l'adieu définitif entre Karas, Bislane et Farfella. Un adieu qui représente en même temps rupture et réconciliation avec un passé tragique liant ces vieux amis.

Finalement, le cinquième jour nous montre la réunion au centre-ville entre Karas et Amiel, son ami fidèle qui vient de découvrir l'endroit possible où se cache Claus. La journée se terminera avec la mort d'un policier et de la victime qu'il devait sauver⁸⁹.

Il est ainsi possible constater à nouveau que la durée de chaque chapitre et chaque section de l'action a pour but d'établir un mouvement et une cadence harmonieuse entre l'action et le récit.

3. Le passé, le futur et l'année 2006

En retraçant la temporalité du film, nous avons trouvé une série de particularités dans les images et dans les dialogues qui renvoient constamment à l'année 2006, moment du passé dans l'univers diégétique où se produit la découverte de la formule de l'immortalité. Par exemple, le dossier volé de l'appartement de Muller correspond aux données de la recherche de cette année⁹⁰, les images d'archive numérisées qui apparaissent dans la séquence qui suit la suspension de Karas et où Amiel lui rend son premier rapport (00 :51 :44 – 00 :52 :16), le simulacre de la mort de Claus s'est passé en 2006, Bislane revoit la dernière consultation d'Ilona concernant l'année 2006 lorsqu'elle visite les archives d'Avalon. Un fait très significatif compte tenu que même si visuellement le décor et l'univers diégétique présenté nous transportent dans un Paris du futur (2054), l'intrigue se déroule autour d'événements arrivés à Avalon dans le passé. Plus exactement

⁸⁹ Cette structure diffère de la structure qu'on retrouve dans la version interactive en DVD qui est basée sur les événements déclencheurs de l'intrigue et non sur la temporalité (annexe 3).

⁹⁰ Voir les séquences de l'incendie de la bibliothèque de Muller (00 :48 :56-00 :49 :41) et de l'incursion de la police à l'appartement de la veuve d'Igor Vord (00 :45 :01-00 :45 :13).

en 2006, l'année de sortie du film. Dans cette perspective, le film devient plus réaliste, dans la mesure où le spectateur se trouve dans un passé-présent qu'il pourrait changer afin de prévenir une telle situation dans le futur. Ainsi, *Renaissance* serait plutôt une sorte de prophétie. Il est alors possible de se demander si l'intrigue a été construite autour d'une situation troublante dans un futur proche prenant ses racines dans le passé, ou si l'intrigue a été construite autour d'une situation importante du présent, à laquelle il importe d'être attentif afin d'éviter les conséquences à venir. Il est indéniable que peu importe la façon de montrer l'année 2006, le message est clair : « la recherche en génétique est très périlleuse... si vous en perdez de vue la raison, vous en perdrez le sens » (*R*, 00 :15 :55-00 :16 :08).

4. Les images d'archives un recours intemporel ?

La temporalité est aussi marquée par des images qu'on veut présenter comme des archives (photographies, coupures de journaux et de magazines, enregistrements vidéo). Cela nous rappelle l'effet du temps sur des matériaux traditionnels utilisés pour transmettre l'information et en même temps, cela illustre indirectement une forme de résistance aux changements introduits par la technologie. Ceci nous renvoie à nouveau vers l'opposition humain-technologie, passé-futur. Toute l'information historique montrée dans le film est numérisée. À l'exception du cahier des annotations de Muller et de la bibliothèque que se trouve chez lui, il est difficile de trouver des scènes dans le film où le papier fait partie du décor soit comme ordure ou déchet, soit comme matériau ou support (imprimerie, emballage, etc.). Il est à noter que ces archives apparaissent dans le film dans des moments précis et par petits morceaux, ce qui permet un contrôle de l'information donnée au spectateur. Par exemple au début du film nous voyons le dossier volé à Muller dans les mains de Dimitri, mais nous n'avons pas d'idée du contenu, le jour suivant la disparition d'Ilona, Bislane ouvre le dossier et seulement une partie du contenu est exposée, étant donné le manque

d'intérêt de Bislane pour le document en ce moment. Mais lorsqu'elle se trouve face aux archives sécurisées d'Avalon, sa curiosité ressort en dévoilant une série de données apportées par diverses sources (photographies, presse, vidéo, documents manuscrits, publications numériques) qui permettent au spectateur de retracer l'histoire des événements derrière les événements du film. Dans cette perspective, l'usage des archives a une double utilité : elles donnent plus de détails sur des faits survenus dans le passé (et dont personne n'a été témoin) et elles sont garantes de la vérité d'un événement. Autrement dit, ces images qui profitent de l'usage des archives appellent à deux lectures, l'une documentaire, voire moralisante⁹¹ (afin d'être en mesure de juger qui dit la vérité) et l'autre renvoyant à une trace du passé, comme évidence du poids du réel. Ainsi, ces incrustations d'archives à l'intérieur du récit jouent avec les frontières de la fiction et de la réalité, et renvoient le spectateur vers une réflexion sur la perception de l'histoire et du temps particulières à l'univers diégétique.

5. Le temps et ses effets : la dualité jeunesse-vieillesse

Le débat sur les conséquences biologiques de l'écoulement du temps n'a rien de nouveau. En effet, le discours tenu, en général, sur la jeunesse et la vieillesse ne correspond pas nécessairement à la réalité de notre époque. Tout au long de l'histoire de l'humanité, l'homme a été basculé entre des périodes où la vieillesse est célébrée et d'autres, où elle est rejetée. Par exemple, à la Renaissance, la société valorisait la jeunesse et, au niveau des représentations, rejetait les vieilles femmes considérées comme un intermédiaire entre l'homme et le diable⁹².

⁹¹ Le pouvoir des archives investies par les médias est une arme à deux tranchants. Lorsque Karas tente de sauver Muller (un acte héroïque), il devient le vilain, l'antihéros grâce à l'information diffusée par les médias qui mettent en doute son rôle dans la mort du réputé scientifique. De cette façon, *Renaissance* fait un appel à la question de la valeur idéologique et du poids moral que la société attribue aux archives en pointant le problème éthique de la massification de l'information et ses conséquences.

⁹² Voir Minois 1987.

Dans le monde occidental contemporain, la vieillesse est conçue généralement comme une chose négative, comme l'absence de quelque chose, comme ce qui n'est plus. Elle est rejetée en raison d'inaptitudes physiques et mentales croissantes qui mènent l'être humain vers l'incapacité physique et l'impuissance à agir. Cette image négative de la vieillesse est le résultat non seulement d'une construction sociale, mais également d'une représentation un peu biaisée soutenue par les sciences résultant de la certitude générale selon laquelle les personnes âgées constituent un groupe avec des nécessités différentes, voire un groupe à problèmes. Ce qui diffère, par exemple, de la vision des cultures orientales où la jeunesse pleine d'énergie et de vitalité doit être balancée et guidée par la sagesse et la tranquillité de la vieillesse afin de maintenir l'équilibre social.

Dans *Renaissance*, l'opposition entre jeunesse et vieillesse ne rivalise pas avec les éléments visuels ou le récit. Bien au contraire, cette opposition harmonise en contrastant les deux côtés de la médaille que suppose le débat éthique et moral au cœur de toute recherche scientifique touchant à la valeur de la vie humaine. Dans cette optique, le film met en évidence le pouvoir de la publicité comme outil diffuseur de préjugés — ici, contre le vieillissement —. Il suffit d'observer la publicité d'Avalon qui fonctionne au niveau visuel et au niveau auditif pour le public. Du côté visuel, on voit la femme âgée avec un visage couvert de rides qui disparaissent pour rajeunir au fur et à mesure qu'elle récite un message très cliché, tiré des idées sur le jeunisme : « J'aime être belle chaque jour, j'aime être en forme... Avec Avalon, je sais que je suis belle et je sais que je le resterai » (*R.*, 00 :04 :19-00 :04 :32). Il suffit de regarder attentivement le couple Ilona/Claus pour comprendre ce message. Par exemple, au niveau visuel, Claus a la taille d'un enfant et les traits physiques d'un vieillard, tandis qu'Ilona a les traits physiques d'une jeune fille, mais elle paraît plus âgée que sa sœur alors qu'elle est la benjamine. Du côté psychologique, Ilona est très mûre par rapport à son âge, elle ne veut pas mourir et sa principale motivation est de vaincre le temps, raison pour laquelle

elle court contre lui en essayant d'échapper à ses effets. Alors que Claus, qui était condamné à mourir, est devenu un prisonnier du temps grâce à l'élixir d'immortalité découvert par son frère. Il n'a pas réussi à surpasser la période de l'enfance et cela ne représente pas un problème existentiel (de vie ou de mort) pour lui. Ce qui est bien montré par sa vision du monde en couleurs traduite dans ses dessins. En effet, dans les séquences de la visite de Muller à Ilona (01 :07 :24-01 :08 :19) et des révélations sur les découvertes de Muller (01 :16 :52-01 :17 :26), nous pouvons voir les uniques images en couleur du film, lesquelles représentent la vision particulière du monde selon le personnage de Claus. Un monde plein de tons vifs et brillants. Le spectateur peut constater ce changement de l'esthétique de l'image qui a pour but d'extérioriser la mentalité du personnage Claus, de montrer ce qui se passe au niveau psychologique. Il suffit de se référer à la séquence du secours d'Ilona (01 :25 :14-01 :26 :48) où on peut voir les dessins de Claus collés au mur, mais cette-fois-ci, les yeux de Karas et d'Ilona (la caméra) voient les images en noir et blanc. Ainsi, *Renaissance* profite de cette dualité en tension afin d'établir un point de réflexion autour du débat sur les avancées de la recherche scientifique appliquées à l'être humain et ses conséquences sur le plan philosophique voire éthique et moral. Cet ensemble de clichés et d'idées reçues autour la dualité jeunesse/vieillesse, encadrées par une trame qu'on pourrait appeler néo-alchimique en vertu de ses éléments, nous font penser à la figure discursive de l'ironie. Elle est appliquée ici au récit visuel pour mettre en évidence le manque de conscience de la société capitaliste moderne qui préfère investir toute sa force productive et économique à la recherche d'idéaux narcissiques et hédonistes, tandis qu'augmentent les inégalités des groupes sociaux minoritaires, incluant les personnes âgées et de ce fait, les personnes isolées.

Renaissance possède une structure temporelle plutôt linéaire, c'est-à-dire que l'agencement du récit suit une ligne et qu'il y a toujours progression vers l'avant dans le temps avec de très rares

retours en arrière ou de projections en avant. Les lignes de temps des actions et de l'histoire suivent un ordre parallèle qui confère une robustesse dramatique à l'intrigue sans perdre les effets de suspense et d'action. Cette structure où l'ordre, la durée des événements et leur fréquence se trouvent fortement enchaînés, permettent au spectateur une meilleure compréhension du récit filmique. Dans le cas particulier de *Renaissance* qui est un film en noir et blanc, l'organisation narrative collabore à rythmer visuellement et psychologiquement le déroulement de l'intrigue. Il est à noter que lorsque le récit répète un événement de l'histoire, c'est souvent pour fournir de nouvelles informations, comme le démontre le mystère autour de l'année 2006 qui est un des fils conducteurs de l'intrigue. Les aspects temporels du récit appellent une participation active du spectateur au sens du film. C'est à partir des indications fournies par le récit (ordre chronologique, durée de certaines actions, nombre d'occurrences) qu'il doit faire des déductions et former des attentes⁹³, et c'est là, où le spectateur peut vraiment trouver quelque chose de ludique lorsqu'il essaie de reconstruire l'ordre d'une histoire⁹⁴. Ainsi, pour le spectateur, l'activité de regarder un film est comparable à un jeu d'aventures où, dans le but de trouver un trésor, il doit utiliser ses compétences physiques (vision, écoute) et intellectuelles (observation, perception, abstraction) afin d'identifier les différentes traces données par le récit. Il devra collaborer avec les éléments constituant le film pour dépasser les obstacles procurés par les zones floues (information manquante). Au final, il sera obligé de réunir toutes les pièces et sera ainsi en mesure de reconstituer le puzzle de l'histoire, qui à l'instar d'une carte, lui montrera la position précise du coffre au trésor

⁹³ Un film peut être divisé et décomposé dans ses différents éléments. Il est une unité significative et doit être abordé d'un point de vue holistique afin qu'aucun détail soit négligé. Pour une meilleure compréhension de la structure temporelle du film se référer à l'annexe 2.

