

## INFORMATION TO USERS

This manuscript has been reproduced from the microfilm master. UMI films the text directly from the original or copy submitted. Thus, some thesis and dissertation copies are in typewriter face, while others may be from any type of computer printer.

**The quality of this reproduction is dependent upon the quality of the copy submitted.** Broken or indistinct print, colored or poor quality illustrations and photographs, print bleedthrough, substandard margins, and improper alignment can adversely affect reproduction.

In the unlikely event that the author did not send UMI a complete manuscript and there are missing pages, these will be noted. Also, if unauthorized copyright material had to be removed, a note will indicate the deletion.

Oversize materials (e.g., maps, drawings, charts) are reproduced by sectioning the original, beginning at the upper left-hand corner and continuing from left to right in equal sections with small overlaps. Each original is also photographed in one exposure and is included in reduced form at the back of the book.

Photographs included in the original manuscript have been reproduced xerographically in this copy. Higher quality 6" x 9" black and white photographic prints are available for any photographs or illustrations appearing in this copy for an additional charge. Contact UMI directly to order.

# UMI

A Bell & Howell Information Company  
300 North Zeeb Road, Ann Arbor MI 48106-1346 USA  
313/761-4700 800/521-0600



(

LA  
LA

(

Thè

en li

(



National Library  
of Canada

Acquisitions and  
Bibliographic Services

395 Wellington Street  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

Bibliothèque nationale  
du Canada

Acquisitions et  
services bibliographiques

395, rue Wellington  
Ottawa ON K1A 0N4  
Canada

*Your file* *Votre référence*

*Our file* *Notre référence*

The author has granted a non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of this thesis in microform, paper or electronic formats.

The author retains ownership of the copyright in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de cette thèse sous la forme de microfiche/film, de reproduction sur papier ou sur format électronique.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

0-612-26715-6

**Canada**

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Cette thèse intitulée :

La spectature prise au jeu  
La narration, la cognition et le jeu  
dans le cinéma narratif

présentée par :

Bernard Perron

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Marie-claire Huot  
André Gauthier  
Johanne Villeneuve  
Michel Larocque  
Gilles Thérien  
Isabelle Raymond

Thèse acceptée le : ..... 12-06-97 .....



Université de Montréal

Bibliothèque



# Sommaire

---

Cette thèse s'intéresse à la spectature-en-progression, c'est-à-dire à l'activité perceptive et cognitive du spectateur. En fait, il s'agit de reprendre à la base le programme initial de la sémiologie — le fameux «comprendre comment le film est compris» — afin d'étudier le parcours qu'effectue le spectateur tout au long d'un film fictionnel et narratif.

La première partie de la thèse questionne les principes que la narratologie cinématographique comparée a empruntés à la linguistique structurale. D'une part, l'analyse benvenistienne de l'énonciation donne préséance aux instances racontantes, instances qu'on pose *a priori* afin de comprendre l'«ordre des choses en soi». D'autre part, l'étude genettienne du récit consiste en une étude à partir de l'histoire, c'est-à-dire à partir d'un ensemble d'événements *déjà* racontés et (ré)arrangés dans un ordre chronologique. Dans un cas comme dans l'autre, ces approches ont laissé en plan et le spectateur et son parcours.

Parce qu'il appert difficile de comprendre «comment le film est compris» sans

accorder de l'importance aux aspects cognitifs de l'activité spectatorielle, la seconde partie de la thèse tire profit des recherches effectuées en sciences cognitives. Je me préoccupe alors de la propension du spectateur à l'organisation narrative, de ses connaissances schématiques, de ses horizons d'attente, de son travail mémoriel, de ses anticipations et de ses modes de perception et de traitement de l'information. Encore toute récente dans le champ cinématographique, l'application des concepts et des notions de la science cognitive permet d'actualiser et de jeter un regard nouveau sur la réception du film. L'étude montre clairement que la compréhension du cinéma narratif repose sur tout un savoir préalable. Déplacée ainsi de l'énonciation vers la cognition, la spectature se définit comme une interaction avec le film.

Enfin, la dernière partie de la thèse emprunte une avenue théorique que les études cinématographiques n'ont pour ainsi dire pas explorée : la notion de jeu. Parce qu'il n'a pas de matière et qu'il oblige la reconnaissance de l'esprit, le jeu permet de prolonger les réflexions de la seconde partie. Conséquemment, en reprenant l'héritage de la théorie philosophique du jeu (Johan Huizinga, Roger Caillois et Hans-Georg Gadamer), il s'agit de définir les traits et les principes constitutifs de l'activité ludique instituée par le cinéma narratif et de se référer, suivant Gadamer, à une ontologie du film basée sur le jeu. Les films fictionnels et narratifs sont alors considérés comme des parties-jeux et sont répartis entre deux pôles : un pôle *ludus-ilinx* favorisant le plaisir gratuit de la vitesse et du vertige et un pôle *ludus-agôn* qui nécessite que le spectateur

se creuse les méninges afin de comprendre une intrigue. Par ailleurs, en acceptant de prendre part à une partie-jeu, le spectateur se plie d'une façon ou d'une autre à un système de règles. Je propose un système composé de quatre règles : la règle de l'attention, la règle de la signification, la règle de la configuration ainsi que la règle de la cohérence. À travers cette régulation, l'activité perceptive et cognitive du spectateur se transforme en pure tâche ludique.

**LA SPECTATURE PRISE AU JEU**  
**LA NARRATION, LA COGNITION ET LE JEU**  
**DANS LE CINÉMA NARRATIF**

SOMMAIRE .....	iii
LISTE DES FIGURES .....	viii
REMERCIEMENTS .....	ix
DÉDICACE .....	xi
INTRODUCTION .....	1
<b>PREMIÈRE PARTIE : UNE QUESTION DE NARRATOLOGIE OU LA NARRATOLOGIE EN QUESTION</b> .....	7
<b>1. Un nano-spectateur</b> .....	8
1. L'étude du récit .....	8
2. Entre les deux pôles énonciatifs. ....	14
3. La politique des instances .....	20
4. De l'énonciation à la narration .....	28
<b>2. La spectature-en-progression</b> .....	31
1. L'aventure du spectateur .....	31
2. L'histoire d'un récit .....	40
3. Aller à l'essentiel .....	48
<b>DEUXIÈME PARTIE : DE LA COGNITION À L'INTERACTION</b> .....	51
<b>3. Le savoir préalable</b> .....	52
1. Un nano-narratologue .....	52
2. Les structures cognitives .....	55
3. Une question d'habitude .....	62
4. À l'horizon du genre .....	66
5. Un processus interactif .....	71
<b>4. Un mouvement brownien</b> .....	76
1. La double «double temporalité» filmique .....	76
2. Se souvenir d'un détail .....	83

	vii
3. Une spectature par anticipation .....	90
4. Deux modes de perception .....	101
<b>5. Faire le tour de la question .....</b>	<b>107</b>
1. Du cercle herméneutique au cercle heuristique .....	107
2. Traditionnellement original .....	116
3. «Aller au-delà» du «recueillir plus» .....	126
<b>TROISIÈME PARTIE : LE SPECTATOR LUDENS .....</b>	<b>136</b>
<b>6. Pour ouvrir le jeu .....</b>	<b>137</b>
1. Se mettre en position .....	137
2. Bien choisir son jeu .....	147
<b>7. Une activité ludique .....</b>	<b>160</b>
1. Aller voir un film : premiers éléments d'une définition .....	160
2. La participation spectatorielle .....	171
3. Classification des parties-jeux filmiques .....	190
<b>8. La convention des règles du jeu .....</b>	<b>211</b>
1. S'entendre sur les règles .....	211
2. Constitution d'un système de règles .....	219
3. La règle de l'attention .....	223
4. La règle de la signification .....	227
5. La règle de la configuration .....	229
6. La règle de la cohérence .....	231
<b>9. Franc jeu et tricherie .....</b>	<b>234</b>
1. Une situation à motif mixte .....	234
2. Un genre de franc jeu .....	237
3. Jouer avec le jeu : les limites de la tricherie .....	242
4. Le maître du jeu ou le jeu-maître .....	249
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>254</b>
<b>LISTE DES FILMS CITÉS .....</b>	<b>258</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>261</b>
<b>ANNEXE A : Expérience au sujet de l'anticipation spectatorielle .....</b>	<b>273</b>

## **Liste des figures**

---

Figure 1 .....	19
Figure 2 .....	19
Figure 3 .....	42
Figure 4 .....	45
Figure 5 .....	46
Figure 6 .....	78
Figure 7 .....	80
Figure 8 .....	93
Figure 9 .....	104
Figure 10 .....	114
Figure 11 .....	120
Figure 12 .....	134
Figure 13 .....	134
Figure 14 .....	195
Figure 15 .....	209
Figure 16 .....	222

# Remerciements

Je voudrais adresser mes plus vifs remerciements aux deux personnes qui ont suivi et dirigé mes travaux. André Gaudreault, mon directeur de thèse, a été l'un des tous premiers professeurs de cinéma à m'insuffler le désir de la recherche et de l'enseignement. Depuis lors, il a toujours su établir un dialogue entre sa pensée et la mienne. Quant à Johanne Villeneuve, ma co-directrice, je lui dois tout le plaisir du *jeu*. Qui plus est, elle a joué un rôle de premier plan dans l'élaboration de cette thèse. Mon propos a énormément profité de la rigueur et de la pertinence de ses critiques.

J'offre toute mon affection à ma soeur Hélène et à mon frère Michel. J'ai vécu et partagé avec chacun d'eux une étape de ma vie estudiantine. Ils n'ont jamais cessé de porter une oreille attentive à mes états d'âmes ainsi qu'à mes nombreuses envolées théoriques.

J'exprime ma gratitude à mes amis et amies qui m'ont manifesté leurs encouragements. J'ai une pensée toute spéciale pour Philippe Mather qui a si souvent emprunté l'autoroute électronique entre Régina et Montréal afin de *venir* m'épauler, et

pour Dany Racine dont les nombreuses visites impromptues (mais toujours attendues) ont été, au cours des derniers mois, une grande source de réconfort.

Je suis également fort reconnaissant envers Jean Châteauvert et Germain Lacasse. Ils ont relu cette thèse avec une attention remarquable. Leurs judicieux commentaires m'ont permis d'en préciser certains éléments et d'y effectuer les dernières corrections scripturales.

Enfin, je remercie le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada qui m'a octroyé une bourse me permettant de poursuivre mes études doctorales.

À mes parents,

c'est sur vos traces que j'ai  
toujours marché.

À Shantal,

pour m'avoir accompagné  
dans cette longue *tournée*  
*d'automne*.

# Introduction

---

Je suis venu à la théorie du cinéma comme on va voir un film, d'abord par curiosité, puis par plaisir, et enfin par un profond désir de «débordement» comme disait Barthes [1972]. En aucun moment, et ce même si ma vision n'émane plus d'un point de vue aussi *idéal* que celui du monsieur-de-l'orchestre, je n'ai voulu abandonner mon fauteuil de spectateur. C'est pourquoi je n'ai cessé de m'intéresser à l'activité spectatorielle ou, pour reprendre le néologisme de Gilles Thérien, à la spectature. La théorisation metzienne m'offrit *ipso facto* une voie de recherche à suivre. Cependant, malgré son projet initial — le fameux «comprendre comment le film est compris» auquel je reviendrai plus d'une fois —, la sémiologie ne se préoccupa finalement guère du spectateur. Ce dont il fut question, c'est d'analyse textuelle ou, plus *objectivement*, de «texte filmique». Ainsi, ce que la plupart des théories contemporaines du cinéma<sup>1</sup> proposent depuis de longues années, ce n'est pas le parcours d'un spectateur mais le trajet revu et corrigé d'un analyste de film. C'est là, tant pour la sémiologie que pour

---

1 - Il n'est pas futile ici de souligner que pendant longtemps, la sémiologie a signifié et représenté à elle seule toute la théorie française du cinéma.

la narratologie, sa cousine germaine, que le bât blesse.

Dès lors, l'hypothèse de départ de ma réflexion se résume ainsi : regarder un film ne se réalise pas sans effort, même pour celui qui va au cinéma sans avoir à effectuer par la suite une analyse textuelle ou un compte rendu critique. Ainsi, par opposition à la lecture-en-compréhension du narratologue, je m'intéresserai à la spectature-en-progression, c'est-à-dire au parcours qu'effectue le spectateur tout au long d'un film fictionnel et narratif. Pour paraphraser le titre d'un livre de David Bordwell [1989a], je montrerai, non pas de quelle manière l'instance spectatorielle produit des interprétations (*making meaning*), mais plutôt de quelle façon elle produit du sens (*making sense*).