⁹⁴ Une affirmation qu'on peut appuyer sur les théories de Csikzentmihalyi, Lieberman et Lyons sur l'attitude ludique. Voir les articles *Optimal experience in work and leisure* (Csikzentmihalyi), *Playfulness and divergent thinking* (Lieberman) et *A taxonomy of playfulness for use in occupational therapy* (Lyons).

(le sens du film). Le degré ludique de cette relation film/spectateur variera en raison des caractéristiques propres de chacune des parties impliquées.

Conclusion

Au terme de cette analyse sur le rôle de la dualité et de ses manifestations dans le film d'animation *Renaissance* de C. Volckman, nous souhaitons remarquer et retenir quelques idées développées dans chacun des chapitres précédents. Pour commencer, nous dirons que le concept de dualité et ses champs lexicaux associés (dual, double, dualisme) entretiennent des relations étroites directes ou indirectes avec une myriade de concepts appartenant aux divers domaines de la production intellectuelle de l'homme en partant de la philosophie (« mère de tous les savoirs »), ce qui pose, en quelque sorte, une difficulté au moment de l'analyse de par l'amplitude du terme et de ses interprétations possibles. Cependant après avoir posé dans les grandes lignes le devenir historique du terme « dualité », nous pouvons affirmer que dans *Renaissance* il existe trois formes principales de sa manifestation : la première, conceptuelle est exprimée par le principe de tension entre deux éléments contraires ou similaires, lesquels sont plus ou moins reconnaissables dans l'intrigue en vertu de leur degré de complémentarité ou d'opposition; la deuxième, visuelle comprend toutes les images et les représentations matérielles qui renvoient traditionnellement au concept de double (l'œil, l'ombre, le miroir, l'eau, les photographies, etc.); la troisième, fictionnelle (imaginaire, fantastique), permet d'introduire dans le récit tous les êtres et toutes les inventions de l'homme qui sont le résultat du mélange entre deux éléments réels ou imaginaires (les hologrammes, les dispositifs de haute technologie attachables au corps, etc.).

Dans cette perspective, ces figures et éléments porteurs du principe de dualité encadrés dans une dystopie futuriste illustrent d'un côté la réussite scientifique, sociale et industrielle de l'humanité, tandis que de l'autre, ils sont un appel au public pour la prise de conscience sociale, la réflexion sur l'aspect éthique de la recherche scientifique et l'impératif de vigilance.

De la même manière, quand on aborde l'analyse des personnages, le principe de la dualité apparaît sous la forme d'un modèle de caractéristiques physiques et psychologiques qui séparent les protagonistes selon un principe d'opposition et de complémentarité, c'est-à-dire, les personnages bons et méchants partagent une série de vertus et de faiblesses qui les rapprochent et les éloignent. Bien que les personnages de *Renaissance* partagent des éléments issus des archétypes et des stéréotypes des films noirs (film noir, polar, néo-noir), ils exhibent une hybridité spéciale qui les rend plus humains. Ainsi nous trouvons un « héros » policier violent et impulsif et un « vilain » homme d'affaires calme et méticuleux, dont les traits psychologiques évoquent une ressemblance avec cette image populaire des films de suspense et d'horreur d'un homme face au miroir où l'original qui habite la lumière voit son « je » malin derrière le cristal entouré de ténèbres. Autrement dit, nous avons des personnages « limite » qui apportent un côté dynamique à l'intrigue, car même quand nous pensons qu'ils n'agiront pas de manière négative ou contre la loi, nous ne pouvons pas être certains de leurs actions.

Une autre caractéristique de la dualité se manifeste chez les personnages de *Renaissance* par la présence « d'objets-personnages ». Nous parlons plus spécifiquement de la ville et de l'hologramme. La première est présentée comme une entité géante et tentaculaire pleine de grandes constructions sous lesquelles règnent l'insécurité et la pénombre. Ainsi la ville devient un ennemi inhospitalier qui surplombe les personnages en les écrasant sous le poids des événements qui les dépassent tout en influant leur comportement et en guidant leur parcours dans l'histoire comme si elle possédait une volonté propre. Le deuxième, l'hologramme, étant présenté comme un outil de travail ou comme un objet de plaisir représente l'évolution de la société, l'économie et la science, mais aussi le fantôme du devenir humain à la recherche de l'immortalité.

Un autre aspect du film où le principe de dualité se voit reflété concerne le décor, cet élément pluridimensionnel doté d'une plasticité remarquable qui permet la représentation visuelle de l'univers diégétique, de l'époque et du lieu plus appropriés pour le développement de l'action afin de rendre crédible l'histoire racontée par le film. Dans *Renaissance* le décor est en harmonie avec les autres éléments du film. Cela permet de véhiculer et de montrer les expressions des dualités interne/externe, passé/futur, jeunesse/vieillesse, nature/urbanisation, lesquelles apportent la force et l'énergie aux composantes dramatiques et psychologiques de la narration. De cette manière, décor, musique et bruit travaillent de concert à la construction d'une atmosphère propice pour raconter l'histoire proposée par le film. Ils sont des ressources qui offrent au cinéaste un outil pour peindre la vision particulière de l'univers fictionnel du scénario, alors qu'ils procurent au réalisateur une autre manière de montrer les forces en jeu à l'intérieur de *Renaissance*.

Quant à la temporalité, le film possède une structure linéaire où le récit suit une ligne qui va toujours vers l'avant dans le temps. Les lignes de temps des actions et de l'histoire suivent un ordre parallèle qui confère une robustesse dramatique à l'intrigue sans perdre les effets de suspense et d'action. Cette organisation narrative linéaire rythme visuellement et psychologiquement le déroulement de l'intrigue. Les aspects temporels du récit appellent une participation active du spectateur au sens du film. C'est à partir des indications fournies par le récit (ordre chronologique, durée de certaines actions, nombre d'occurrences) que le spectateur doit faire des déductions et former des attentes, et c'est là, où il peut vraiment éprouver une expérience vidéoludique lorsqu'il essaie de reconstruire l'ordre de l'histoire.

La relation entre *Renaissance* et un cinéma plutôt vidéoludique se manifeste clairement par la présence d'éléments appartenant aux domaines du cinéma spectaculaire d'effets spéciaux numériques et des nouveaux médias développés sur les avancées technologiques notamment le jeu vidéo et l'animation numérique. Cette idée de cinéma vidéoludique s'applique à un film comme

Renaissance où les images exhibent de manière directe ou indirecte des influences réciproques du croisement entre les différents domaines médiatiques que sont le cinéma, l'animation, la bande dessinée et le jeu vidéo. On a déjà évoqué cet aspect et on estime important d'y revenir sur le fait que dans un film comme *Renaissance* qui se trouve à la croisée de plusieurs formes d'art, les diverses expressions du principe de dualité ne sont qu'un reflet de l'ambivalence ontologique propre des œuvres nées du mixage entre médias. Par conséquent, la nature même du film (cet espace de convergence entre plusieurs formes) suppose un éventail de dualités qui se déploient à chaque niveau du film (dans le récit, dans les images, etc.). Voici pourquoi nous avons qualifié le film de C. Volckman de film frontalier, considérant que cet adjectif renvoie à l'image d'une ligne qui démarque, divise ou limite, mais qui n'est pas infranchissable du point de vue des imaginaires. Ainsi *Renaissance* appartient à ce nouveau type d'œuvres cinématographiques où les limites entre médias se perdent pour céder la place à un nouveau territoire d'expression qui apporte aux domaines impliqués quelque chose de nouveau.

Renaissance fait donc usage de certaines ressources du jeu vidéo comme le leveling et les images de synthèse via les techniques de capture de mouvement, de modélisation et de texturisation en 3D, éléments qui lui confèrent une ressemblance avec des jeux vidéo comme *LA noire* (Rockstar Games, 2011), *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2004) ou *Bioshock* (2K Games, 2007) et qui provoquent parfois une envie de se saisir d'une manette de jeu afin de prendre contrôle des personnages. Un effet qui apporte un équilibre entre le côté dramatique/psychologique et le côté d'aventure/action du film.

Il existe une ressemblance entre le devenir historique du cinéma et du jeu vidéo lesquels ont été développés sur les bases d'autres domaines existants comme la photographie, le théâtre, le dessin et la science. Ces rapprochements les mènent vers une convergence et un échange réciproque. Dans cette perspective, *Renaissance*, à la frontière des espaces médiatiques, semble

explorer les nouvelles possibilités de représentation en offrant un exemple riche de zones à cheval entre deux mondes.

De cette manière, nous considérons que *Renaissance* est une œuvre singulière de l'animation contemporaine qui mérite une place plus significative, dans la mesure où le film condense dans un temps limité non seulement l'usage de connaissances appartenant à plusieurs médias, mais développe aussi, de son principe à la fin de l'intrigue, et ce, au niveau de ses différents éléments, l'ensemble de constructions (concepts, imaginaires, représentations) associées au principe de dualité à travers son devenir historique.

Bibliographie

OUVRAGES CITÉS DANS LE MÉMOIRE

Baillargeon, Justin. 2016. « Corps simulacres et virtualisation du réel: la capture de mouvement et d'interprétation au cinéma ». Mémoire de maîtrise. Montréal, Université du Québec à Montréal.

Bertrand, Charlotte. 2015. « L'Univers expansif dans *The Walking Dead*, de la bande dessinée au jeu vidéo. Une intermédialité à l'œuvre ». Dans Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, p. 230. Liège : Presses Universitaires de Liège.

Bettini, Maurizio. 2010. « Je est l'autre ? sur les traces du double dans la culture ancienne ». *L'annuaire du Collège de France*, vol. 109, p. 1029-1033.

Besson, Rémy. 2015. « Intermediality: Axis of Relevance ». *Substance*, vol. 44, n° 3, p. 139-154.

Bligh, Kirsten. 2015. « The Dualistic Traditions of American Film Noir and French Science Fiction in Christian Volckman's *Renaissance: Paris 2054* ». Dans Philippe Mather et Sylvain Rheault (dir.), *Rediscovering French Science-Fiction in Literature, Film and Comics: From Cyrano to Barbarella*, p. 173-184. London : Cambridge Scholars Publishing.

Blin, Fabrice. 2016. *Renaissance le livre du film*. France : Casterman.

Bordwell, David et Kristin Thompson. 2000. *L'Art du film, une introduction*. Cyril Beghin (trad.). Collection Arts et cinéma. Bruxelles : De Boeck.

Bréan, Simon. 2013. « L'uchronie comme histoire culturelle conjecturale ». *Écrire l'histoire*, n° 12, p. 133-134.

Brenez, Nicole. 1998. *De la figure en général et du corps en particulier. L'Invention figurative au cinéma*. France/Belgique : De Boeck Supérieur.

Cheval, Bastien. 2014. « Le Cinéma d'animation et l'interrogation du réel. Hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image ». Thèse de doctorat, Montpellier, Université Paul Valéry.

Cornils, Anja et Wilhem Schernus. 2007. « Le Rapport entre théorie du roman, théorie narrative et narratologie ». Dans Jhon Pier (dir.), *Théorie du récit, l'apport de la recherche allemande*, p. 17-57. France : Presses Universitaires du Septentrion.

Csikzentmihalyi, Mihaly et Judith Lefevre. 1989. « Optimal Experience in Work and Leisure ». *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 56, n° 5, p. 815-822.

Epondyle, Saint. 2016. *Cyberpunk reality, dernier bilan avant la fin du monde*. France : Cosmo Orbüs.

Fischer, Caroline. 2015. « Intermédia et intermédialité ». Dans Caroline Fischer (dir.), *Intermédialités*, p.7-18. Collection Poétiques comparatistes. Nîmes : SFLGC/Lucie éditions.

- Frenette, Mireille. 2006 (16 février). « “Renaissance”: A New Beginning in Animation ». En ligne. *Animation World Network*. <<https://awn.com/animationworld/renaissance-new-beginning-animation>>. Consulté le 28 Septembre 2019.
- Fusillo, Massimo. 2014. *L'Autre est le même, théorie et histoire du double*. Italie : Mucchi.
- Gaudreault, André et François Jost. 2017. *Le Récit cinématographique. Films et séries télévisées*. 3^e éd. France : Armand Colin.
- Hamon, Philippe. 1972. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Littérature*, n° 6, p. 86-110.
- Huizinga, Johan. 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Jourde, Pierre et Paolo Tortonese. 1996. *Visages du double, un thème littéraire*. Paris : Nathan.
- Jouve, Vincent. 1992. « Pour une analyse de l'effet-personnage ». *Littérature*, n° 85, p. 103-111.
- Kiening, Christian. 1995. « Le Double décomposé. Rencontres des vivants et des morts à la fin du Moyen Age ». *Annales. Histoire, Sciences Sociales*. vol. 5, p. 1157-1190.
- Kristeva, Julia. 1974. *La Révolution du langage poétique*. Paris : Seuil.
- Lefebvre, Simon. 2013 (2 août). « Obsolescence et nécessité de toucher dans le cinéma numérique hollywoodien ». En ligne. *Entrelacs*. <<http://journals.openedition.org/entrelacs/434>>.
- Lieberman, J. Nina. 1965. « Playfulness and Divergent Thinking: An Investigation of Their Relationship at the Kindergarten Level ». *The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development*, n° 107, p. 219-224.
- Lyons, Mike. 1987. « A Taxonomy of Playfulness for Use in Occupational Therapy ». *Australian Occupational Therapy Journal*, vol. 34, n° 4, p. 152-156.
- Minazzolli, Agnès. 1990. *La Première Ombre : réflexion sur le miroir et la pensée*. Paris : Minuit.
- Minois, Georges. 1987. *Histoire de la vieillesse en occident, de l'Antiquité à la Renaissance*. Paris : Fayard.
- Muset, Alfred. 1952. *Poésies nouvelles*. Paris : Charpentier.
- Nacache, Jacqueline. S.d. « Le Personnage filmique : Cours « Théorie littéraire, 2008-2009, « Le personnage » ». En ligne. <<https://effetsdepresence.uqam.ca/upload/files/articles/personnage-filmique.pdf>>. Consulté le 23 mai 2019.
- Noepfel, Gilles et Patrick Schmoll. 2017. « La Ville en jeu ». *Revue des sciences sociales*, n° 57, p. 136-149.
- Ovide et G. T. Villenave (trad.). 1806. *Les Métamorphoses*. Bibliotheca Classica Selecta. En ligne. <<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/META /11.htm?>>. Consulté le 21 avril 2019.

Perron, Bernard. 2007. « L'Entre-jeux, médiations ludiques ». *Intermédialités*, n° 9, p. 9-13.

------. 2004. « Pleins jeux sur le cinéma contemporain ». Dans Jean-Pierre Esquenazi (dir.), *Cinéma contemporain : état des lieux*, p. 293-308. Coll. « Champs Visuels », Paris : L'Harmattan.

Picard, Martin. 2009. « Pour une esthétique du cinéma transludique. Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal.

Rank, Otto. 1973. *Don Juan et le Double*. Petite Bibliothèque Payot, France.

Renaud, A. 2016 (17 janvier). « Tout savoir sur la motion capture, une technologie en plein boom ! ». En ligne. *Réalité virtuelle*. <<http://realite-virtuelle.com/tout-savoir-motion-capture>>. Consulté le 10 septembre 2019.

Roy, André. 2007. *Dictionnaire général du cinéma, du cinématographe à internet : art, technique, industrie*. Québec : FIDES.

Triffaux, Jean-Pierre. 2008. « Le Comédien à l'ère numérique ». *Communications*, n° 83, p. 193-210.

Van Sijil, Jennifer. 2006. *Les Techniques narratives du cinéma : les 100 plus grands procédés que tout réalisateur doit connaître*. France : Eyrolles.

Vas-Deyres, Natasha. 2016. « La Science-fiction, une machine à écrire les futurs ». *Nouvelle revue pédagogique collège*, n° 647, vol. 1, p. 18-23.

------. 2013. « La Science-fiction : peinture des sociétés existantes ou à venir ? », *Bibliothèque(s)*, Dossier Littératures de l'imaginaire, revue de l'association des bibliothécaires de France, n° 69, p. 33-36.

Vincendeau, Ginette. 2009. « The New Lower Depths: Paris in French Neo-Noir Cinema ». Dans Mark Bould et al., *Neo-Noir*, p. 103-116. États Unis : Columbia University Press.

Virgile et André Bellessort (trad.). 2008. *L'Énéide* (Sd). En ligne. Ebooks libres et gratuits. <<https://ebooksgratuits.com/ebooks.php?auteur=Virgile>>. Consulté le 21 avril 2019.

Volckman, Christian. 2006. Renaissance *la disparition*. Coll. ligne rouge. France : Casterman.

Zabban, Vincianne. 2012. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux*, n° 173-174, p. 137-176.

Zernik, Clélia. 2010. *Perception-cinéma : les enjeux stylistiques d'un dispositif*. Coll. « Philosophie et cinéma ». France : Librairie philosophique J. Vrin.

FILMS CITÉS

Branagh, Kenneth (réal). 1991. [*Le passé revient*] *Dead again*. États-Unis : Paramount Pictures.

Broca, Philippe (réal). 1973. *Le Magnifique*. France et Italie : Les films Ariane, Rizzoli Film.

Clouzot, Henri-Georges (réal). 1955. *Les Diaboliques*. France : Filmsonor, Vera Films.

Collins, John H (réal). 1917. [*La Fille sans âme*] *The Girl Without a Soul*. États-Unis : Metro Pictures.

Dieterle, William (réal). 1948. [*Le Portrait de Jennie*] *Portrait of Jennie*. États-Unis : Selznick International Pictures, Vanguard Films.

Dréville, Jean (réal). 1947. *Copie conforme*. France : Jacques Roitfeld, C.I.C.C.

Galeen, Henrik et Wegener Paul (réal). 1914. [*Le Golem*] *Der Golem*. Allemagne.

Hamer, Robert (réal). 1959. [*Le Bouc émissaire*] *The Scapegoat*. Royaume-Uni : Du Maurier Guinness.

Hitchcock, Alfred (réal). 1956 [*Le Faux coupable*] *The wrong man*. États-Unis : Warner Brothers.

----- 1958. [*Sueurs froides*] *Vertigo*. États-Unis : Paramount, Hitchcock co.

----- 1960. [*Psychose*] *Psycho*. États-Unis : Shamley.

Lamy, Raymond (réal). 1947. *Le Miroir*. France.

Lang, Fritz (réal). 1927. *Métropolis*. Allemagne : Universum-Film AG.

----- 1931. [*M le maudit*] *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*. Allemagne : Tamasa Distribution.

----- 1944. [*La Femme au portrait*] *The Woman in the Window*. États-Unis : International Pictures.

Mack, Max (réal). 1913. [*L'Autre*] *Der Andere*. Allemagne : film perdu.

Méliès, George (réal). 1898. *Dédoublement cabalistique/Dédoublement mécanique*. France : Star Film.

----- 1898. *La Caverne maudite*. France.

----- 1900. *L'Illusionniste double et la tête vivante*. France : Star Film.

----- 1903. *Le Mélomane*. France : Star Film.

Paquet-Brenner, Gilles (réal). 2001. *Les Jolies choses*. France : CAPAC, Hugo Films, M6 Films.

Reicher, Frank (réal). 1915. *The Case of Becky*. États-Unis : Paramount Pictures.

Rye, Stellan et Wegener Paul (réal). 1913. [*L'Étudiant de Prague*] *Der Student von Prag*. Allemagne : Deutsche Bioscop GmbH.

Siodmak, Robert (réal). 1946. [*La Double énigme*] *The Dark Mirror*. États-Unis : International Pictures.

Smith, George Albert (réal). 1908. [*Photographier un fantôme*] *Photographing a Ghost*. Royaume-Uni.

Tchernia, Pierre (réal). 1979. *La Gueule de l'autre*. France : Antenne 2, Les Films Gibé.

Truffaut, François (réal). 1968. *La Mariée était en noir*. France et Italie : Les films du Carrosse, Dino de Laurentis Cinematografica.

Volckman, Christian (réal). 1999. *Maaz*. France : Les films de l'Arlequin, Onyx films, Medialab.

----- 2006. *Renaissance*. France, Royaume-Uni et Luxembourg : Pathé distribution.

Wiene, Robert (réal). 1920. [*Le Cabinet du docteur Caligari*] *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Allemagne : Decla-Bioscop.

AUTRES ŒUVRES ET ARTICLES CONSULTÉS

Ouvrages de référence

Abirachet, Robert. 1994. *La Crise du personnage dans le théâtre moderne*. Coll. « Tel ». Paris : Gallimard.

Aumont, Jacques et Michel Marie. 2014. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. 2^e éd. Paris : Armand Colin.

Deleuze, Gilles. 1985. *L'Image-temps*. Collection « Critique ». Paris : Les Éditions de Minuit.

Gaudreault, André et Philippe Marion. 2013. *La Fin du cinéma, un média en crise à l'ère du numérique*. Coll. « Cinéma/Arts visuels ». Paris : Armand Colin.

Letort, Delphine. 2010. *Du Film noir au néo-noir, mythes et stéréotypes de l'Amérique*. Paris : L'Harmattan.

Luhr, William. 2012. *Film noir*. United Kingdom : Wiley-Blackwell.

Menel, Barbara. 2008. *Cities and Cinema*. New York : Routledge.

Vanoye, Francis. 2008. *Scénarios modèles, modèles de scénarios*. 2^e éd. France : Armand Colin.

Rapports entre cinéma et jeu vidéo

Babeux, Sébastien. 2007. « Le Spectateur hors jeu : investigation ludique du réseau interférentiel ». *Intermédialités*, n° 9, p. 79–98.

Blanchet, Alexis. 2012. *Les Jeux vidéo au cinéma*. Paris : Armand Colin.

----- 2012. « Download... Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo », *Mise au point*, n° 4. En ligne. <<http://journals.openedition.org/map/642>>. Consulté le 9 novembre 2018.

Bonhomme, Bérénice. 2013. « Comment le cinéma cite les jeux vidéo ». *Nouvelle revue d'esthétique*, vol 1, n° 11, p. 73-86.