La première étape de mon itinéraire m'amènera d'abord à interroger quelques fondements de la narratologie cinématographique comparée<sup>2</sup>. Ainsi, les principes que cette dernière emprunta à la linguistique structurale portèrent grandement préjudice au spectateur. D'une part, partant du film afin de remonter aux instances racontantes ou vice versa, on donna préséance au responsable de l'énonciation cinématographique. D'autre part, s'inspirant du modèle narratologique développé par Gérard Genette dans *Figures III* [1972], on ne cessa d'étudier le discours narratif lui-même à partir de

---

2 - Comparée parce qu'à l'instar de la littérature comparée, elle met constamment son objet d'étude en relation avec d'autres disciplines et d'autres approches, plus particulièrement avec son aînée : la narratologie littéraire [cf. JOST, 1987b]. Et en ce qui concerne la problématique du récit — du mythe au récit —, la narratologie littéraire est à son tour en relation avec l'ethnolinguistique et l'anthropologie.

l'histoire, c'est-à-dire à partir d'un ensemble d'événements *déjà* racontés et (ré)arrangés dans un ordre chronologique. Ce qu'on chercha principalement à déterminer, c'est «l'ordre des *choses* en soi» du récit filmique. Dans cette optique, on ne conserva de la spectature que de vagues *impressions*. Pourtant, le fait même d'audio-voir — la spectature — est tout aussi important que le fait même de raconter — la narration. Un film s'adresse toujours à un spectateur. Et c'est le spectateur qui perçoit (ou non) l'énonciation cinématographique, qui construit (ou non) la présence d'une instance responsable du récit et qui progresse dans une intrigue où l'histoire n'a de finalité qu'une fois le récit terminé.

Parce qu'il appert difficile de comprendre «comment le film est compris» sans accorder de l'importance aux aspects cognitifs de l'activité spectatorielle, la seconde partie de la thèse tirera grand profit des recherches effectuées en science cognitive. Branche interdisciplinaire de la connaissance, le dessein de cette science est naturellement tourné vers le spectateur. Dans «Case for Cognitivism», David Bordwell en définit ainsi les tenants : «In general, cognitive theory wants to understand such human mental activities as recognition, comprehension, inference-making, interpretation, judgment, memory and imagination» [1989b : 13]. Encore toute récente en études cinématographiques, l'application des concepts et des notions de la science cognitive permet d'actualiser et de jeter un regard nouveau sur la réception du film. L'étude de la propension du spectateur à l'organisation narrative, de ses connaissances

schématiques, de ses horizons d'attente, de son travail mémoriel et de ses anticipations montre clairement que la compréhension d'un film repose sur tout un savoir préalable. Déplacée ainsi du plan énonciatif au plan cognitif, la spectature se définira comme une interaction avec le film. D'une façon particulière, le spectateur utilise deux modes de perception et de traitement. Il doit ainsi s'appuyer à la fois sur un mode de perception «bottom-up» (qui repose sur les informations audio-visuelles fournies ponctuellement dans le film) et sur un mode de traitement «top-down» (qui s'appuie sur ses connaissances schématiques). Bref, le spectateur doit, sur la base de son savoir préalable, continuellement «faire le tour» des informations qui lui sont présentées. Loin de (re)construire un objet fixe, il effectue une activité perceptivo-cognitive en perpétuel mouvement.

Enfin, la dernière partie de la thèse empruntera une avenue théorique que les études cinématographiques n'ont pour ainsi dire pas explorée : la notion de jeu. Du reste, je ne crois pas qu'il existe une meilleure notion pour étudier la spectature, car dans son essence, le jeu n'a pas de matière et il oblige la reconnaissance de l'esprit. Conséquemment, en reprenant l'héritage de la théorie philosophique du jeu (Johan Huizinga, Roger Caillois et Hans-Georg Gadamer), il s'agira de définir les traits et les principes constitutifs de l'activité ludique instituée par le cinéma narratif et de se référer, suivant Gadamer, à une ontologie du film basée sur le jeu.

Afin de revoir sous un nouvel angle la participation du spectateur ainsi que

l'interaction ludique que ce dernier entretient avec le film, les parties-jeux filmiques seront réparties entre deux pôles : un pôle *ludus-ilinx* favorisant le plaisir gratuit de la vitesse et du vertige et un pôle *ludus-agôn* qui nécessite que le spectateur se creuse les méninges afin de comprendre l'intrigue ou d'en résoudre l'énigme. Par ailleurs, en acceptant de prendre part à une partie-jeu, le spectateur se plie d'une façon ou d'une autre à un système de règles. Prolongeant les réflexions cognitives de la thèse et empruntant les paramètres de *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation* de Peter Rabinowitz [1987], je proposerai un système de quatre règles : la règle de l'attention, la règle de la signification, la règle de la configuration ainsi que la règle de la cohérence. À travers cette régulation, l'activité perceptive et cognitive du spectateur se transforme en pure tâche ludique. En définitive, considérer le spectateur comme un joueur, c'est l'arracher à l'inertie dans laquelle on l'a trop souvent plongé.

Enfin, puisqu'il s'agit d'exposer des notions encore peu connues et de proposer une approche nouvelle, les visées de la thèse sont frontalement théoriques. L'analyse se limitera donc à des exemples qui viendront illustrer les hypothèses énoncées. Pour la plupart, ces exemples seront tirés de ce que Noël Carroll appelle des «movies»<sup>3</sup>,

---

3 - Carroll appelle des «movies» ce que Barthes a baptisé des «textes lisibles» [1970 : 10-11]. Par opposition aux «textes scriptibles» et aux «films» — pensons par exemple à **L'année dernière à Marienbad** d'Alain Resnais, 1961 — qu'étudient généralement les théoriciens, les «movies» ont un grand impact sur le public. Carroll précise sa définition : «Not every type of cinema is powerful in the sense that it elicits intense responses from global audiences. Thus, I believe, that when people speak of accounting

c'est-à-dire des récits filmiques populaires et efficaces pour le grand public (popular mass market narratives) [1988b : 204].

---

for the power of the cinema medium, they really are talking about the power of one style of cinema, namely movies (including narrative TV)» [1988b : 209-210].

**Première partie**

**UNE QUESTION DE NARRATOLOGIE  
OU LA NARRATOLOGIE  
EN QUESTION**

# 1

## Un nano-spectateur

J'ai toujours dit que le spectateur est un créateur. Je ne connais pas un vrai cinéaste qui ne puisse pas être aussi un vrai spectateur, c'est un lien vital.

- Jean Douchet, «La fabrique du regard. Entretien avec J. Douchet», *Vertigo* (Le siècle du spectateur), N° 10, 1994, p. 34.

### 1. L'ÉTUDE DU RÉCIT

Il ne faut pas se conter d'histoire. Comme discipline, la narratologie ne peut être remise en question. Roland Barthes en justifie remarquablement bien l'existence dans son «Introduction à l'analyse structurale des récits» (originellement publié en 1966). Il y souligne dès le premier paragraphe que le récit commence avec l'histoire de l'humanité. Le récit est universel. Il constitue une variété de genres. Il se laisse supporter par toute matière. Il prend des formes infinies. Bref, écrit Barthes, le récit est là, comme la vie [(1966) 1977 : 8]. Le récit tient également une place importante au cinéma. En effet, la très grande majorité des gens va au cinéma (ou louer une cassette au club vidéo) pour "voir" un récit. Ce qui anime le spectateur de films depuis que le

cinématographe s'est transformé en 7<sup>e</sup> art, c'est le désir de fiction, de narrativité et d'intrigue. Et le cinéma le lui rend bien puisqu'il a précisément, pour reprendre la si belle expression de Metz, «la narrativité bien chevillée au corps» [1968 : 52]. De même, note Roger Odin, l'espace de communication fictionnelle est tellement dominant dans les sociétés occidentales, qu'on a souvent tendance, autant dans l'imaginaire social que dans les travaux des théoriciens, à assimiler purement et simplement le cinéma et le film de fiction (narratif, précisais-je) [1988 : 122].

L'étude du récit — du récit tout court ou du récit cinématographique — coule donc de source. Devant la variété et la multiplicité des récits, il est également tout naturel qu'on ait en premier lieu conçu un modèle hypothétique de description et que le récit ait été considéré comme une forme à décomposer [BARTHES, (1966) 1977 : 9]. Les jalons d'une telle approche avaient déjà été posés auparavant par *La Morphologie du conte* (1928) de Vladimir Propp. Afin d'analyser les contes merveilleux russes, l'auteur ramenait ses composantes à trente-et-une<sup>1</sup>. Celles-ci lui permettaient conséquemment de schématiser — par des formules plutôt mathématiques<sup>2</sup> — tous les contes et d'en exposer la séquence fondamentale. Mais ce que visait avant

---

1- Après la *situation initiale* ( $\alpha$ ), on retrouve par exemple l'*éloignement* ( $\beta$ ), l'*interdiction* ( $\gamma$ ), la *transgression* ( $\delta$ ), ..., le *méfait* (A), le *manque* (a), la *médiation* (B), etc.

2 - Un conte simple à une séquence, dont le développement passe par les motifs du combat et de la victoire, serait schématisé de cette façon :  $\alpha\beta^3\delta^1A^1B^1C^1H^1-J^1K^4\uparrow w^3$  [(1928) 1977 : 154].

tout la morphologie de Propp, et plus généralement les premières recherches formalistes, c'était de «savoir *ce qu'est le conte*» [(1928) 1970 : 11]. Et cet intérêt pour la description et la caractérisation allait être au centre des réflexions narratologiques initiales. Au cinéma, on le retrouve dans les tous premiers travaux de Christian Metz. Ses «Remarques pour une phénoménologie du narratif» (1966) s'efforçaient de définir cette «grande forme de l'imaginaire humain» et concluaient par celle-ci : un *discours clos venant irréaliser une séquence temporelle d'événements* [1968 : 35]. Bien que l'on s'accordât sur l'essentiel de cette définition *structurale* du récit, on y revint pourtant à plus d'une occasion. Par exemple, à la recherche du premier récit filmique, André Gaudreault reprend les fondements des grandes études littéraires afin de montrer que la définition même du récit repose sur la notion de transformation<sup>3</sup>. De la sorte, le récit filmique aurait deux niveaux : 1) le micro-récit de chaque plan et 2) le macro-récit de l'ensemble du film [cf. 1988 : 37-51]. À son tour, et cette fois à la recherche du processus de fictionnalisation, Roger Odin revient sur les observations de Gaudreault pour mieux distinguer : 1) les *effets narratifs* et 2) *l'histoire proprement dite* [1988 : 123-124]. Mais au-delà de l'argumentation, ce qu'il faut remarquer c'est que les auteurs tendent tous deux vers le même *objectif* : les traits propres au récit filmique.

Partant, la narratologie cinématographique comparée subit encore le poids de

---

3 - La notion de transformation est à la base de la narratologie structurale inspirée justement par Propp et, surtout, par la grammaire transformationnelle de Chomsky. Gaudreault s'inspire des travaux de Todorov et de Brémond qui ont amplement discuté de l'utilité de cette notion.

son héritage structuraliste. Rappelons que la linguistique fut, avant d'y être annexée, à l'origine de la sémiologie de Saussure<sup>4</sup>. À la base, cette science générale des signes s'appuie sur des notions proprement langagières, notamment les aspects syntaxique et sémantique. Puisque, comme le rappelle André Gaudreault, «la *sémiologie* metzienne première manière est en fait, plus souvent qu'autrement, une *narratologie*» [GAUDREULT, 1990 : 126], celle-ci adhéra au programme de celle-là.

Le parcours du sémiologue est parallèle (idéalement) à celui du *spectateur* de film : c'est le parcours d'une «lecture», non d'une «écriture». Mais le sémiologue s'efforce d'explicitier ce parcours dans toutes ses parties, alors que le spectateur le franchit d'un trait et dans l'implicite, voulant avant tout «comprendre le film»; le sémiologue, pour sa part, voudrait en outre comprendre comment le film est compris : trajet «parallèle» à celui du spectateur, disions-nous, mais aussi qui le redouble : vraiment parallèle, en somme, et non point confondu [METZ, 1977: 56, c'est moi qui souligne].