Chevaldonné, Yves. 2012. « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès, La Revue*, n° 62, p. 115-121.

Ernst, Gilles, Patrick Bergeron et Diane Laflamme. 2017. « Mort, jeu vidéo et mondes virtuels ». *Frontières*, vol. 28, n° 2. En ligne. <<https://id.erudit.org/iderudit/1040191ar>>. Consulté le 31 mars 2019.

Krichane, Selim. 2014. « L'Intrigue en trois dimensions : les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM ». *Cahiers de Narratologie*, n° 27. En ligne. <<http://journals.openedition.org/narratologie/7014>>. Consulté le 28 juin 2019.

Lacasse, Germain, Hubert Sabino et Gwenn Scheppler. 2013. « Le Doublage cinématographique et vidéoludique au Québec : théorie et histoire ». *Décadrages*, n° 23-24, p. 28-51.

Perron, Bernard. 2002. « L'Approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte ». *Compar(a)ison*, n° 2, p. 69-88.

Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédiatités*, n° 9, p. 15-34.

Wolf, Mark J. P. et Bernard Perron. 2003. *The Videogame Theory Reader*. New York : Routledge.

Au sujet du concept de dualisme/dualité

Berthet, Frédérique. 2004. « Les Figures du double au cinéma ». *Imaginaire & Inconscient*, vol. 2, n° 14, p. 225-240.

Bréan, Simon. 2017. « Hanter la machine : reconquêtes de la conscience humaine dans le cyberpunk à la française ». *ReS Futurae*, n° 10. En ligne. <<https://journals.openedition.org/resf/10-28>>. Consulté le 10 mars 2019.

Breton, Roxanne. 2016. « L'Unique et le Double : la répétition et la joie dans l'œuvre de Clément Rosset ». *Dialogue*, n° 55, p. 245-264.

Cohen, David. 2010. « Le Double ». *Psychiatrie, sciences humaines, neurosciences*, n° 8, p. 38-46.

Despret, Vinciane. 2009. « D'un Dualisme bien utile », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 3, n° 3, p. 386-405.

Gélinas, Ariane. 2011. « Identité trouble : manifestations littéraires du double », *Postures*, Dossier « Vieillesse et passage du temps », n° 14, p. 71-83.

- Kovacshazy, Cécile. 2014. « Les Doubles au XIXe siècle ». *Québec français*, n° 173, p. 31-35.
- Martinière, Nathalie. 2008. *Figures du double : Du personnage au texte*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Milner, Max. 1985. « Le Double dans le romantisme anglais ». *Romantisme*, n° 49, p. 109-110.
- Romeral, Francisca. 2011. « Le Thème du double et la Réécriture du mythe de l'androgynie dans Orlanda de Jacqueline Harpman ». *Cédille, Monografias* 2, p. 95-115.
- Schluchter, Wolfgang. 2013. « Le Dualisme de la nature humaine et ses conditions sociales et historiques », *Trivium*, n° 13. En ligne. <<http://journals.openedition.org/trivium/4441>>. Consulté le 8 décembre 2018.
- Queiroz, Jean-Manuel de. 1999. « Durkheim, le dualisme et l'individu ». *L'Année sociologique*, vol. 49, n° 1, p. 109-130.
- Vial, Stéphane. 2014. « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie Clinique*, vol. 1, n° 37, p. 38-51.
- Voisset-Veysseyre, Cécile. 2011. « Quitte ou double ? Robbe-Grillet et le mythe de l'identité ». *Amaltea*, vol. 3, p. 151-165.

Analyse des éléments d'un film (personnages, décor, temps, récit)

- Bailblé, Claude. 2003. « Le Noir et Blanc au cinéma ». *Cahier Louis-Lumière*, n° 1, p. 6-25.
- Bled, Grégory. 2013. « Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma ». *Entrelacs*, n° 10. En ligne. <<http://journals.openedition.org/entrelacs/463>>. Consulté le 13 septembre 2019.
- Bréan, Simon. 2013. « L'Uchronie comme histoire culturelle conjecturale. *Rêves de Gloire*, de Roland C. Wagner ». *Écrire l'histoire*, n° 12, p. 133-141.
- Couchot, Edmond. 1994. « Au-delà du cinéma. Image et temps numériques ». *Cinémas*, vol. 5, n° 1-2, p. 69-80.
- Covey, William B. 2011. « Postmodern Anxieties: *Renaissance: Paris 2054 as Tech-Noir* ». *CineAction*, n° 82-83, p. 22-28.
- Dehée, Yannick. 1997. « Les Mythes policiers du cinéma français, des années 1930 aux années 1990 ». *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n° 55, p. 82-100.
- Desmazières, Catherine. 1993. « New York dans le cinéma de science-fiction: le personnage de l'alien dans sa relation à la ville ». *Revue française d'études américaines*, n° 56, p. 163-174.
- Di Méo, Guy. 2012. « Les Femmes et la Ville. Pour une géographie sociale du genre ». *Annales de Géographie*, n° 684, p. 107-127.
- Fluck, Winfried. 2001. « Crime, Guilt, and Subjectivity in "Film Noir" ». *American Studies*, vol. 46, n° 3, p. 379-408.

- Fraser, Marie. 2003. « Quelque part dans la ville. Cinéma et repérages urbains ». *Sociologie de l'art*, n° 1, p. 97-114.
- Gaudin, Antoine. 2014. « L'Image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un "espace circulant" dans les images de cinéma ». *Miranda*, n° 10. En ligne. <<http://journals.openedition.org/miranda/6216>>. Consulté le 5 septembre 2019.
- Gaudreault, André. 1991. « Le Cinématographe : une machine historiographique ». *Protée*, vol. 19, n° 1, p. 25-30.
- Genette, Gérard. 1991. « Récit fictionnel, récit factuel ». *Protée*, vol. 19, n° 1, p. 9-18.
- Gravari-Barbas, Maria. 1999. « La "Ville décor" : accueil de tournages de films et mise en place d'une nouvelle esthétique urbaine ». *Cybergeog: European Journal of Geography*. En ligne. <<http://journals.openedition.org/cybergeog/1170>>. Consulté le 7 septembre 2019.
- Gravel, Jean-Philippe. 2011. « Notes sur l'image, la voix et le récit : la narration dans les films ». *Ciné-Bulles*, vol. 29, n° 2, p. 36-39.
- Hales, Barbara. 2007. « Projecting Trauma: The Femme Fatale in Weimar and Hollywood Film Noir ». *Women in German Yearbook*, vol. 23, p. 224-243.
- Hamon, Philippe. 1972. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Littérature*, n° 6, p. 86-110.
- Jost, François. 1991. « Pour une narratologie impure ». *Protée*, vol. 19, n° 1, p. 19-24.
- 1994. « Direct, narration simultanée : frontières de la temporalité ». *Cinémas*, vol. 5, n° 1-2, p. 81-90.
- Jouve, Vincent. 1992. « Pour une analyse de l'effet-personnage ». *Littérature*, n° 85, p. 103-111.
- Laffont, Georges-Henri et Lionel Prigent. 2011. « Paris transformé en décor urbain : les liaisons dangereuses entre tourisme et cinéma ». *Téoros*, vol. 30, n° 1, p. 108-118.
- Lévy, Jacques. 2013. « De l'espace au cinéma ». *Annales de géographie*, n° 694, p. 689-711.
- Malm, Andreas. 2017. « Nature et société : un ancien dualisme pour une situation nouvelle ». *Actuel Marx*, n° 61, p. 47-63.
- Marcinkowski, Alexandre. 2014. « Le Cyberpunk français à l'épreuve de l'histoire ». *Eidolon*, n° 111, p. 35-60.
- Mather, Philippe. 1997. « Le Doublage : v.O. et V.F. - Raison et sentiments ». *Ciné-Bulles*, vol. 15, n° 4, p. 10-13.
- Ouellet-Cummings, Catherine. 2007. « Un Polar visuellement saisissant/Renaissance de Christian Volckman ». *Ciné-Bulles*, vol. 25, n° 1, p. 60-61.
- Perraton, Charles. 1991. « Voir, faire et faire-voir : du cinéma et de l'architecture ». *Protée*, vol. 19, n° 3, p. 17-25.

Savidan, Patrick. 2008. « Individu et Société : les enjeux d'une controverse. Les vecteurs de la cohésion sociale ». *Informations sociales*, n° 145, p. 6-15.

Sorlin, Pierre. 1999. « La Ville peut-elle être une scène ? Cinéma et urbanisme ». *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 85, p. 71-77.

ANNEXES

ANNEXE 1. FIGURES CITÉES PAR CHAPITRE⁹⁵

Chapitre 3. La pluri-dualité de l'être humain : les facettes cachées des personnages



Figure 1. Capture d'écran, *R.*, 00 :19 :55



Figure 2. Capture d'écran, *R.*, 00 :30 :05

⁹⁵ Les captures d'écran proviennent de l'édition 2006 en DVD du film *Renaissance* en français, distribué par Pathé. Nous y ferons référence par la lettre *R.*, suivie du time code.



Figure 3. Capture d'écran, R., 00 :23 :00



Figure 4. Capture d'écran, R., 00 :27 :05



Figure 5. Capture d'écran, *R.*, 00 :11 :00

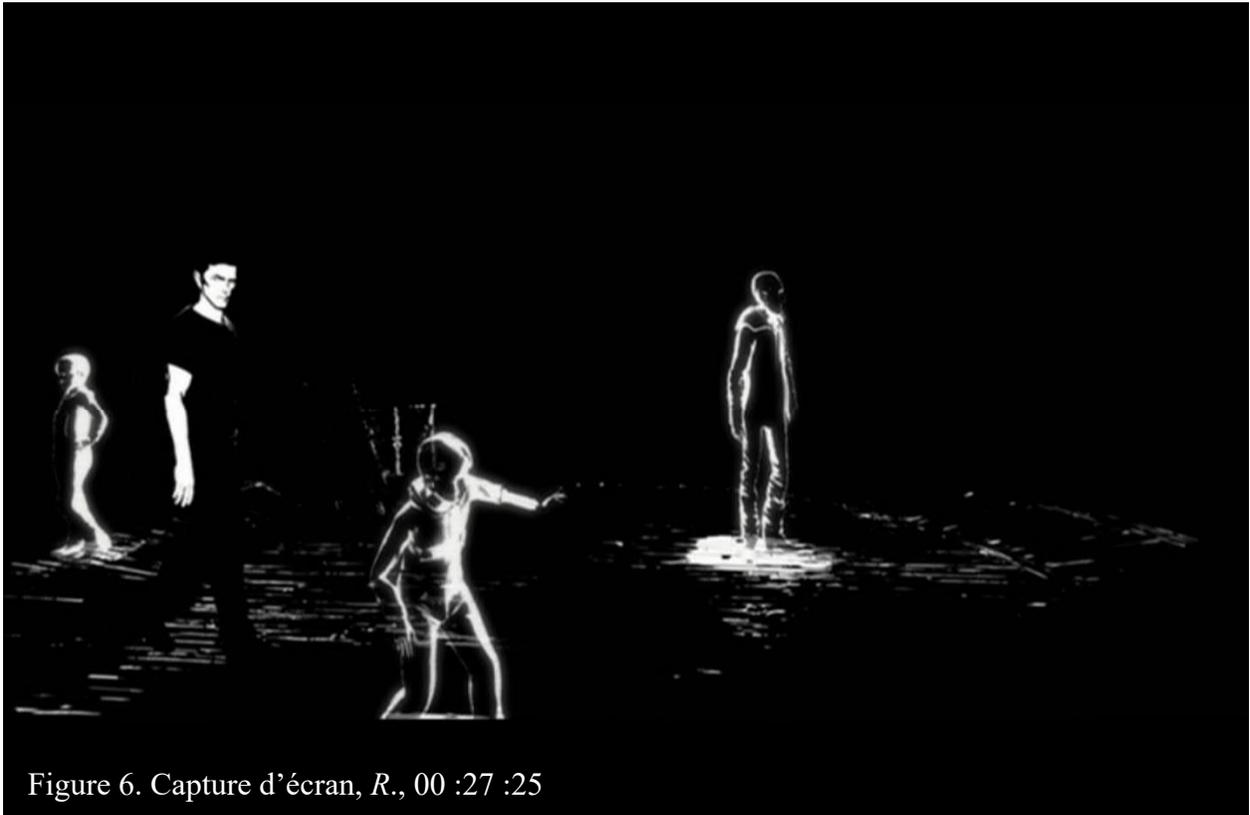


Figure 6. Capture d'écran, *R.*, 00 :27 :25



Figure 7. Capture d'écran, *R.*, 00 :27 :52



Figure 8. Captures d'écran, *R.*, séquence 00 :20 :30 – 00 :20 :37



Figure 9. Captures d'écran, R., séquence 00 :38 :32 – 00 :38 :49



Figure 10. Capture d'écran, R., 00 :08 :36



Figure 11. Capture d'écran, *R.*, 00 :04 :04



Figures 12 et 13. Captures d'écran, *R.*, 00 :11 :57 – 00 :12 :00





Figure 16. Captures d'écran, *R.*, 01 :07 :45 – 01 :08 :16 et 01 :25 :49 – 01 :25 :54

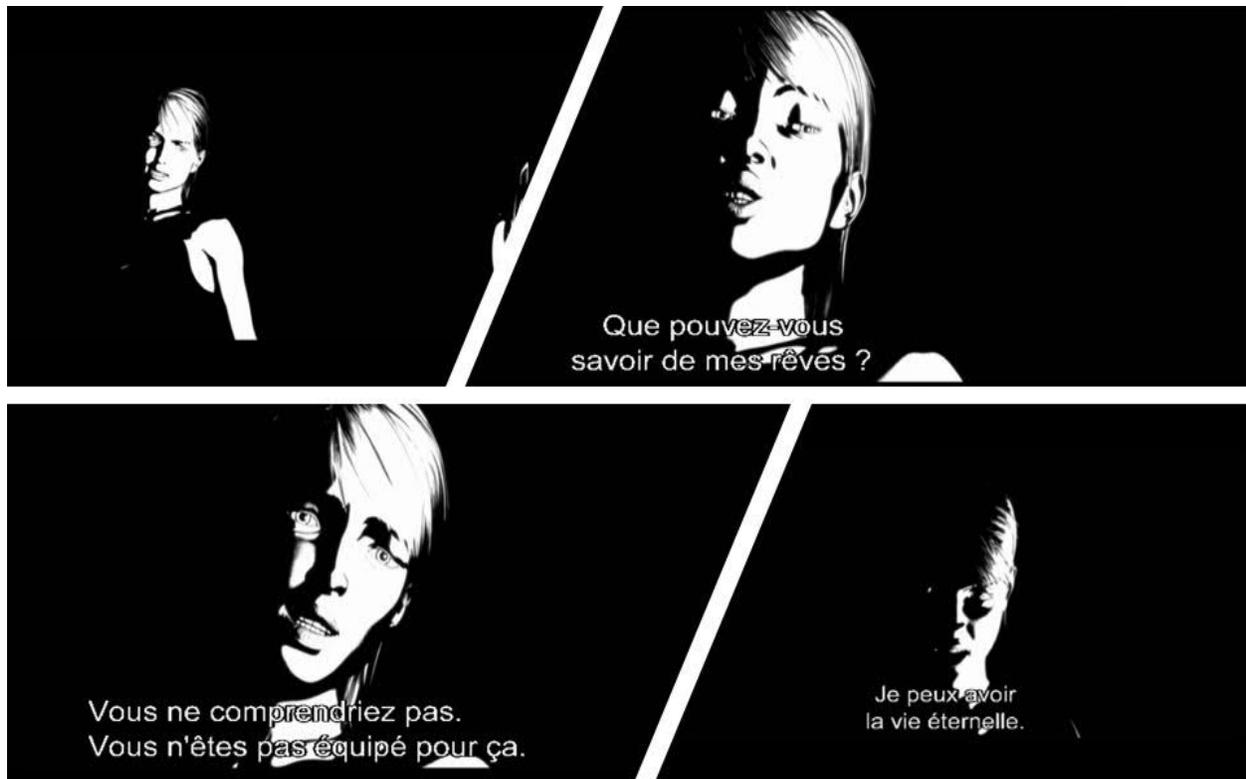


Figure 17. Captures d'écran, *R.*, séquence 01 :29 :03 – 01 :29 :13



Figure 18. Captures d'écran, *R.*, séquence 00 :04 :23 – 00 :04 :48



Figure 19. Captures d'écran, *R.*, 00 :12 :13, 00 :33 :49, 00 :35 :01, 00 :52 :49

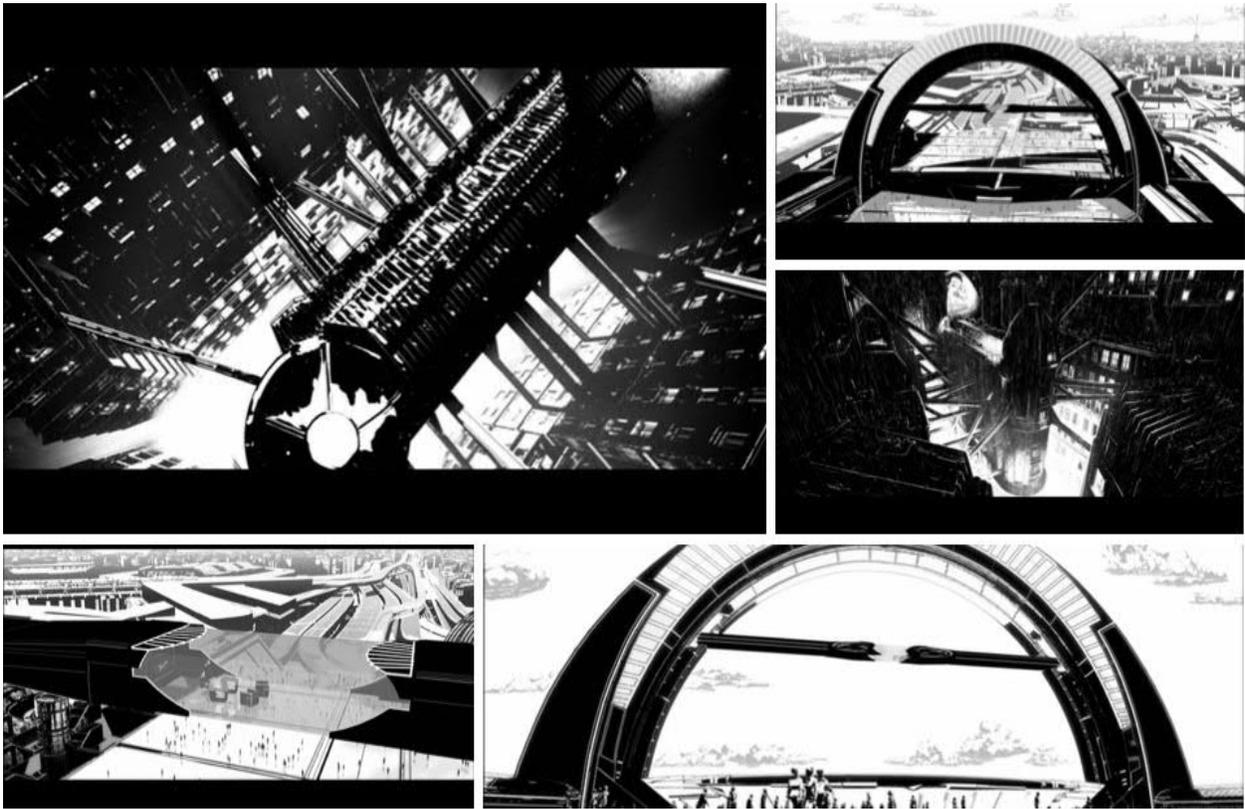


Figure 20. Captures d'écran, *R.*, 00 :27 :12, 00 :29 :24, 00 :32 :06, 01 :08 :45

Chapitre 4. Le décor, une zone à mi-chemin entre la réalité et la fiction



Figure 1. Capture d'écran, *R.*, 00 :02 :15

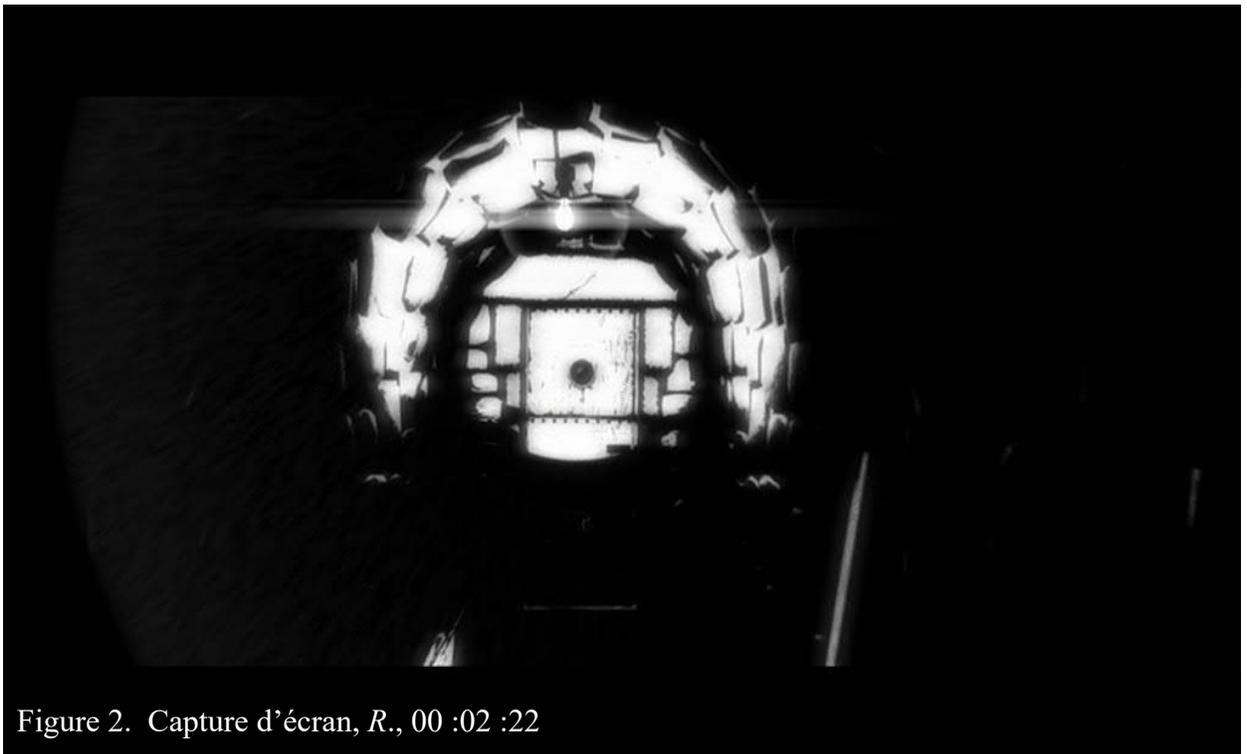


Figure 2. Capture d'écran, *R.*, 00 :02 :22



Figure 3. Capture d'écran, *R.*, 00 :02 :26



Figure 4. Capture d'écran, *R.*, 00 :03 :01.