Ce projet initial allait, on le sait, souffrir de l'influence de ses origines. Dans la foulée de l'importante «rupture épistémologique» que la scientificité de la linguistique structurale produisit avec la théorie classique du cinéma, l'accent fut mis sur le dévoilement et l'étude de la modélisation des structures profondes du «fait filmique» ainsi que sur l'examen de la notion de langage cinématographique. À tant vouloir échapper à la «simple» audio-vision *culturelle* du spectateur, la méta-lecture du sémiologue s'est rapidement transformée en objet<sup>5</sup>. Par le fait même, elle évacua tout

---

4 - En fait, Saussure est à la fois le fondateur de la linguistique moderne et l'inventeur de la sémiologie.

5 - En «bon objet» pourrait-on dire, puisqu'au même degré que l'*institution cinématographique* souhaite maintenir une relation de plaisir entre le spectateur et le film,

l'aspect dynamique et significatif de son processus de "re-lecture filmique" — comme Metz avait pu le laisser entendre<sup>6</sup>. Encore aujourd'hui, les chercheurs prennent un intérêt très vif à analyser le statut de la narration et ses mécanismes. Pour ce faire, ils tournent d'emblée leur regard vers le film. Cependant, il faut se demander où se situe le narratologue lorsqu'il parle du film : «au poste du spectateur durant la projection, ou au poste du spectateur ayant vu toute l'histoire et revenant sur les articulations du récit» [VERNET, 1988b : 161] ? Les chercheurs occupent bien sûr le second poste. Ce choix renvoie à un «lieu de retour». Il caractérise ce que Julian Hochberg et Virginia Brooks nomment l'analyse posée (*leisurely analysis*) [1996: 38] et que Bertrand Gervais appelle la lecture-en-compréhension ou plus précisément la lecture littéraire<sup>7</sup> intensive [1993]. Au sein de cette régie de la lecture ou, ici, de la spectature, le spectateur doit décrocher

---

l'*institution théorique* aspire à un rapport semblable entre le lecteur et le méta-texte. Bien entendu, il faut lire à ce sujet *Le Signifiant imaginaire* de Metz [(1977) 1984].

6 - Bien que la perspective d'étude fut différente, la théorie contemporaine marcha tout de même sur les pas de la théorie classique. En 1970, dans son avant-propos de *The Film. A Psychological Study. The Silent Photoplay in 1916*, Richard Griffith indiquait: «we have put the cart before the horse. We have been so glamoured by the esthetic issues — so eager to set the cinema apart as something special — that we have neglected the set of psychological facts from which the issues originates, and which are indeed their only ground» [MÜNSTERBERG, (1916) 1970 : xii].

7 - Littéraire parce que cette lecture est «ultimement productrice d'un discours», discours qui devient susceptible d'être évalué et jugé par une régie. «Cette régie est l'institution littéraire, mais aussi universitaire, les disciplines et leurs modèles déjà constitués, les écoles de pensée, toutes les manifestations possibles de ce que Stanley Fish a appelé des communautés interprétatives, dont le rôle est d'imposer des formes discursives, des interprétations, des valeurs qui servent à déterminer la justesse et la fausseté des discours tenus sur les textes» [1993 : 115].

de la poursuite de l'intrigue et se transformer en analyste au «travail»<sup>8</sup>. Puisque son mandat est de réinvestir le film afin d'en approfondir la compréhension, l'analyste reste sur un même texte. En cherchant une cohésion globale, il l'explore jusqu'à l'épuisement des données audio-visuelles et narratives. La voie menant à la signification est dans ce cas-ci *herméneutique* (dite aussi rétroactive ou seconde). L'objet central demeure le film narratif, oui, mais le film narratif comme discours clos irréalissant une séquence temporelle d'événements *déjà terminée*. C'est pourquoi il est possible d'arrêter et de revoir le film sous tous ses angles. Comme le signale Gervais au sujet de la lecture littéraire [1993 : 51], la fin du film ne coïncide alors pas avec la fin de la spectature. Au contraire, elle correspond au début d'une nouvelle entreprise de compréhension : la production d'un discours sur le film.

Avec le recul et à la lumière du choix de régie de lecture, on s'aperçoit que le *comprendre-comment-le-film-est-compris* de la sémiologie metzienne était un tracé analytique vraiment «vraiment parallèle» à celui du spectateur, c'est-à-dire qu'il est littéralement demeuré équidistant et n'a jamais rejoint ce dernier parcours. Le parcours du spectateur a ainsi toujours été abordé d'une manière plus ou moins allusive. Aussi, s'il en est un qui fut et qui est encore laissé en plan par l'étude du récit

---

8 - Dans un tableau synoptique, Gervais dresse la liste des termes par lesquels s'exprime l'opposition entre la progression (à laquelle je reviendrai) et la compréhension. Cette dernière est caractérisée par : positif, maximal, actif, intensif, profond, travail, acquisition de connaissances, expliquer, érudition, objectif, lent, plus grand investissement, maîtrise du texte, littérature, lecture critique et pluridirectionnel [1993 : 42].

cinématographique, c'est bien celui qui écoute et qui regarde le film. Cependant, il faut reconnaître que plusieurs raisons ont favorisé cette négligence.

## 2. ENTRE LES DEUX PÔLES ÉNONCIATIFS

D'une part, la conceptualisation psychanalytique des années soixante-dix porta préjudice au spectateur. La prééminence fut accordée à la structuration de l'inconscient par le dispositif cinématographique, dispositif qu'on ne cessa d'associer, après Baudry, à l'allégorie de la caverne de Platon<sup>9</sup>. De la sorte, le rapport du spectateur avec le film fut réglé suivant des notions telles que l'identification, la régression narcissique et le voyeurisme.<sup>10</sup> Là encore, à tant chercher un sujet transcendant, un tout-percevant, on occulta entièrement les facultés perceptives et cognitives de ce sujet. Ce dont il fut question, c'est de "spectatoriat" (*spectatorship* en anglais), et non pas de "spectature". Comme on l'aura remarqué, dans le premier cas, le suffixe «-iat» renvoie à un nom, alors que dans le second, le «-ture» se réfère à un verbe, à un *faire*. Mais ce *faire* n'implique pas la construction d'un objet fixe. Il définit au contraire une activité

---

9 - Voir à ce sujet «Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité» in BAUDRY, 1978 : 27-49.

10 - *Esthétique du film* (1983), l'ouvrage de référence obligatoire d'un cours de langage du cinéma — premier cycle — à l'Université de Montréal, est très représentatif de ce préjudice. Près des trois quarts du chapitre «Le film et son spectateur» sont consacrés à des notions psychanalytiques.

perceptivo-cognitive en perpétuel mouvement.

D'autre part, c'est toute l'inspiration linguistique structurale qu'il faut pointer du doigt. L'étude de l'énonciation au cinéma affiche d'entrée de jeu ses couleurs. Ce sont les concepts introduits par Benveniste qui ont été à l'origine de la plupart des écrits — tant littéraires que filmiques. Pour résumer succinctement ce qui a été si souvent exposé, je dirai que le linguiste s'était donné pour tâche de comprendre comment le locuteur pouvait inscrire sa subjectivité dans le langage.<sup>11</sup> En cherchant les marques de l'énonciation, Benveniste distingua deux modes d'adresse, soit l'histoire et le discours. Pour définir son énonciation historique, il s'exprima ainsi : «Personne ne parle ici; les événements semblent se raconter eux-mêmes» [1966 : 241]. Tout chercheur qui traite de la problématique renvoie depuis à cette fameuse expression. C'est entre autres le cas de François Jost dans *Le Récit cinématographique* (1990). Après s'y être référé, Jost note :

Impression trompeuse, évidemment, puisque, sans médiation préalable, quelle qu'elle soit, il n'y aurait pas de film et nous ne verrions aucun événement. Ce sentiment qu'ont pu ou que peuvent éprouver certains spectateurs, plus ou moins furtivement,... ne résiste guère à l'analyse.

La narratologie doit-elle se placer du côté du spectateur et tenter d'expliquer sa perception, même fallacieuse, ou doit-elle déduire *a priori* un système d'instances capable d'expliquer le film ? [GAUDREAULT et JOST, 1990 : 39, c'est moi qui souligne]

Parce que sa perception est perçue comme «fallacieuse», l'analyse ne se placera jamais

---

11 - «La "subjectivité" dont nous traitons ici est la capacité du locuteur à se poser comme sujet» [1966 : 259].

vraiment du côté du spectateur. De la sorte, Jost se tourne vers le film et développe une approche *ascendante* — du film aux instances racontantes. Dès lors, à l’instar de Benveniste, ce sont les traces ou les marques du responsable de l’énonciation cinématographique qui seront envisagées. Jost recense six cas où la subjectivité de l’image est plus apparente<sup>12</sup> et montre que, à l’opposé des déictiques de la langue, la construction d’un «observateur-locuteur» est plus approximative. Au cinéma, on retrouve des «usages énonciatifs de signes» puisque tout peut prendre une valeur énonciative. Après avoir défini l’énonciation cinématographique suivant la démarche réflexive de Metz<sup>13</sup>, Jost revient à la perception spectatorielle — même si elle demeure «fallacieuse» — afin de conclure son raisonnement.

Elle [la perception de l’énonciation cinématographique] varie selon le spectateur, non seulement en fonction de sa connaissance du langage cinématographique, mais aussi de son âge, de son appartenance sociale et, peut-être surtout, de la période historique dans laquelle il vit [GAUDREULT et JOST, 1990 : 44].

Retour au point de départ : malgré ce qu’on en dit, l’impression — trompeuse — de l’énonciation historique n’est pas illusoire. Elle représente une forme de connaissance,

---

12 - Par exemple, «la matérialisation dans l’image, d’un viseur, d’un cache en forme de trou de serrure ou de tout objet renvoyant au regard» [GAUDREULT et JOST, 1990: 43].

13 - Ce serait : «ce moment où le spectateur s’échappant de l’effet-fiction aurait la conviction d’être en présence du langage cinématographique comme tel» [GAUDREULT et JOST, 1990 : 44]. Pour Metz : «L’énonciation est l’acte sémiologique par lequel certaines parties d’un texte nous parlent de ce texte comme d’un acte» [1987: 22 et 1991 : 20].

aussi vague et élémentaire soit-elle.

Pour comprendre la pertinence de cette dernière antinomie théorique, il faut soigneusement relire Gérard Genette. Genette a pu souhaiter s'être foulé le poignet le jour où il approuva totalement Benveniste, il s'est toutefois bien repris en notant dans son *Nouveau discours du récit* que «rarement formule imprudente, aussitôt prise à la lettre, aura exercé plus de ravages» [1983: 66-67]. Mais plus encore, Genette a laissé poindre les raisons de ce ravage en affirmant que l'erreur du linguiste fut d'être sans nuance dans la première partie de son expression (personne ne parle ici) avant de tempérer la seconde (les événements semblent se raconter eux-mêmes). Car ce n'est pas véritablement l'*impression* que les images me sont présentées sans médiation qui est à l'origine de toute cette controverse. Les analystes conçoivent que le cinéaste puisse «s'avancer masqué» (Jost) .

L'énonciation, en somme, est partout. Simplement, il arrive — et on retrouve alors la «transparence», qu'il est absurde de nier *comme impression spectatorielle* —, il arrive que cette instance se fasse très discrète, qu'elle tende asymptotiquement vers l'image ou vers le son «neutres», ou du moins neutres pour une époque et un genre donnés [METZ in MARIE et VERNET, 1990 : 286-287].

De préférence, les études cinématographiques ont emboîté le pas derrière la linguistique. Face à un système de communication monodirectionnelle (Gianfranco Bettetini) au sein duquel l'auditeur-spectateur ne peut pas modifier de quelque manière le discours à/de l'écran<sup>14</sup>, elles ont naturellement accordé leur attention au

---

14 - Comme je l'ai déjà noté, «un spectateur *hétérodoxe* qui ne se conforme pas à la

locuteur et à sa subjectivité ou son appropriation du langage. De la sorte, c'est véritablement la supposée absence du narrateur qui a soulevé le plus de passion. Le repentir de Genette est explicite là-dessus. Il n'aurait jamais dû écrire que l'histoire, c'était «le récit à l'état pur... absence parfaite, non seulement de narrateur mais bien de la narration elle-même... le texte est là sans être proféré par personne, etc.» [1983 : 66]. On ne pouvait jamais concevoir cela. La lecture-en-compréhension a par conséquent porté un soin particulier à démontrer qu'aucune histoire n'allait sans une part de discours.

Ainsi, en dépit du fait qu'André Gaudreault ait pu présenter une conceptualisation presque spectatorielle de la distinction entre les deux plans d'énonciation de Benveniste, il donne préséance au récit. En effet, Gaudreault explique que toute oeuvre narrative résulterait de la tension entre deux pôles d'attraction : le monde raconté (l'histoire) et l'instance racontante (le discours). «Tout récit serait donc modulé à partir de ces deux pôles et serait ainsi le lieu potentiel d'un privilège accordé à l'un des deux pôles sur l'autre» [1988 : 78]. J'y consens, mais ce privilège est en bout de ligne accordé par qui ? À mon avis, le schéma de Gaudreault (figure 1) aurait dû intégrer la spectature (figure 2) :

---

position que lui assigne un film ou un spectateur *infidèle* qui regarde ailleurs que sur l'écran ne trouble d'aucune manière le déroulement du film» [PERRON, 1991 : 39, n 3].

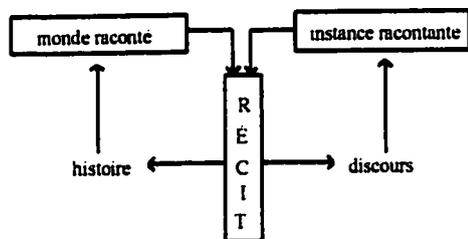


Figure 1

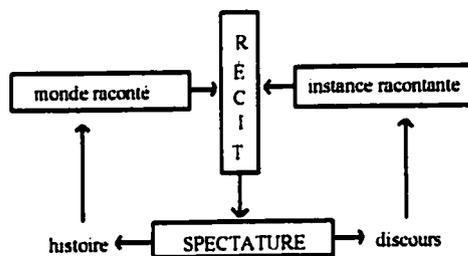


Figure 2

Il est nécessaire de ramener le récit au niveau du monde raconté et de l'instance racontante. Car le récit a beau permettre une plus grande émergence de l'un ou l'autre des deux pôles, cela ne veut pas nécessairement dire que cette manifestation soit stricte et inéluctable.

L'énonciation reste à l'état de simple présumé tant que nous sommes peu attentifs à la construction du film. Dès que nous regardons mieux, que nous écoutons mieux, nous repérons des ébauches de marques, qui, si ténues qu'elles soient, préfigurent une orientation «vraie» (imputable ensuite au personnage ou au foyer). La différence ne tient pas à l'objet, mais à la distance que nous adoptons par rapport à lui, à notre lecture plus ou moins fine, plus ou moins distraite, à la culture cinéphilique, historique et sémiologique de chacun, aux diverses modalités sociales de consommation du film : plus le public est éduqué, plus le nombre d'images neutres diminue, et plus les catégories spécifiques, celles que j'ai évoquées comme celles qu'on pourrait leur ajouter, vont se remplir d'échantillons nouveaux [METZ, 1991 : 169, c'est moi qui souligne<sup>15</sup>].

Metz est l'un de ceux à l'avoir remarqué avec le plus de vigueur : l'énonciation cinématographique dépend de la spectature, en dépit du fait que celle-ci ait suscité si

---

15 - Cette notion de «distance» renvoie presque explicitement au mode genettien, et plus particulièrement à la focalisation. J'en ai d'ailleurs repris les tenants en envisageant cette question de *foyer* selon une «variation d'intensité» (Dominique Château). J'ai montré que la distinction entre les focalisations zéro et externe n'était pas pertinente puisqu'il s'agissait plutôt de moments où le pouvoir de la focalisation était plus ou moins ressenti par le spectateur [Cf. PERRON : 1991 et 1993].

peu d'intérêt. N'empêche qu'il aurait pu en être tout autrement. Dans le récit cinématographique, l'absence de narrateur-locuteur au sein du mode d'adresse historique aurait pu renforcer le rôle de l'auditeur-spectateur.<sup>16</sup> Et puis, Genette terminait son «discours du récit» en affirmant : «le véritable auteur du récit n'est pas seulement celui qui le raconte, mais aussi, et parfois bien davantage, celui qui écoute, et qui n'est pas nécessairement celui à qui l'on s'adresse : il y a toujours du monde à côté» [1972 : 267]. Rarement formule aussi juste, jamais prise à la lettre, aura exercé si peu d'influence.

### 3. LA POLITIQUE DES INSTANCES

Le sort du spectateur dans la narratologie cinématographique ne s'améliore assurément pas lorsqu'il est question de considérer le langage non seulement comme véhicule sémiologique mais comme véhicule narratif. L'étude du récit cinématographique avait bien d'autres chats à fouetter. Il importait, au premier chef, de répondre à la question fondamentale déjà bien connue en narratologie littéraire : «qui parle ?». Le récit scriptural, par sa matière homogène et monodique, permettait une prise en compte plus spécifique — mais non moins controversée — de l'instance

---

16 - «Si le film traditionnel tend à supprimer toutes les marques du sujet de l'énonciation, c'est pour que le spectateur ait l'impression d'être lui-même ce sujet...» [METZ, (1977) 1984 : 119].

racontante. Toutefois, l'hétérogénéité et la polyphonie des matières de l'expression du cinéma n'en rendaient pas l'analyse aussi exclusive. La première solution apportée pour résoudre cette difficulté fut de prolonger les propositions énonciatives. «En effet, dès que "ça" parle, qu'on le veuille ou non, c'est que *quelqu'un* parle» [GAUDREULT, 1988 : 77]. On adopta donc une autre approche qui, suivant Jost, «pose *a priori* les instances nécessaires au fonctionnement de la narration filmique et se donne pour tâche de comprendre l'ordre des *choses* en soi, laissant de côté l'impression du spectateur» [GAUDREULT et JOST, 1990 : 40, c'est moi qui souligne].

André Gaudreault se fait certes le chantre de cette méthode. Fort de sa relecture d'Albert Laffay<sup>17</sup>, il met en place un système du récit filmique «s'ordonn[ant] autour d'un foyer linguistique virtuel qui se situe en dehors de l'écran» [LAFFAY, 1964 : 80]. Pour Gaudreault, l'instance responsable de la communication est fondamentale et abstraite. Non sans l'avoir associée à maintes reprises au *grand imagier* de Laffay<sup>18</sup>, il nomme cette instance le *méga-narrateur* [1988 : 115]. Entre le théâtral et

---

17 - Albert Laffay est l'auteur d'un seul livre sur le cinéma, *Logique du cinéma* (1964), dans lequel il reprend des articles datant de la fin des années quarante. Il est à juste titre considéré par Gaudreault comme l'un des précurseurs de la narratologie cinématographique et comme l'une des influences importantes du projet sémiologique de Metz [cf. GAUDREULT, 1990 : 121-131].

18 - Le *grand imagier*, «personnage fictif et invisible (...) qui, derrière notre dos, tourne pour nous les pages de l'album, dirige notre attention d'un index discret sur tel ou tel détail, nous glisse à point nommé le renseignement nécessaire et surtout rythme le défilé des images» [LAFFAY, 1964 : 81-82].

le littéraire, les deux couches de narrativité du récit filmique nécessiteraient également, sous la responsabilité de ce méga-narrateur, l'existence de deux types d'instances : 1) le monstreur filmique qui articule les photogrammes au tournage afin de produire des micro-récits, et 2) le narrateur filmique qui articule les plans au montage afin de produire le macro-récit [1988 : 95-116]. Le méga-narrateur contrôle le travail sur les cinq matières de l'expression cinématographique. C'est lui qui «parle cinéma». C'est lui qui, en tout temps, est responsable de la narration. Enfin, c'est lui qui donne préséance soit au monde raconté, soit aux instances racontantes explicites ou à lui-même comme instance implicite. Conséquemment, même s'il est absent, c'est bien le méga-narrateur qui contrôle le récit dans le schéma de Gaudreault (figure 1).

La conceptualisation du méga-narrateur comme instance racontante abstraite témoigne d'une volonté avouée — mais plus ou moins accomplie — d'éviter tout effet d'anthropomorphisme.<sup>19</sup> Les théoriciens français<sup>20</sup> du récit filmique ne sont dès lors pas

---

19 - Après un détour par les figures du narrateur chez Genette (intra/extra/homo/hétéro-diégétique), André Gardies déclare : «S'agissant du cinéma, l'instance énonciatrice, en dehors de ses actualisations diégétiques caractérisées, gagnera à être définie en tenant à distance tout effet d'anthropomorphisme» [1984 : 47]. Pourtant, par la suite, sa réflexion au sujet de la dépendance du «lecteur(spectateur)» à l'égard du narrateur est marquée par la *deixis* — du style «Je te parle... tu m'écoutes» —, un modèle que développera Francesco Casetti [1990]. Cette ambivalence théorique a vivement été dénoncée par Metz : «Je n'ai jamais compris pourquoi les narratologues, après avoir expulsé l'auteur avec une violence inutile (alors qu'il faut le conserver, puisqu'il y a le style), conçoivent les soi-disantes instances textuelles sur un modèle parfaitement anthropomorphique : auteur impliqué, narrateur, énonciateur, etc. On dirait que l'auteur, sorti par la porte, rentre par la fenêtre» [in MARIE et VERNET, 1990 : 287].

20 - Je précise les théoriciens français puisque, comme on le verra avec Branigan et

partisans de la «politique des auteurs» style *Cahiers du cinéma*. Ils soutiennent au contraire une «politique des instances»<sup>21</sup>. Cependant, et dans un cas comme dans l'autre, il faut se demander s'il est vraiment essentiel de poser une telle hiérarchie. Durant la projection, le spectateur élabore-t-il son organisation du film suivant celle d'une instance supérieure? En fait, «le plus souvent, ce spectateur ne pense même pas à l'Imagier. Il ne croit pas, à l'opposé, que les choses se révèlent d'elles-mêmes : il *voit des images, simplement*» [METZ, 1991 : 18]. Ce raisonnement m'oriente évidemment vers un versant plus *impersonnel* de la production d'un récit. Au lieu d'étudier les prérogatives du locuteur, il est nécessaire de questionner une fois de plus la manière dont a été abordée la communication filmique *monodirectionnelle* et de noter la dissymétrie entre les deux pôles énonciatifs. Du côté de l'émission, on retrouve un film (ou le foyer selon Metz), du côté de la réception, il y a le spectateur (ou la cible). Au cinéma, je vais voir un film. Je ne vais jamais rencontrer personne, ni le réalisateur ni le grand imagier, instance abstraite par surcroît.

We cannot ask for a biological person; instead, we must ask a symbolic activity — the activity of narration. This activity of narrating (or, of reading) is a role or function — a particular relationship with respect to the symbolic process of the text [BRANIGAN, 1984a : 40, c'est moi qui souligne].

---

Bordwell, les Américains tendent à s'écarter de cette conception.

21 - «La "tradition" a en effet toujours reconnu, dans une assez belle unanimité, la nécessité (il s'agit bien sûr d'une nécessité théorique) d'une instance narratrice fondamentale, responsable des énoncés narratifs filmiques. Et ce, peu importe le nom qu'on lui ait donné à l'origine (montreur d'images, grand imagier, narrateur, narrateur filmique, énonciateur, etc.)» [GAUDREULT et JOST, 1990 : 59].

Le film se définit donc comme une activité. Comme le laisse entendre Branigan avec sa petite parenthèse, l'activité narrative est alors mise en relation avec une autre activité, celle du spectateur. Mais il faut le préciser une fois pour toutes, c'est la spectature qui est LA sensibilité — entendue au sens de perception — filmique et qui demeure le premier facteur de subjectivité du cinéma. C'est elle qui institue le procès symbolique (symbolic process). Même comme facteur de narration, la spectature prime de la sorte sur le travail du grand imagier. En ce sens, ce grand imagier n'est au fond qu'un spectateur qui montre des images à d'autres spectateurs<sup>22</sup>. Partant, le méga-narrateur de Gaudreault a bel et bien un double visage : celui de «montreur d'images» et celui de spectateur. On ne peut pas cloisonner les deux activités et pour bien le marquer, il est certes préférable de se référer tout simplement au film. Dans cette perspective, on s'éloigne d'un «ordre des choses» déterminé au préalable afin de se rapprocher d'un processus plus dynamique.

L'importance accordée à la spectature me permet de revoir deux concepts narratologiques qui se recourent. Le premier de ceux-là prolonge ma réflexion sur l'énonciation et ma dernière observation au sujet du statut du réalisateur/méga-narrateur. En étudiant le rapport entre la diégèse et la narration, Edward Branigan définit la notion d'*auteur* en tenant compte de la spectature.