Figure 5. Capture d'écran, *R.*, 00 :27 :25

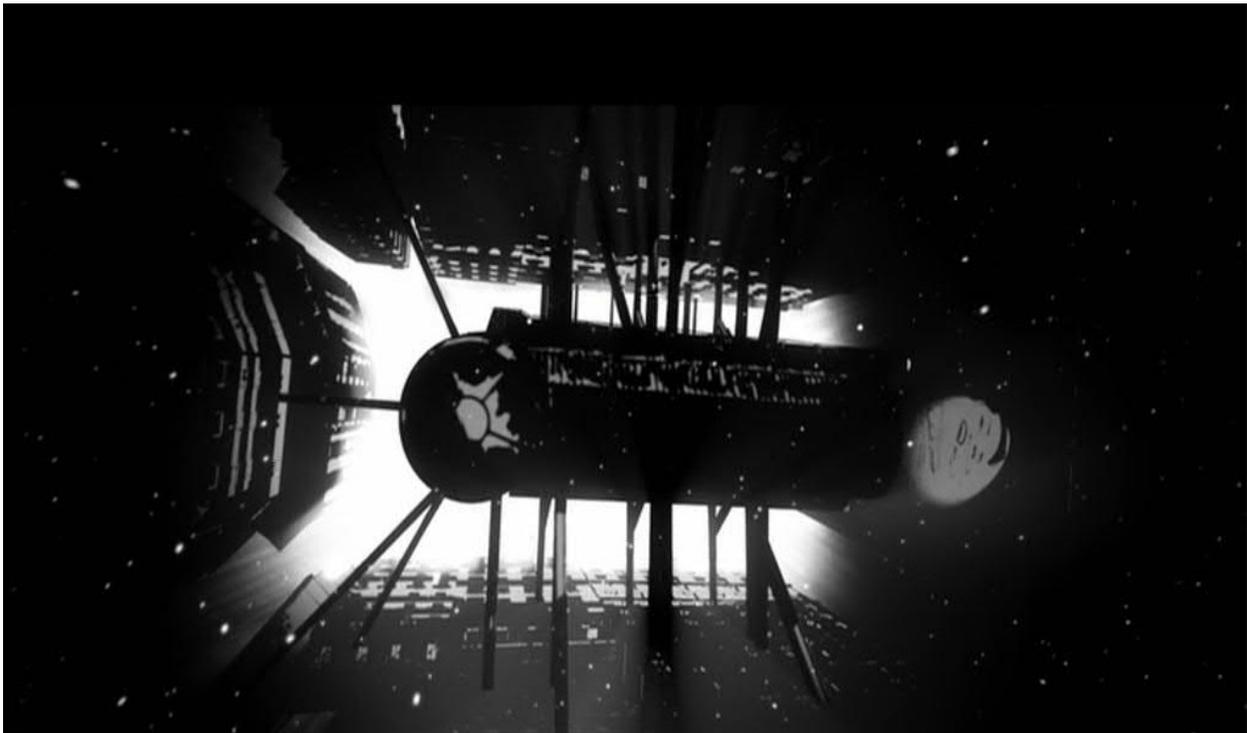


Figure 6. Capture d'écran, *R.*, 01: 09 :26



Figure 7. Capture d'écran, *R.*, 00 :27 :38



Figure 8. Capture d'écran, *R.*, 00: 28 :05

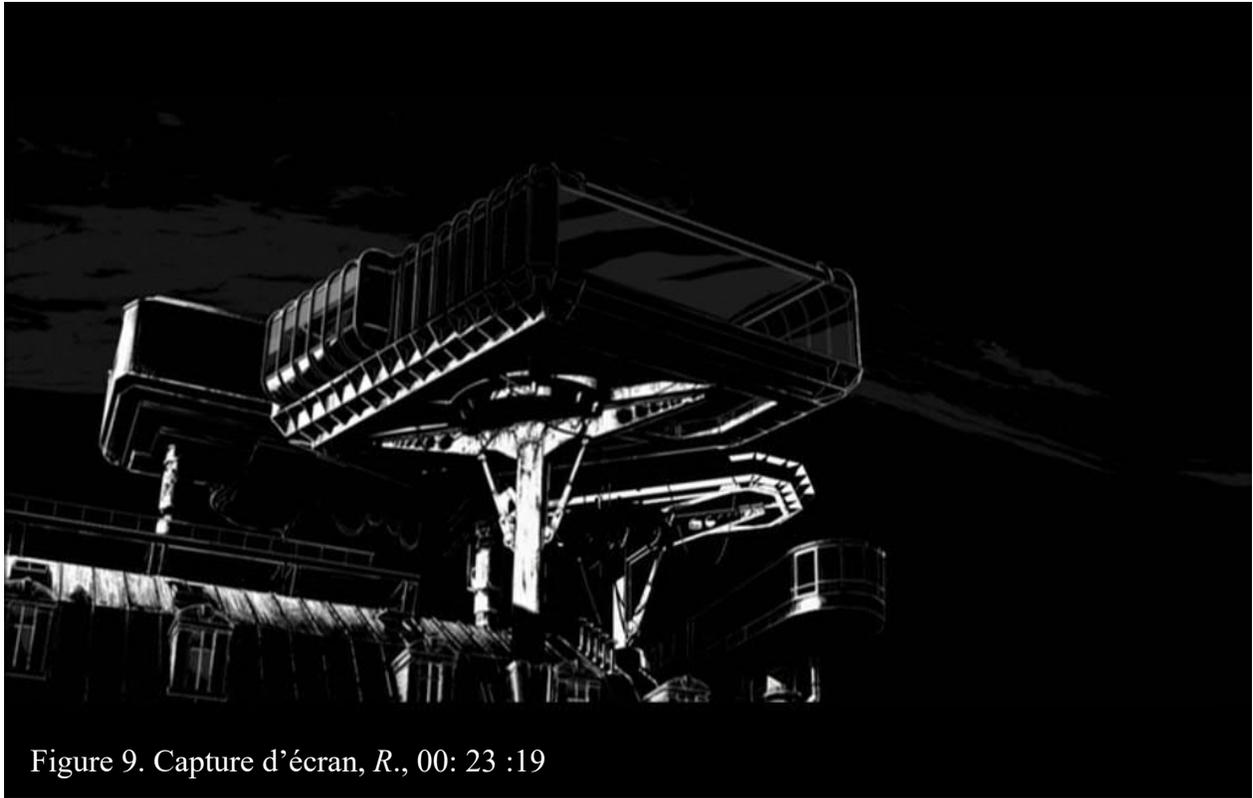


Figure 9. Capture d'écran, *R.*, 00: 23 :19



Figure 10. Capture d'écran, *R.*, 00: 23 :24.



Figure 11. Capture d'écran, *R.*, 01 :24 :49



Figure 12. Capture d'écran, *R.*, 01 :25 :37

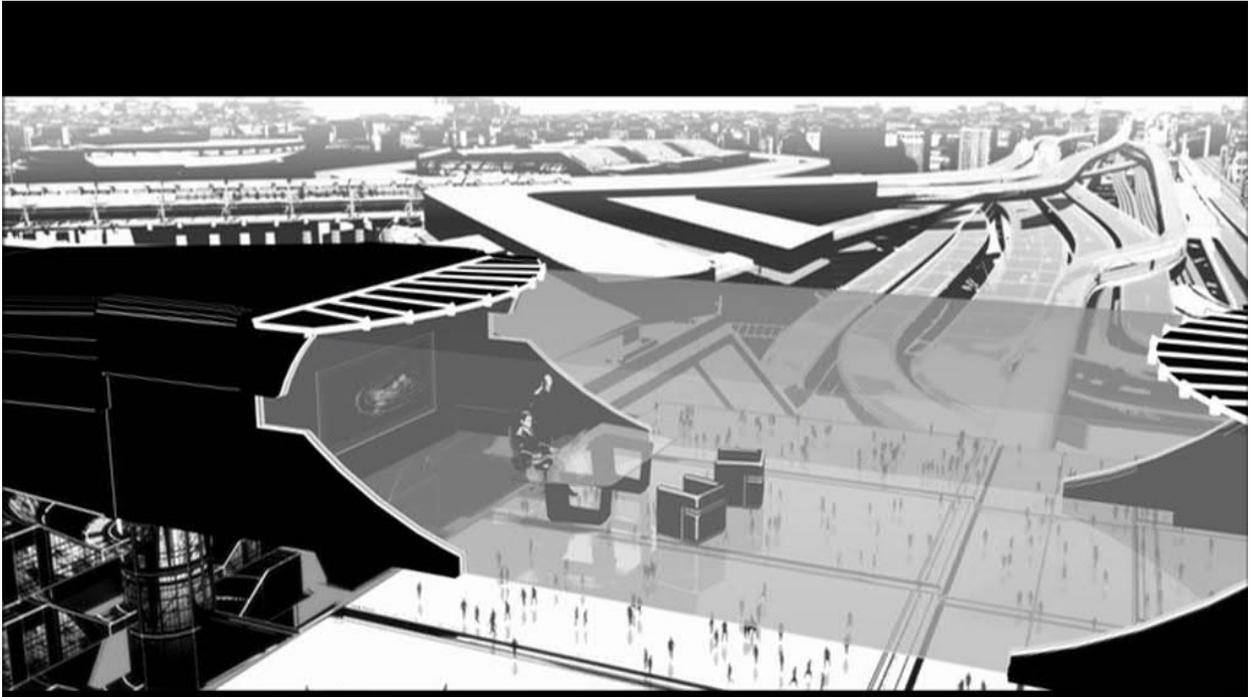


Figure 13. Capture d'écran, *R.*, 00 :32 :12.

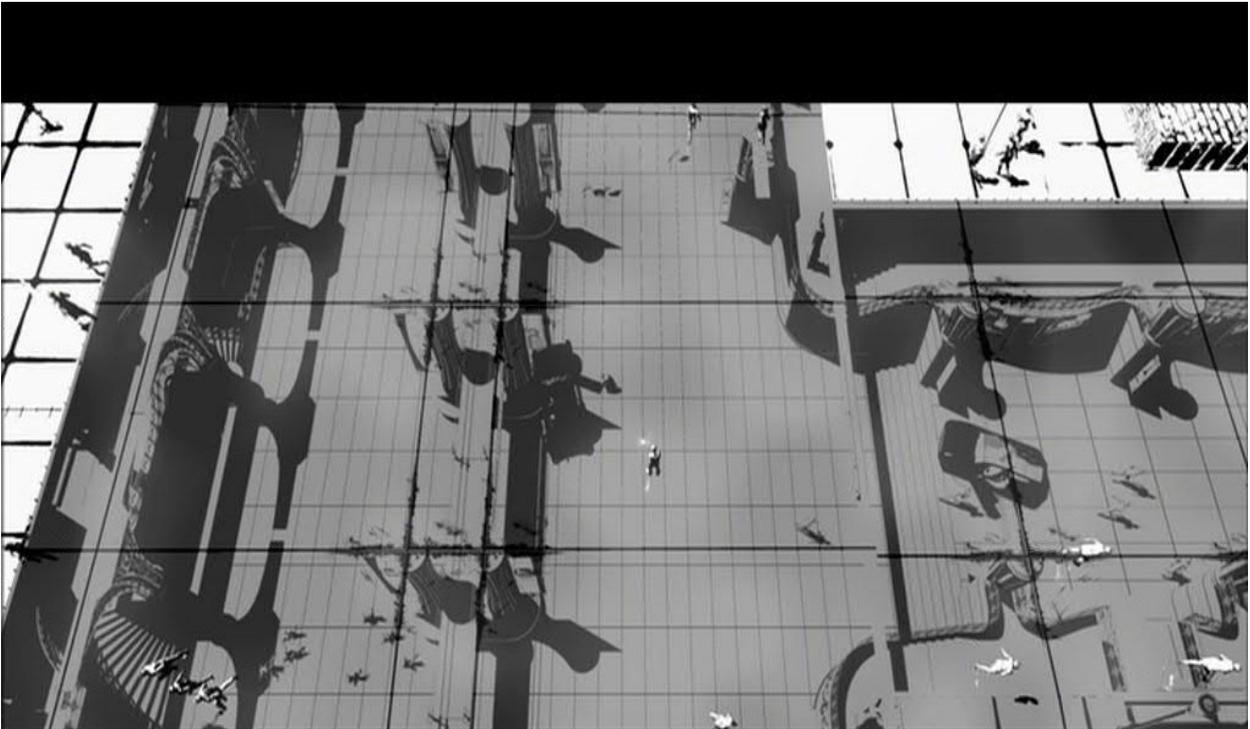


Figure 14. Capture d'écran, *R.*, 00 :37 :22.