As we sense epistemological boundaries in the text, we construct a

---

22 - David Bordwell traduit bien cette observation lorsqu'il affirme que «[n]ot all spectators are filmmakers, but all filmmakers are spectators» [1992 : 185].

«personality», or «consciousness», as a way of naming specific (impersonal !) types of knowledge available to us. The emergence of a «speaker(s)» with a defined personality is in fact a measure of the progress of *our* cognitive activity in organizing data into pattern [1986: 51].

L'*auteur* demeure une hypothèse construite à travers le texte filmique ou, pour reprendre ma terminologie, à travers l'activité narrative. C'est sur la base des informations que l'on trouve tout au long du récit que l'image d'une présence auctoriale et narrationnelle extradiégétique sera ou non créée. Seulement, cette hypothèse est loin de représenter une nécessité absolue à la compréhension d'un film narratif. Par sa «congénialité perceptuelle importante avec le cinéma» [THÉRIEN, 1992a : 115] et son rapport naturel au récit, le spectateur est tout à fait en mesure de participer à la diégèse — c'est-à-dire au monde raconté — sans être gêné par le langage cinématographique lui-même, les excès stylistiques ou les marques d'énonciation.<sup>23</sup> Conséquemment, on retourne à la fameuse «impression du spectateur» .

Le second concept que je veux jauger repose aussi sur cette impression spectatorielle. Comme je l'ai exposé plus haut, on explique en général les mécanismes de la sous-narration d'un personnage — en corps et/ou en voix — par l'entremise de la notion de «délégation narrative». Le méga-narrateur a le loisir de s'adjoindre les services d'instances attestées et anthropomorphisées à qui il peut déléguer la responsabilité de la narration. Cette délégation suppose que le spectateur accepte, par

---

23 - Sinon, comment expliquer que le public puisse participer à la diégèse et tenir plus de dix minutes devant l'outrance des collisions et des contrastes visuels ou sonores de **Natural Born Killers** (Oliver Stone, 1994).

convention, de gommer quelques bizarreries [GAUDREULT et JOST, 1990 : 46]. Ainsi, dans **Forrest Gump** de Robert Zemeckis (1994) par exemple, je dois me montrer prêt à concevoir que Forrest (Tom Hanks), le narrateur intra-diégétique en train de raconter sa vie aux gens assis près de lui à l'arrêt d'autobus, apparaisse en *chair et en os* dans les divers retours en arrière autobiographiques et que tous les autres personnages aient conservé leur propre voix. De nouveau, les apparences donnent à penser qu'on a fermé les yeux sur la portée des postulats présentés. Du moment où la transsémiotisation du verbal à l'audio-visuel au début d'un retour en arrière (analepse ou flash-back) repose sur un assentiment spectatorial, il serait plus juste de parler d'*attribution narrative*<sup>24</sup>. Il y a sous-récit lorsque le spectateur peut imputer la narration à un personnage. C'est ce qui explique qu'on puisse en oublier les singularités. De même, lors d'un flash-back qui traîne en longueur, on finit par ne plus penser que celui-ci a été attribué à quelqu'un et qu'on ne voit pas seulement des images *impersonnelles*. Voilà pourquoi, dans un film fictionnel et narratif comme **Forrest Gump**, on utilise deux stratégies afin de rappeler au spectateur qu'il faut attribuer à Forrest Gump ce

---

24 - J'ai introduit cette notion d'*attribution* dans mon mémoire de maîtrise afin de rendre compte de la focalisation au cinéma. Étant donné que le spectateur est celui qui discerne — sans y être invité, dicit Genette — certaines configurations discursives et narratives, j'ai conclu qu'il était plus juste de considérer la question de la *délégation* du pouvoir de focalisation (telle que présenté par Pierre Vitoux) dans une perspective d'*attribution*. Ainsi, c'est parce que le spectateur n'attribue à personne le foyer de la perception que la focalisation demeure abstraite ou que le récit ressemble à un récit non-focalisé. Mais du moment où le spectateur identifie un regard médiateur à l'intérieur ou à l'extérieur de la diégèse, le foyer narratif de la perception est attribué à une présence anthropomorphisée [cf. PERRON, 1991: 51-52].

qu'on voit ou qu'on vient de voir : 1) on utilise une voix over; et 2) on revient souvent au personnage à la toute fin des retours en arrière.

De plus, l'idée d'attribution permet de mieux caractériser les «décrochements narratifs... qui creusent le fossé entre le récit verbal et la transsémiotisation» [GAUDREULT et JOST, 1990 : 46]. Les écarts entre ce que je vois et ce que le personnage raconte, ou est censé avoir vu, débordent les limites épistémologiques consenties ou *attribuées* au narrateur intra-diégétique. Suivant l'argumentation de Branigan, si le spectateur est sensible à l'activité de la narration, il peut être amené à construire une personnalité (le réalisateur) ou une «conscience» (le foyer ou le méga-narrateur) extradiégétiques afin de discerner les informations qui lui sont rendues accessibles.

Du reste, la pertinence de recourir à la notion d'attribution prend tout son sens lorsqu'il devient difficile de savoir d'emblée à qui le grand imagier aurait délégué la responsabilité d'un sous-récit. C'est le cas d'une scène de **Mission : Impossible** (Brian De Palma, 1996). Ethan Hunt (Tom Cruise) et Jim Phelps (John Voight) se retrouvent dans un café londonien et discutent de l'opération avortée à Prague, opération qui a suivi le générique d'ouverture. Des retours en arrière audio-visualisent les événements passés — notamment l'un de ceux-là sous deux angles différents et selon deux versions distinctes — mais sans qu'il soit possible lors d'un premier visionnement de les

imputer de façon indubitable à Hunt ou à Phelps<sup>25</sup>. Cette confusion spectatorielle — construite par la narration — reliée à l'identification du personnage responsable de la sous-narration entraîne des conséquences importantes. D'une part, si l'on attribue ces retours en arrière à Phelps, c'est que celui-ci pense aux circonstances véridiques qu'il est encore en train de taire à son interlocuteur et que par conséquent, il relance sa tromperie. D'autre part, si on les attribue à Hunt, cela veut dire que ce dernier prend conscience de la supercherie dont il a été la victime et que cette découverte pourra être déterminante quant à ses actions futures.

#### 4. DE L'ÉNONCIATION À LA NARRATION

Tel que je viens de le montrer, l'étude du récit cinématographique demeure attachée aux principes de la linguistique structurale. En posant d'abord l'existence d'un grand imagier (l'approche *narrative* descendante : des instances racontantes au film), ou en envisageant comment celui-ci marque sa présence (l'approche *énonciative* ascendante : du film aux instances racontantes), les théoriciens ont élaboré un système du récit qui se développe autour de la figure d'un locuteur-narrateur fondamental. Cette conception très (narrato)logique, avouons-le, pose cependant le récit comme un objet

---

25 - La difficulté tient au fait que les deux premiers flash-backs sont habilement introduits entre deux combinaisons de champ/contrechamp. C'est-à-dire que le retour en arrière est amorcé sur le visage de Tom Cruise et qu'il se termine sur celui de John Voight.

fixe et déterminé *a priori*. Dans cette optique, et afin de consolider les structures hiérarchiques mises en place, on se donna beaucoup de peine à “marquer” qu’il n’y avait pas d’histoire sans discours. Préoccupé par cette question, on oublia que, réciproquement, il n’y avait pas de récit sans auditeur, pas de film sans spectateur.

Ceci est peut-être banal, et cependant encore mal exploité. Certes, le rôle de l’émetteur a été abondamment paraphrasé (...) mais lorsqu’on passe au lecteur, la théorie littéraire est beaucoup plus pudique [BARTHES, (1966) 1977 : 38].

Cette affirmation “barthésienne” vieille de trente ans n’est certes plus actuelle en théorie littéraire, mais elle l’est cependant — et malheureusement — toujours dans le champ des études cinématographiques. Discipline jeune qui s’appuie sur les assises de son aînée littéraire, la narratologie cinématographique comparée est de toute évidence encore très laconique lorsqu’il s’agit du spectateur. Lorsqu’elle traite de la spectature, elle s’exprime allusivement et finit par se contredire au sujet des *impressions* qu’elle doit conserver.

En fait, si je peux me permettre le rapprochement, de même que le philosophe et théologien Georges Berkeley pouvait affirmer que «l’existence de Dieu est beaucoup plus clairement perçue que celles des hommes» [GAARDER, 1995 : 301], on peut dire que l’existence de la première instance racontante abstraite est plus clairement perçue par la narratologie cinématographique que celle des spectateurs. Devant le *GRAND* imagier de Laffay et le *MÉGA*-narrateur de Gaudreault, le spectateur se fait bien petit. C’est d’ailleurs pourquoi je l’ai appelé, dans l’intitulé de ce chapitre, le *nano-*

spectateur. Il n'empêche qu'on peut toujours se demander si c'est Dieu qui a créé l'homme ou si c'est l'homme qui a inventé Dieu. Devant ces deux perspectives, je préfère penser en fonction de la seconde et supposer *a posteriori* que l'existence du méga-narrateur procède de l'*impression* du nano-spectateur. En ce sens, Alain Masson a employé une formulation que j'aurais aimé écrire moi-même parce qu'elle clôt très bien mon argumentation liminaire :

*A te fabula narratur.* «Le foyer linguistique virtuel» qu'Albert Laffay jugeait indispensable au récit du film, mais il est assis dans mon fauteuil ! [1994 : 12].

## 2

# La spectature-en-progression

J'attends beaucoup du spectateur; je pense qu'il est infiniment plus curieux et intelligent que ce qu'une partie de l'industrie américaine du cinéma prétend.

- Atom Egoyan, *La Presse*, Montréal, 30 novembre 1994.

### 1. L'AVENTURE DU SPECTATEUR

Pour s'intéresser sans tergiverser au *comprendre-le-film*, il est somme toute nécessaire d'accompagner le spectateur dans son parcours au lieu de lui jeter un coup d'oeil rapide et rétrospectif une fois parvenu à la fin du tracé sinueux d'un récit filmique. En ce sens, il faut prôner un retour au premier poste distingué par Vernet : celui occupé durant la projection. Un pareil retour aux sources offre une alternative aux réflexions théoriques contemporaines. Alain Masson a encore une fois formulé les tenants de cette nouvelle approche en des termes fort pertinents : «À l'art du récit, à ses codes et à ses techniques, on a substitué, aussi radicalement que possible, l'aventure du

spectateur : ses hypothèses et ses doutes, ses essais de construction et ses oublis, ses synthèses et ses progrès» [1994 : 14]. Il s'ensuit que l'activité spectatorielle qui me préoccupe alors ne s'organise plus autour de la lecture-en-compréhension, régie ayant toujours caractérisé la démarche narratologique. Je souhaite plutôt cerner ce que Julian Hochberg et Virginia Brooks ont cette fois-ci nommé la perception en direct (online perception) [1996 : 380] et que Bertrand Gervais a appelé la lecture-en-progression ou la compréhension fonctionnelle<sup>1</sup>.

La progression est, par définition, l'économie de base de l'acte de lecture [ou de spectature]. Lire, c'est progresser à travers un texte, c'est se rendre à sa fin. Une telle économie est le mandat des spectatures décrites comme naïves, «réceptions quasi-pragmatiques» (selon le vocabulaire de l'École de Constance), ou encore lectures initiales ou premières d'un texte. Ce sont des lectures dont le but explicite n'est pas tant de tout comprendre ce qui est écrit mais de progresser plus en avant, de prendre connaissance du texte. Quand on lit un roman, la mise en intrigue peut nous amener souvent à vouloir rechercher la suite du récit. Il y a, d'une certaine façon, «suspense», une attente qui pousse à aller de l'avant, au détriment d'une plus grande précision dans notre compréhension des événements [1993 : 46].

En fait, comme le révèle Peter Brooks dans son célèbre ouvrage *Reading for the Plot* (1984), c'est le désir ou la pulsion désirante (the drive) de voir et savoir qui est le moteur du récit<sup>2</sup>. L'inclination du film à en retarder l'avancement entre de toute

---

1 - À l'instar de Gervais, il est nécessaire de préciser qu'on ne peut pas opposer unilatéralement la progression et la compréhension : «Lire, c'est progresser et comprendre, et l'importance accordée à l'une ou l'autre de ces économies dépend des objectifs du lecteur, de ses *mandats*. Les différences de lecture (ou de mandats de lecture) sont donc fonction de la prépondérance de l'une ou l'autre de ces économies: comprendre mieux ou progresser plus en avant» [1993 : 43].