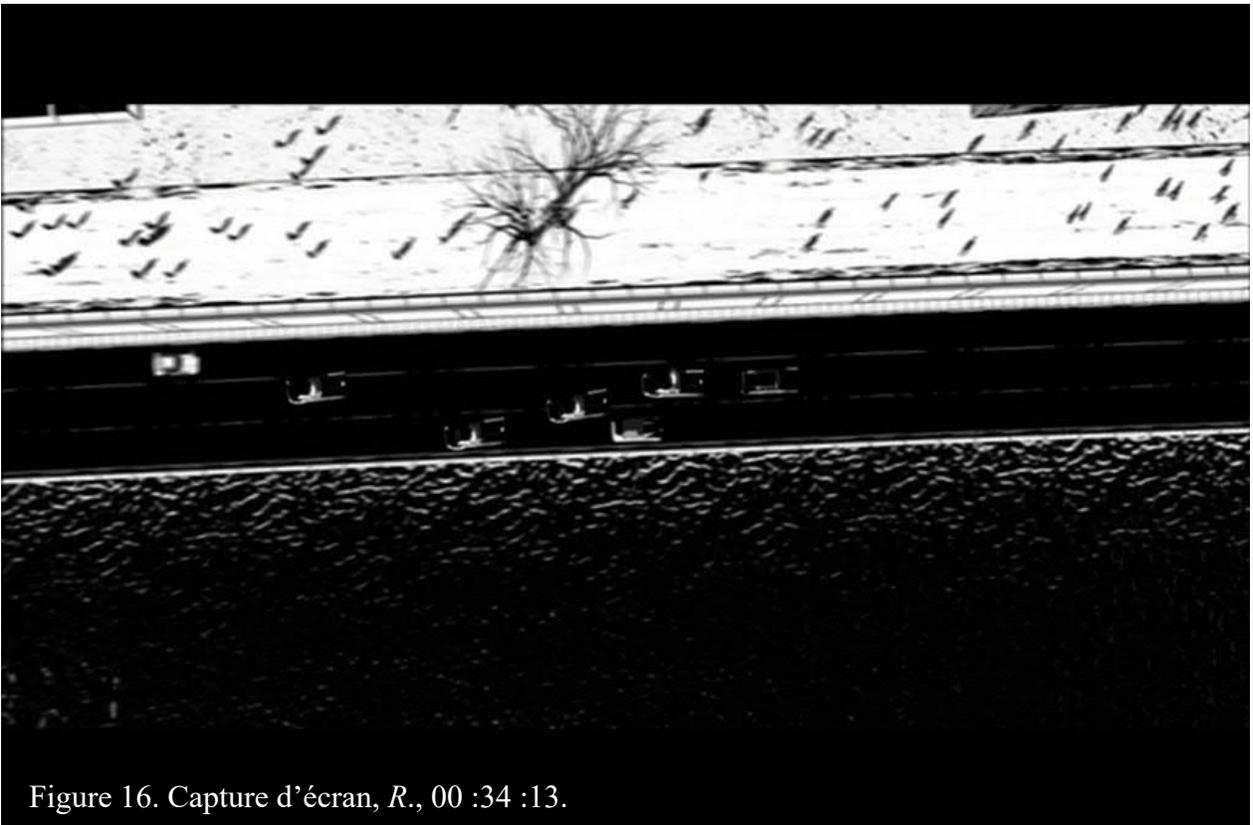
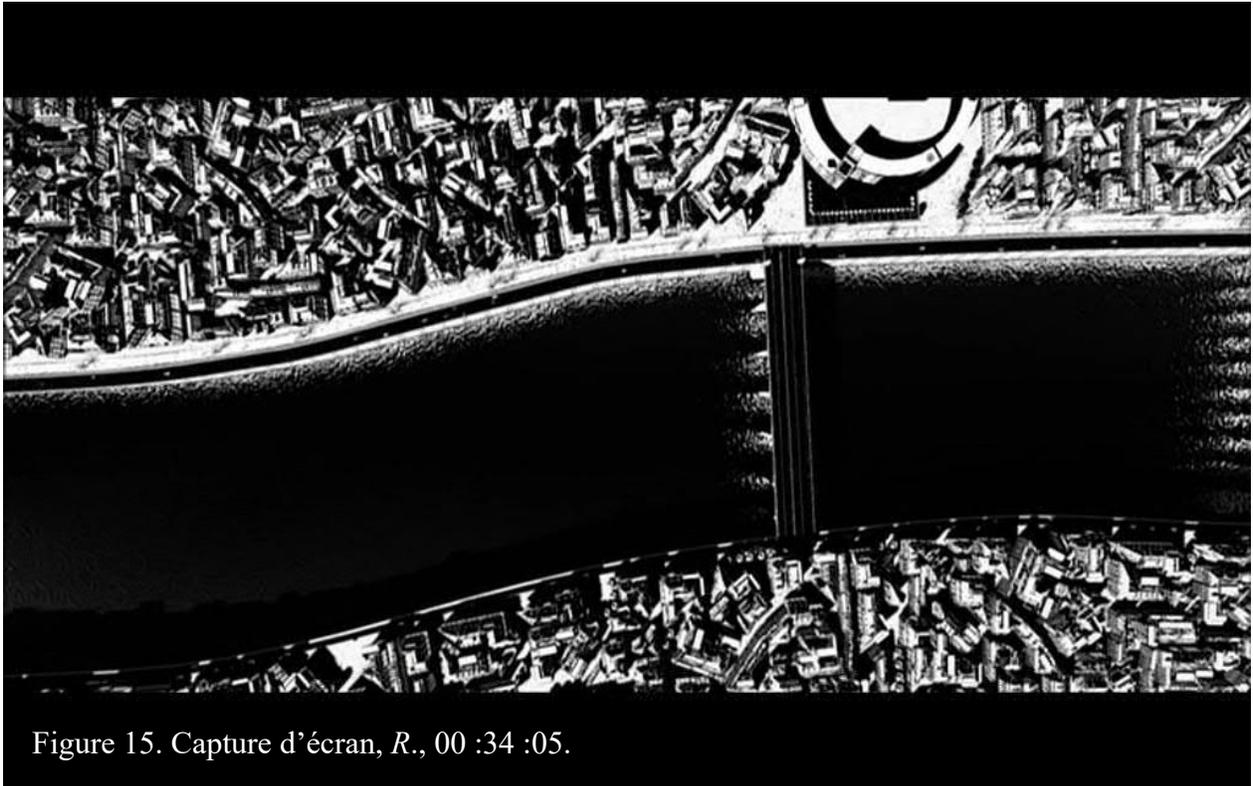






Figure 19. Capture d'écran, *R.*, 00 :03 :25



Figure 20. Capture d'écran, *R.*, 00 :28 :06



Figure 21. Capture d'écran, *R.*, 00 :18 :53



Figure 22. Capture d'écran, *R.*, 00: 11: 15, référence au Jaguar accroupi (1908) de Rembrandt Bugatti.



Figure 23. Capture d'écran, *R.*, 00: 09: 27, référence au Penseur (1903) d'Auguste Rodin.

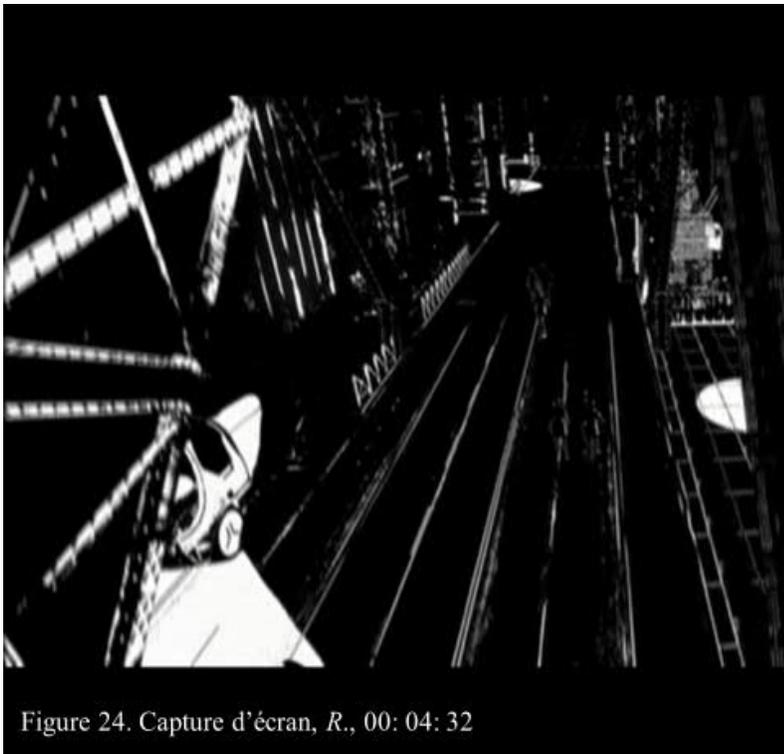


Figure 24. Capture d'écran, *R.*, 00: 04: 32



Figure 25. Capture d'écran, *R.*, 01: 22: 47



Figure 26. Capture d'écran, *R.*, 01: 25: 04

Figure 27. Capture d'écran, *R.*, 00: 07:17



Figure 28. Capture d'écran, *R.*, 00: 14: 16



Figure 30. Capture d'écran, *R.*, 00 :30 :29

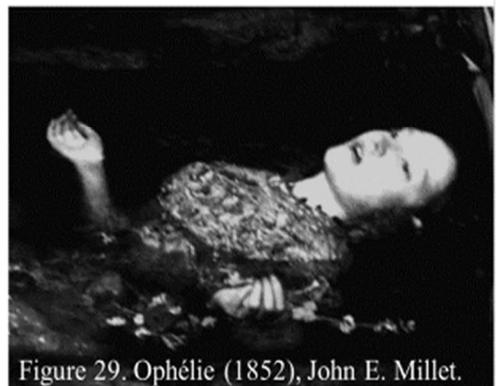


Figure 29. Ophélie (1852), John E. Millet.



Figure 31. Capture d'écran, *R.*, 00 :12 :32



Figure 32. Capture d'écran, *R.*, 00 :35 :06

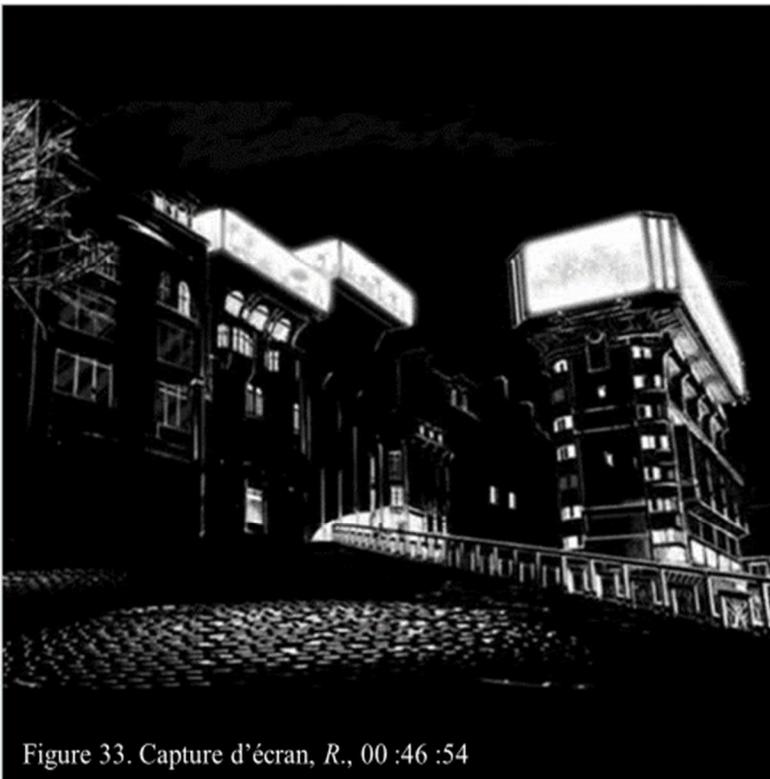


Figure 33. Capture d'écran, *R.*, 00 :46 :54

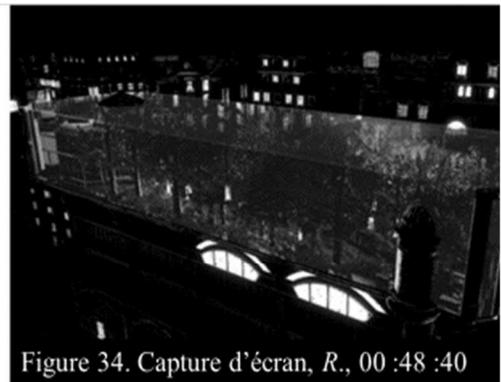


Figure 34. Capture d'écran, *R.*, 00 :48 :40

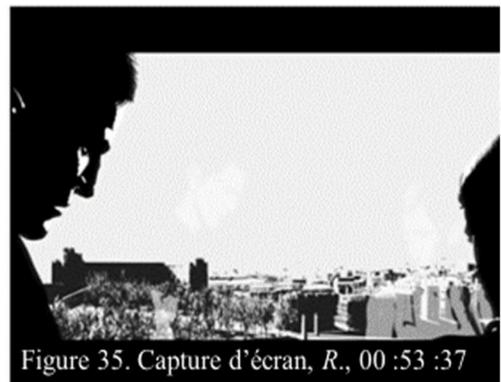


Figure 35. Capture d'écran, *R.*, 00 :53 :37

Chapitre 5. Le temps dans *Renaissance*

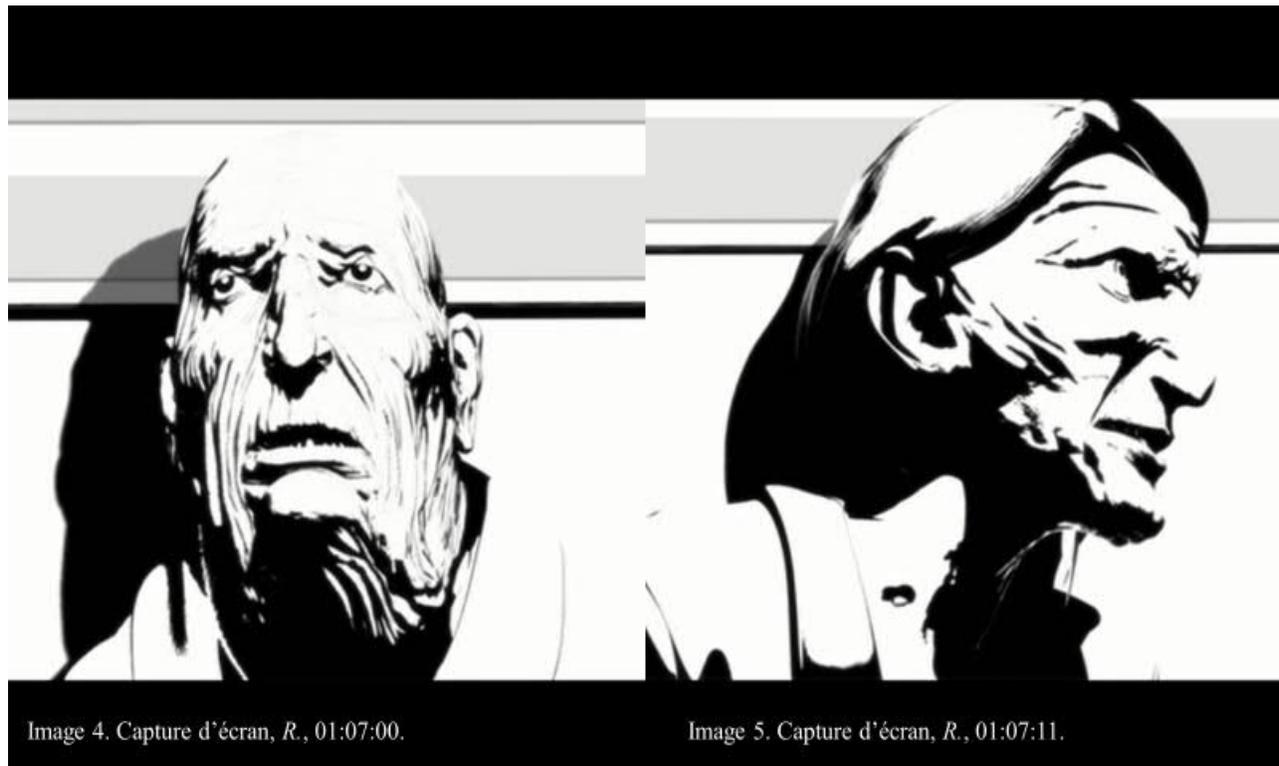


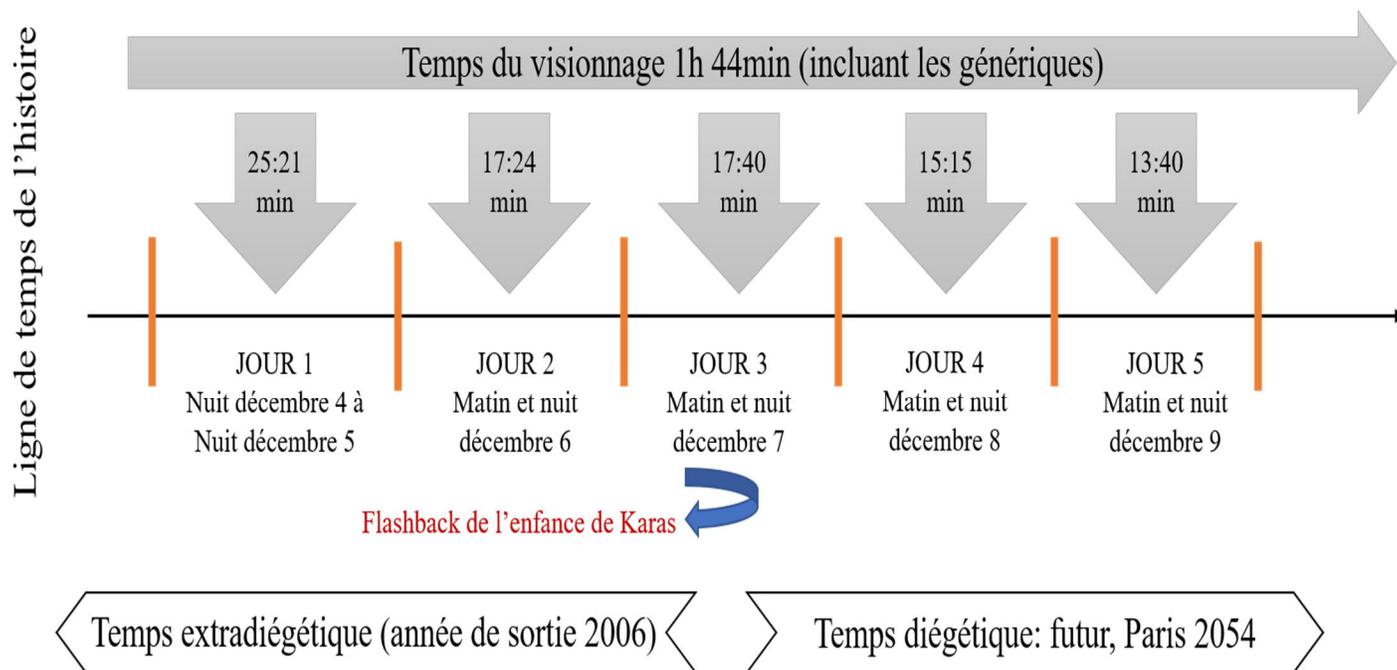


Image 6. Capture d'écran, *R.*, 01:07:05.



Image 7. Capture d'écran, *R.*, 01:07:17.

Structure temporelle de Renaissance



ANNEXE 3. SCHÉMA COMPARATIF DE LA STRUCTURE DE L'HISTOIRE

Structure de l'histoire de *Renaissance* des points de vue de l'action et de la temporalité.

Du côté de l'action (chapitres DVD)

Chapitre 1
Paris 2054
Enlèvement
Ilona Tasuiev
Entrevue avec Dimitri

Chapitre 2
Avalon
Meurtre au club 71
Procédure prioritaire
Trafic d'identités

Du côté de l'action (chapitres DVD)

Chapitre 3
Fichiers classés
Dr. Nakata
Le protocole Muller
Révélations

Chapitre 4
La promesse de Karas
L'enjeu du futur
Pour un monde meilleur

Du côté de la temporalité

Jour 1
Cauchemar de Karas
Ilona est kidnappée peu après d'abandonner le club 71.
Après récupérer un enfant kidnappé, Karas reçoit la mission de trouver Ilona.
Bislane essaie d'obtenir information en visitant Dimitri
Karas et Bislane font connaissance chez Ilona.

Jour 2
Assassinat de Dimitri Ostrovski.
Visite du policier aux installations d'Avalon.
Poursuite d'une fausse piste sur le cas Tasuiev.
Découverte de l'image du suspect et d'un trafic d'identités caché.

Du côté de la temporalité

Jour 3
Visite et confrontation au bâtiment de Muller
Suspension temporelle de Karas
Infiltration dans les archives d'Avalon
Renforcement de la relation entre Karas et Bislane

Jour 4
Entrevue avec Nakata
Ilona rejette la solution de Muller
Muller est assassiné et Karas est inculpé
Karas dit au revoir à Bislane et à Farfella

Jour 5
Découverte de la cachette de Claus
Ilona tente de tuer Claus
Poursuite, confrontation et mort de Karas et Ilona.