2 - Pour Brooks, «[n]arratives portray the motors of desire that drive and consume their

évidence en lutte avec le désir du spectateur. Car...

... [i]f the motor of the narrative is desire, totalizing, building ever-large units of meanings, the ultimate determinants of meanings lie *at the end*, and narrative desire is ultimately, inexorably, desire *for* the end [BROOKS, 1984 : 52].

Par conséquent, le spectateur «recherche la suite du récit» parce qu'il vise et désire la résolution de l'intrigue ou les clés de l'énigme. Dans ce cas-ci, la fin du film coïncide avec la fin de la spectature, une activité qui ne produit pas d'autres discours sur le film.

Puisque le spectateur n'a pas le choix de progresser dans le récit filmique, d'en suivre le rythme et de le franchir d'un trait à cause de l'irréversibilité temporelle, la lecture-en-progression est encore plus fondamentale au cinéma. C'est pourquoi, on parlera d'emblée de spectature-en-progression. Cette économie de base a peu été étudiée. Les raisons qui sous-tendent l'indifférence des théoriciens ont été esquissées dans le chapitre précédent. Il faut cependant insister sur deux *a priori* fondamentaux.

D'abord, Gervais le note<sup>3</sup>, on tient cette première spectature pour «naïve» et

---

plots, and they also lay bare the nature of narration as a form of human desire : the need to tell as a primary drive that seek to seduce and to subjugate the listener, to implicate him in the thrust of a desire that never quite speaks its name — never quite come to the point — but that insists on speaking over and over again its movement toward that name» [1984 : 61]. Dans *Body Work* (1993), Brooks considère la relation entre le regard (the gaze) et le corps dans le récit moderne comme un «epistemophilic» project», c'est-à-dire comme le centre du désir de voir et de savoir. Son fort penchant psychanalytique l'associe d'emblée à la réflexion metzienne du *Signifiant imaginaire*. On sait que pour Metz, le cinéma n'est possible que par les passions perceptives : «désir de voir (= pulsion scopique, scopophile, voyeurisme), qui était seul en jeu dans l'art muet, désir d'entendre qui s'y est ajouté avec le cinéma parlant» [(1977) 1984 : 82].

3 - Dans le tableau synoptique — et symptomatique de la (dé)considération de ce type de spectature — dressé (et non pas élaboré) par Gervais, la progression est caractérisée

«passive». Puis, l'instance qui la pratique est tout autant considérée comme un «spectateur naïf de premier niveau» [ECO, 1994: 65]. Dès l'instant où cette innocence désigne l'état que doit dépasser l'analyste au sein de son économie de la compréhension, il est indubitable qu'on s'en écarte sur le champ. N'empêche que cette vision est toute aussi réductrice que celle du spectateur dont on se dit si éloigné. Elle nous oblige à interroger la notion de spectateur à laquelle on se réfère, ainsi qu'aux pratiques que l'on considère siennes. Comme le signalent Jacques Aumont [1989] et Noël Burch [1991], le modèle théorique du spectateur contemporain — immobile et «enchaîné», captivé par les ombres/images projetées sur le mur/écran, captif de la salle/caverne, etc. — n'est pas hégémonique. Près d'un siècle après l'invention du cinématographe, le sujet du cinéma n'est plus considéré l'égal du sujet du chemin de fer ou des Hale's Tours<sup>4</sup>, un sujet se laissant «transporter» par le spectacle. Le spectateur est un sujet polymorphe «pris entre une densité qui lui est maintenant reconnue et des approches qui fragmentent son ancienne unité, le spectateur apparaît désormais comme une figure plurielle» [CASSETTI, 1990 : 19]. Selon que l'on

---

par les termes suivants : négatif, minimal, passif, extensif, superficiel, repos, accumulation d'information, expérimenter, divertissement, subjectif, rapide, moindre investissement, poursuite de l'intrigue, paralittérature, illusion référentielle et linéaire [1993 : 42].

4 - Pour donner au public *l'illusion de voyager*, les Hale's Tours projetaient, sur les côtés et sur le devant d'un wagon servant de salle, des images prises des fenêtres et sur le chasse-corps d'une locomotive en marche. L'image couvrait entièrement le champ de vision des occupants du wagon-salle incliné. On peut y voir l'un des «précurseurs» du cinéma Imax [cf. BURCH, 1991 : 39-42].

emprunte divers concepts à la littérature ou/et à la sémiologie, le spectateur peut être caractérisé par divers qualificatifs<sup>5</sup> et il va de soi que chacun de ces termes implique aussitôt une certaine conception théorique, conception tout aussi hétéroclite qui fait varier la spectature. Au sein de cette polysémie, l'approche cognitive accorde évidemment une importance primordiale aux activités perceptives et cognitives du "grand public" qui n'a et n'aura jamais à effectuer une analyse textuelle. Dans *Art and Illusion* (publié en 1960), Gombrich a depuis longtemps signalé que la conceptualisation de l'oeuvre d'art revenait également au "rôle du spectateur" (beholder's share). Il écrivait «when we are aware of the process of filing we say "we interpret," where we are not we say "we see"» [(1960) 1989 : 105]. De la sorte, les théories cinématographiques n'ont jusqu'à maintenant ni dosé ni corrigé l'usage courant qui veut que nous allions "voir un film". Au contraire, elles l'ont perpétué. Mais malgré le fait que ses facultés interprétatives ne soient pas celles d'un analyste et même s'il ne se rend pas tout le temps compte de l'effort intellectuel qu'il y met, le spectateur aussi "interprète un film" lorsqu'il va au cinéma. Ian Jarvie a employé cette belle expression : «We cannot *see* movies without *thinking* about them» [cité in BRANIGAN, 1992 : 38]. Non moins que dans la vie de tous les jours, il traite

---

5 - Nommément : actant-spectateur, archi-spectateur, spectateur coopérant, spectateur explicite, spectateur historique, spectateur idéal, spectateur implicite, spectateur informé, spectateur intentionnel, spectateur modèle, spectateur réel, etc.

consciemment ou non de l'information.<sup>6</sup> C'est pourquoi je me range derrière les définitions — complémentaires — du spectateur telles que formulées par David Bordwell, Edward Branigan et Francesco Casetti :

I adopt the term "viewer" or "spectator" to name a hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story out of the film's representation. [BORDWELL, 1985a : 30]

The reader is defined by the ability to frame (locate, survey) all divisions of the text, thus providing them with an apparent unity [BRANIGAN, 1984a : 3]

Le spectateur apparaît donc comme un rôle relativement stratifié dont la fonction fondamentale est de ponctuer l'avancée du texte, d'en éclairer les interstices et d'en circonscrire l'évolution, mais dont les traits se répartissent à plusieurs niveaux selon différentes circonstances. [CASSETTI, 1990 : 179]

Loin d'être un récepteur de stimuli vierge et inactif, le spectateur est plutôt un vétéran perceptivo-cognitif expérimenté et sophistiqué qui met à profit tout son savoir (quotidien, encyclopédique, culturel ou cinématographique).

Enfin, la discrimination dont fait l'objet la naïveté et l'antériorité du visionnement normal d'un film ressemble beaucoup à celle qu'a subie le cinéma des premiers temps. On sait que ce cinéma a longtemps été vu comme un cinéma primitif

---

6 - Le simple fait de regarder un écran mobilise déjà l'esprit. Quoique je ne veuille pas aborder en détails les mécanismes neuro-physiologiques qu'ont étudiés Jacques Aumont [1990] ou Julian Hochberg et Virginia Brooks [cf. BROOKS, 1984/1985 ainsi que HOCHBERG et BROOKS, 1978 et 1996], il faut tout de même souligner que pour décoder l'espace, il est par exemple indispensable de déchiffrer les indices de profondeur, les gradients de texture, la perspective linéaire, la constance perceptive des objets, le mouvement de la parallaxe, etc. D'autre part, l'image filmique étant morcelée et décomposée en échelles de plan, en angles, en mouvements de caméra, etc., la portion d'espace occupée par un corps doit constamment être évaluée à son tour. Le système visuel est en réalité beaucoup plus mental qu'optique.

— au sens dépréciatif du terme — avant d'être considéré et reconnu en tant que mode de production en soi<sup>7</sup>. De la sorte, à l'instar des nombreux travaux sur le cinéma d'avant 1915, les actuelles recherches d'inspiration cognitive devraient rendre le même service à la spectature-en-progression : 1) permettre de supprimer les connotations péjoratives qui lui sont associées; et 2) montrer qu'elle représente une dimension tout aussi importante de la réception filmique.

L'interprétation spectatorielle et l'interprétation théorique ou critique se différencient par l'objectif visé, par le mandat de spectature. Cela m'amène directement au second préjugé qu'il faut reconsidérer. Il est manifeste que le degré de compréhension est en cause lorsque l'on qualifie la première spectature de «naïve». Au sein d'une lecture-en-compréhension ou d'une étude (narrato)logique structurée, toutes les parties d'un film doivent être explicitées, épuisées ou décomposées. On ne peut donc pas se contenter d'une spectature non-exhaustive et *heuristique*<sup>8</sup> visant à saisir le récit raconté. Pourtant, avant de rétrograder pour approfondir sa compréhension, le narratologue doit obligatoirement avoir progressé en essayant de comprendre, car son interprétation en dépend. Il en est manifestement ainsi lorsque, par

---

7 - Burch distingue ainsi le mode de représentation primitif (M.R.P.) du mode de représentation institutionnel (M.R.I) [1991]. Pour leur part, étudiant la période 1895-1915, Gaudreault et Gunning parlent d'un système d'attractions monstratives et d'un système d'intégration narrative [1989].

8 - Se référant à Michael Riffaterre et à son ouvrage *Sémiotique de la poésie* (1978), Gervais fait la différence entre cette première lecture heuristique — du spectateur dirais-je — et la seconde lecture herméneutique — du narratologue — [1993 : 96-97].

plaisir et pour la première fois, il visionne un film qu'il n'analysera pas. C'est en effet pour se divertir que le spectateur va généralement au cinéma. Aussi, «c'est la règle de l'intérêt qui prévaut» dans l'économie de la progression [GERVAIS, 1992 : 12] et le mandat de la spectature «a été atteint quand [le spectateur] a trouvé dans le texte ce qu'il cherchait, indépendamment de toute notion de totalité» [GERVAIS, 1992 : 16, n 12, c'est moi qui souligne]. Durant la projection, le spectateur cherche tout simplement à comprendre le récit, c'est-à-dire à en construire une «représentation mentale»<sup>9</sup> intelligible. Cette représentation est toutefois précaire, fragile, et incertaine. Examinons le début d'**Exotica** d'Atom Egoyan (1994).

1) 10 min 48 sec = Dans le club "Exotica". On entend de la musique en arrière-champ. Christina (Mia Kirshner), la jeune écolière qui vient de danser sur scène, discute à une table avec un barbu dont on ne connaît pas le nom (Bruce Greenwood). Éric (Elias Koteas), l'animateur qui porte une chemise verte et rouge, les observe derrière une glace sans tain. De retour à sa console juchée sur une haute tribune, il regarde attentivement Christina qui commence à se déhancher. Toutefois, le barbu se lève brusquement et va s'enfermer, sensiblement troublé, dans une cabine des toilettes. Christina et Éric échangent des regards pendant que ce dernier s'interroge au micro : «What is it about a schoolgirl that gives her that special innocence ?»

2) 14 min 24 sec = Une coupe franche me transporte dans un champ. Tout est jaune. Formant une rangée, des gens apparaissent à l'horizon. On entend une musique "nouvel âge".

3) 15 min 05 sec = On retrouve, le temps d'un plan, le barbu dans les toilettes.

4) (Je laisse de côté une scène à l'opéra).

---

9 - «Comprendre un récit c'est, pour la quasi-totalité des chercheurs travaillant sur ce thème, en construire une "représentation mentale"» [FAYOL, 1985 : 121].

5) 15 min 57 sec = Un bâtiment devant lequel se tiennent des Noirs qui écoutent du “rap”. Le barbu reconduit en voiture une fillette, Tracey (Sarah Polley). Il la paye et lui demande si elle est disponible le prochain jeudi. Le barbu remarque qu’ils ne discutent plus alors qu’auparavant, Tracey lui posait constamment des questions. La fillette promet de réfléchir à la situation. Le barbu adresse ses salutations à son père. Tracey sort de la voiture et après lui avoir envoyé la main, elle entre dans le bâtiment.

Les événements d'**Exotica** soulèvent plusieurs interrogations : quelle relation entretient le barbu avec la jeune écolière ? Pourquoi Éric les observe-t-il ? Quelle relation entretient à son tour Éric avec Christina ? Qu’est-ce que l’image du champ vient faire dans le récit ? Pourquoi le barbu paye-t-il la fillette ? Etc. Le film a beau être un *discours clos*, pour le spectateur il est en devenir. Le récit spectatorial est bien loin du récit cinématographique complet et achevé qu’étudie la narratologie. Le spectateur ne sait pas où se dirige l’action et comment se déroulera l’ordre narratif. Il ne sait pas d’avance à quelles questions il pourra finalement répondre. Il doit attendre d’avoir traversé tout le récit d'**Exotica**.<sup>10</sup> Mais cela ne veut pas nécessairement dire qu’il aura tout compris (à savoir que les discussions avec Tracey dans la voiture sont une répétition de la situation finale), qu’il n’aura pas commis des erreurs de jugement en cours de route (penser que le barbu est amoureux de Christina), qu’il n’aura pas écarté des passages importants (ne pas tenir compte du fait que le père de Tracey est en fauteuil roulant) ou qu’une explication aura été apportée à toutes les interrogations soulevées (aucune explication littérale — je ne parle évidemment pas du niveau

---

10 - «La narration ne connaît de certitude qu’en son achèvement» [MASSON, 1994 : 73].

symbolique — ne sera apportée au baiser que Christina reçoit de la patronne du club). Cela ne cause toutefois pas de tort au spectateur qui, tant qu'il peut connaître la résolution de l'intrigue, se satisfait d'une compréhension élémentaire et fonctionnelle. En outre, le spectateur est le seul juge de l'efficacité<sup>11</sup> et de la complétude de son visionnement. Et de toute façon, au même degré que l'analyste qui doit choisir son axe d'étude, il doit accepter que sa «représentation mentale» ne soit ni parfaite ni complète. Il est *naïf* de penser que ma compréhension puisse être exhaustive pour tous les aspects d'un film.<sup>12</sup>

## 2. L'HISTOIRE D'UN RÉCIT

Dans l'optique où je l'étudie présentement, l'aventure du spectateur n'est naturellement pas spécifique au cinéma. Elle s'intègre à cette branche de la narratologie que Gérard Genette a qualifiée de «modale»<sup>13</sup>. Du reste, les narratologues du cinéma ont

---

11 - «Le seul juge de l'efficacité de la lecture est le lecteur lui-même puisqu'il fixe les critères de sa réussite, ceux-ci dépendant de sa relation au texte. (...) La lecture [ou la spectature] demeure une activité silencieuse et l'absence de tout commentaire empêche l'établissement d'une norme qui viendrait l'évaluer, la juger juste ou fausse» [GERVAIS, 1993 : 115].

12 - Dans son ouvrage didactique *La Lecture du spectacle théâtral*, Louise Vigeant prend soin de noter qu'«il faut être humble devant l'expression artistique et reconnaître qu'on ne peut rendre compte de tout l'investissement émotif, cognitif et idéologique d'un texte spectaculaire» [1989 : introduction sans pagination].

13 - Genette oppose la narratologie thématique au sens large (analyse de l'histoire ou

largement puisé dans le parcours théorique formalisé par Genette dans ses *Discours du récit* (1972 et 1983). Cependant, à l'instar de l'analyse benvenistienne de l'énonciation, l'étude genettienne du récit procède d'une démarche structuraliste et laisse en plan le spectateur.

Selon Genette, l'ensemble du fait narratif ne se conçoit pas comme un couple mais comme une «triade» :

*Histoire (ou fabula*<sup>14</sup>) : 1) le signifié ou contenu narratif [1972 : 72]; ou 2) l'ensemble des événements racontés [1983 : 10].

*Récit (ou sujet)* : 1) le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même [1972 : 72]; ou 2) le discours, oral ou écrit, qui les [les événements racontés] raconte [1983 : 10].

*Narration* : 1) l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place [1972 : 72]; ou 2) l'acte réel ou fictif qui produit ce discours, c'est-à-dire le fait même de raconter [1983 : 10].

Dans une genèse réelle ou fictive, l'ordre de présentation n'est toutefois pas diachronique — *histoire/récit/narration* —, mais renvoie plutôt à un «ordre véritable» [1983 : 11] (figure 3).

---

des contenus narratifs) à la narratologie formelle, ou plutôt modale (analyse du récit comme mode de «représentation» des histoires) [1983 : 12]. Gaudreault distingue pour sa part la narratologie du contenu et celle de l'expression [1988 : 41-43].

14 - Même si Genette considère qu'ils appartiennent à la préhistoire de la narratologie, j'ajoute ici les termes «sujet/sjužet/syuzhet» et «fabula» étant donné que certains théoriciens, dont Bordwell et Peter Brooks auxquels je me référerai, utilisent ce vocabulaire emprunté aux formalistes russes.

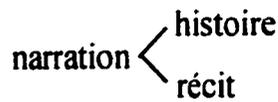


figure 3

Cette triade littéraire est pratiquement incontournable en narratologie cinématographique comparée. Mais si elle a pu être appliquée au cinéma, c'est que les deux premiers aspects de la réalité narrative sont fonction de la structure. Du moment où l'on ne s'appuie pas sur des énoncés proprement linguistiques, il est possible de raconter la même histoire conformément aux mêmes dispositions du récit dans un exposé oral, un livre, une bande dessinée, une pièce de théâtre ou un film<sup>15</sup>. On le sait, le récit et l'histoire ont chacun leur temps propre. Leur défaut d'articulation engage sur l'heure la spectature. Mais il importe aussi de questionner la manière dont on a abordé ce jeu.

Tel que le note Bertrand Gervais en analysant *Le Libraire* de Gérard Bessette, l'étude genettienne du récit demeure paradoxale.

C'est le récit, concept pourtant défini comme central par la narratologie, qui est affublé d'une pseudo-notion, et non l'histoire, qui lui est pourtant subordonnée. Le temps de l'histoire apparaît en effet comme le temps étalon auquel celui du récit doit venir s'ajuster [1993 : 172].

---

15 - On peut adapter à l'écran l'histoire du roman de Balzac *Le Père Goriot* (1835), mais on ne pourra jamais traduire en images et en sons ce passage (à moins de le lire en voix over): «Quoique mademoiselle Victorine Taillefer eût une blancheur malade semblable à celle des jeunes filles atteintes de chlorose, et qu'elle se rattachât à la souffrance générale qui faisait le fond de ce tableau par une tristesse habituelle, par une contenance gênée, par un air pauvre et grêle, néanmoins son visage n'était pas vieux, ses mouvements et sa voix étaient agiles» [1971 : 35]. Au sujet de cette difficulté de traduction, on se référera à l'article de Seymour Chatman, «What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa)», [1981 : 117-136].

De fait, l'axe temporel dessiné par l'ensemble des événements racontés est l'un des outils d'analyse privilégiés par la lecture-en-compréhension<sup>16</sup>. Suivant le découpage conceptuel de Genette, cet axe permet de comparer la durée, la fréquence ou l'ordre que sont censés avoir les événements avec ceux de leur présentation. De même, en ce qui concerne le paramètre de la *voix*, «la principale détermination temporelle de l'instance narrative est évidemment sa position relative par rapport à l'histoire» [GENETTE, 1972: 228]. Ainsi, que ce soit dans un ordre diachronique ou dans un ordre véritable, l'histoire demeure la source première et autonome du récit. Cette prépondérance témoigne de nouveau du poste occupé par le narratologue. Pour (re)tracer de façon chronologique l'ensemble des événements racontés et ce, du début à la fin, il faut que la séquence temporelle soit *déjà terminée*. C'est ce qui permet de saisir sûrement et (narrato)logiquement la structure du texte narratif.

En définitive, la narratologie genettienne ressemble beaucoup à une étude à partir de l'histoire<sup>17</sup> (dans la citation ci-après, Genette parle en outre de «l'histoire et son

---

16 - Le chapitre «Temporalité narrative et cinéma» du *Récit cinématographique* de Gaudreault et Jost est un très bon exemple de cette utilisation [1990 : 101-126] .

17 - En littérature, c'est la lecture ou, plus précisément, la vitesse de la lecture qui procure au récit une durée. Puisque, comme le démontrent les expériences de Victor Nell dans *Lost in a Book. The Psychology of Reading for Pleasure* [1988 : 101-113], cette vitesse varie selon les sujets et selon les passages d'un roman, la durée du discours narratif demeure difficile à fixer de façon définitive. C'est en grande partie à cause de cette pseudo-temporalité que l'étude du récit est subordonnée à celle de l'histoire. Bien que les narratologues ne les ont pas considérées à leur juste valeur, les choses sont différentes au cinéma. La spectature-en-progression — ou la spectature-en-projection — dote le récit filmique d'une durée et d'un rythme précis. J'y reviendrai au sujet du

récit»). Pourtant, puisque Genette s'y réfère dans sa définition de ce "premier" aspect de la réalité narrative, faut-il préciser que suivant la sémiologie de Saussure, le signifié est la partie abstraite du signe et qu'il ne se laisse appréhender qu'intellectuellement. Dès lors, et il faut bien l'accentuer dans l'approche cognitive qui est mienne, l'ensemble des événements racontés demeure une extrapolation dérivée du récit ou, plus justement, du «discours du récit»<sup>18</sup>. Dans cette perspective, il est également possible de privilégier un axe temporel. Mais il s'agira cette fois d'un axe directif, axe que Peter Brooks caractérise en se référant à la notion d'intrigue (plot).

"Plot" in fact seems to me to cut across the *fabula/sjužet* distinction in that to speak of plot is to consider both story elements and their ordering. Plot could be thought of as the interpretive activity elicited by the distinction between *sjužet* and *fabula*, the way we *use* the one against the other. (...) Plot is thus the dynamic shaping force of the narrative discourse. [1984 : 13].

Il n'est donc plus possible de donner préséance à l'histoire, ni même au récit. Certes, on connaît celle-là à travers celui-ci. En revanche, on comprend les événements du récit en fonction de leur place présumée dans un ensemble, dans une histoire. En tant que ligne organisatrice ou *trait d'union*, l'intrigue permet de progresser conformément à des buts et des intentions, bref conformément à une logique interprétative.

N'eut été du privilège accordé au parcours rétroactif de l'étude, le discours

---

temps et de la mémoire.

18 - On verra que l'histoire renvoie également à l'idée prospective que le spectateur formule avant même de «prendre place» dans une salle de cinéma et de «prendre part» à un film.

genettien du récit aurait pu permettre la prise en considération de la compréhension fonctionnelle du spectateur. Effectivement, en présentant son ordre véritable (figure 3), Genette indique que «l'acte narratif instaur[e] (invent[e]) à la fois l'histoire et son récit, alors parfaitement indissociables» [1983 : 11]. En réalité, l'indissociable unit les trois aspects : «Histoire et narration n'existent donc... que par le truchement du récit. (...) Comme narratif, [le récit] vit de son rapport à l'histoire qu'il raconte; comme discours, il vit de son rapport à la narration qui le profère» [1972 : 74]. L'analyse du discours narratif étant essentiellement, pour l'auteur de *Figures III*, «l'étude des relations entre récit et histoire, entre récit et narration, et (en tant qu'elles s'inscrivent dans le discours du récit) entre histoire et narration» [GENETTE, 1972 : 74], il aurait ainsi été beaucoup plus juste de concevoir la réalité narrative non pas comme un ordre mais comme une interaction (figure 4).

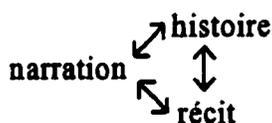


figure 4

Face à l'argumentation du récit — l'«ordre véritable» étant bien argumentatif —, le spectateur est continuellement obligé de réviser sa représentation mentale globale. Dans son appellation même, la spectature-en-progression laisse apparaître cette (inter)action impérative. Car lorsqu'il s'agit de progresser dans un récit et d'en désirer la fin, l'interdépendance des trois aspects de la réalité narrative ne peut être conçue comme une *structure temporelle* stationnaire. Tout autrement, elle représente un *mouvement*

*dans le temps*. En ce sens, dans la mesure où l'emploi du mot «intrigue» pourrait laisser croire à une structure fixe, Brooks donne un caractère plus marqué à l'idée de mise en intrigue (plotting).

If I emphasize plotting even more than plot, it is because the participle best suggests the dynamic aspect of narrative... : that which moves us forward as readers of the narrative text, that which makes us — like the heroes of the text often, and certainly like their authors — want and need plotting, seeking through the narrative text as it unfurls before us a precipitation of shape and meaning, some simulacrum of understanding of how meaning can be constructed over and through time [1984 : 35, c'est moi qui souligne].

Telle qu'elle est conceptualisée par Brooks, l'interaction entre l'histoire, le récit, la mise en intrigue — et, bien évidemment, la mise en film — peut se schématiser de la manière suivante (figure 5) :

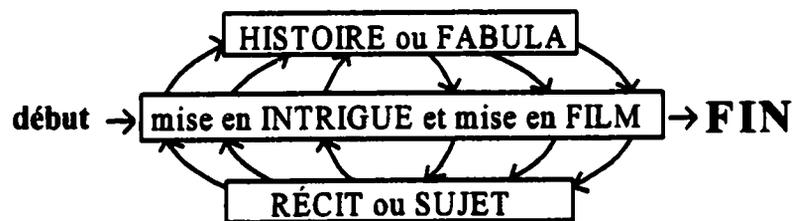


figure 5

Ici, l'axe représente un axe temporel tracé par le spectateur. Il renvoie à un processus dynamique qui tire sa force de la fin du récit et de la clôture de l'histoire. En parlant d'intrigue, on ne compartimente pas les deux activités instituées par le film. Tant du point de vue de la narration que de celui de la spectature, la mise en intrigue et la mise en film communiquent un mouvement qui, par le choix et la combinaison des événements narrés, spécifie l'organisation narrative.

Qui dit intrigue, dit aussi interrogation(s), de préférence au pluriel. Dès lors, le mouvement du récit filmique adhère à un modèle de question/réponse. Bien que cette relation logique ne soit pas unique au cinéma, elle représente pour Noël Carroll la structure centrale des «movies». Carroll la qualifie de narration érothétique (erotetic narration) [1988b : 173], narration qui se réfère à la recherche — l'eros — du sens logique de l'action — le thétiq. De la sorte, chacune des scènes appelle, à divers degrés, une question et/ou une réponse qui énonce les possibilités narratives<sup>19</sup>. Ces micro-questions/réponses servent à susciter ou à freiner la progression du récit qui mènera à la résolution de l'intrigue, la macro-réponse du film. Notamment, durant le visionnement d'*Exotica*, le spectateur saura d'abord qu'Éric et Christina ont été amoureux; ensuite qu'ils se sont rencontrés le jour où Éric trouva assassinée, dans le champ jaune, la petite fille de Francis, le barbu; et qu'enfin, Christina gardait cette petite fille et entretenait une relation de confiance avec Francis, personnification d'une figure paternelle et protectrice. Le film d'Atom Egoyan exploite grandement l'interaction provoquée par la double temporalité narrative. C'est, répétons-le, seulement à la toute fin qu'il sera possible de comprendre les étranges relations qu'entretenaient les personnages.

---

19 - Carroll s'inspire des théories de Pudovkine (*Film Technique and Film Acting*) afin d'identifier sept catégories de scènes : 1) an establishing scene, 2) a questioning scene, 3) an answering scene, 4) a sustaining scene, 5) an incomplete answering scene, 6) an answering/questioning scene, et 7) a fulfilling scene [1988b : 174-175].

### 3. ALLER À L'ESSENTIEL

Comme j'ai pu le laisser entendre au sujet du degré de compréhension de la spectature-en-progression et d'*Exotica*, il serait faux de penser que l'aventure spectatorielle ne comporte que des risques de méconnaissance et d'incomplétude. La narration classique souhaite éveiller l'attention afin de soutenir l'intérêt. Pour ce faire, elle va appuyer la spectature et s'assurer que la quantité d'informations qu'elle livre est suffisante. C'est l'hypothèse de départ de *Narration in the Fiction Film* de Bordwell: «the spectator's comprehension of the story is the principal aim of narration» [1985a: 30]. Partant, au même titre que celui de l'économie de la progression, le processus par lequel le film informe et oriente la construction de cette histoire est fonctionnel. Dans «Classical Narration», la première partie de *The Classical Hollywood Cinema* [1985b: 3-84], Bordwell a longuement analysé la logique narrative du cinéma classique. Ainsi, pour résumer les grandes lignes de son analyse, l'«essentiel narratif» (narrative gist) vient au premier rang des préoccupations des films réalisés dans la grande tradition hollywoodienne, et toutes les manipulations stylistiques lui sont subordonnées. C'est ce qui initialise le montage en continuité menant à la transparence du style<sup>20</sup>. Au sein

---

20 - Le principe même de la communication nécessite l'adoption d'un style. Sperber et Wilson le soulignent dans *La Pertinence. Communication et cognition* : «Pour parvenir à être pertinent, le locuteur doit attribuer certaines capacités cognitives et certaines ressources contextuelles à l'auditeur, attribution qui se reflétera nécessairement dans la manière dont il communiquera, et en particulier dans ce qu'il choisira de rendre explicite et de laisser implicite» [(1986) 1989 : 327].

de la mise en intrigue et de la mise en film, cela se traduit par une représentation cohérente de l'espace-temps narratif, et plus particulièrement de la causalité entre les événements narrés. Coordonnant les causes et les effets à travers une séquence d'événements ou de scènes, le spectateur doit pouvoir extrapoler les grandes lignes de l'histoire. La narration classique de Bordwell rejoint ici la narration érothétique de Carroll<sup>21</sup> : «Each sequence, every ligne of dialogue, becomes a way of creating or developing or confirming a hypothesis; shot by shot, questions are posed and answered» [BORDWELL, 1985b : 39]. Par leurs actions et leurs motivations, les personnages incarnent les principaux agents de ce système. **Cape Fear** de Martin Scorsese (1991) s'ouvre sur la sortie de prison de Max Candy (Robert De Niro) et pose ainsi dès le départ les prémisses du châtement dont sera victime la famille de l'avocat Sam Bowden (Nick Nolte). Tout au long du film, les réactions de Bowden aux attaques répétées de Candy manifesteront sa malhonnêteté. La vraie cause de la vengeance de Candy sera lentement dévoilée : Candy a été condamné à quatorze ans de prison pour viol parce que Bowden camoufla un rapport attestant de la promiscuité sexuelle de sa victime. Le tracé linéaire du film de Scorsese se développe conséquemment sur la base d'une représentation mentale cohérente qui clarifie toujours plus le mouvement de l'intrigue et la motivation des personnages. On concevra sans difficulté que celui

---

21 - En fait, Carroll s'est inspiré des théories de Bordwell. Pour rester dans le domaine des influences, celles de Bordwell cette fois, Meir Sternberg différencie de son côté deux types de question/réponse : 1) permanent gaps et 2) temporary gaps. Ces derniers servent la dynamique reliée aux attentes lectorielles [1978 : 50-51].

d'Atom Egoyan soit considéré — comme le suggère l'épigraphe en début de chapitre — trop sinueux et trop compliqué par l'industrie américaine dominante. À l'inverse de celui de **Cape Fear**, l'intrigue d'**Exotica** avance à l'aveuglette et par à-coups. Sa complexité permet justement d'exposer de façon plus explicite les subtilités de la spectature.

Au mandat de "progresser" de la compréhension fonctionnelle correspond celui de "faire progresser" de la narration. *Tout* ne sera certainement pas compris. Cependant, je suis assuré que l'«essentiel narratif» me sera présenté et que les pièces du casse-tête ne seront jamais éparpillées aux quatre vents. C'est autour de cette logique interprétative qui meut le récit vers sa fin que le discours s'organise. L'organisation narrative ne saurait alors se fonder sur un ordre de présentation fixe et «véritable», ou ne saurait encore calquer un axe temporel déjà tout (re)tracé. Au contraire, elle repose d'emblée sur une force et sur un processus dynamiques. Ce n'est alors pas la *structure* du récit qui gagne à être étudiée, mais l'*activité structurante* du spectateur.

(

## **Deuxième partie**

# **DE LA COGNITION À L'INTERACTION**

# 3

## Le savoir préalable

Une idée fondamentale parcourt une bonne part des études cinématographiques et le meilleur de la critique : le film et son spectateur sont en dialogue permanent, n'existent et ne fonctionnent que l'un pour l'autre, en étroite symbiose.

- Christian-Mac Bosséno, «Histoires de voir», *Vertigo* (Le siècle du spectateur), N° 10, 1994, p. 10.

### 1. UN NANO-NARRATOLOGUE

Le constat structuraliste, tel qu'il a été présenté au début de la thèse, n'est pas à nier. L'omniprésence des récits initie bel et bien une discussion fort importante. Cependant, les préoccupations liées à la caractérisation de l'objet «récit» ou à la reconnaissance de ses structures ne sont pas les miennes. Il s'agit plutôt de démontrer l'importance de l'activité cognitive qui se trouve en aval de la narrativité. Car la mise en intrigue n'est pas uniquement l'affaire de la narration et de la fiction littéraire ou cinématographique.

One of the important ways we perceive our environment is by anticipating and telling ourselves mini-stories about that environment based on stories already

told. Making narratives is a strategy for making our world of experiences and desires intelligible. It is a fundamental way of organizing data [BRANIGAN, 1992 : 1, c'est moi qui souligne].

La forme narrative est la clef de voûte et de l'accès et de la construction de la signification. Dans ...*Car la culture donne forme à l'esprit. De la révolution cognitive à la psychologie culturelle*, Jerome Bruner fait ressortir que l'environnement (occidental) où l'on grandit est un environnement narratif. Avant même l'acquisition du langage et la maîtrise des propositions logiques les plus fondamentales, l'enfant produit et comprend les histoires. Il existe une «impulsion» vers la construction de récits qui détermine l'ordre de priorités dans lequel les formes grammaticales sont maîtrisées. En ce sens, les «unités naturelles» de la communication ne sont pas les phrases mais les *unités de discours*<sup>1</sup> qui remplissent une fonction pragmatique (faire agir les autres pour son compte) ou une fonction mathétique (rendre claires ses pensées sur le monde) [BRUNER, 1991 : 88]. Les histoires qu'on entend dès son jeune âge traitent de la substance de l'action et de l'intentionnalité humaine en respectant les composantes générales du récit, soit l'«*agentivité*» (action d'un individu), la séquentialité, la sensibilité à ce qui est "normal" (établir les liens entre l'exceptionnel et l'ordinaire) et

---

1 - Il me semble entrevoir là un prolongement ou une ouverture similaire, bien que d'un tout autre ordre, à ce que Barthes propose : «Et pourtant il est évident que le discours lui-même (comme ensemble de phrases) est organisé et que par cette organisation il apparaît comme le message d'une autre langue, supérieure à la langue des linguistes : le discours a ses unités, ses règles, sa «grammaire» : au-delà de la phrase et quoique composé uniquement de phrases, le discours doit naturellement être l'objet d'une seconde linguistique. Cette linguistique du discours, elle a eu longtemps un nom glorieux : la Rhétorique...» [(1966) 1977 : 11].

la «voix» (au sens narratologique). En d'autres mots, elles présentent, dans un ordre séquentiel standard, une personne ou un personnage qui coordonne ses actions afin d'atteindre un but. Le linéarisation et les intentions sous-jacentes à ce processus ne sont pas étrangères à celles de la notion d'intrigue. Après avoir témoigné dès les premières pages de l'importance des récits dans la compréhension d'expériences et de désirs, Branigan conclut ainsi *Narrative Comprehension and Film* :

If I were forced to use a single word to characterize a narrative organization of data, that word would be "causality". Creating time and place in a narrative is not as important as constructing a possible logic for the events that occur. Or, rather, time and place seem to be a prerequisite for our reasoning about causality and hence exist on a different level of generality than cause and effect.

If I were allowed a second word as a qualification to my description of narrative, it would be "efficacy". I believe that narrative comprehension is a way of recognizing the "causal efficacy" of an object. In understanding a story, we are imagining and tracing out several, or many, of the possibilities for the being of an object [1992 : 216-217].

Dans la mesure où, selon les conclusions de Bruner, «nous avons une prédisposition "innée" et primitive à l'organisation narrative» [1991 : 92], le spectateur est déjà préparé, et de plus en plus disposé en vieillissant, à établir des liens entre les événements, à déceler les causes d'une situation, à percevoir les buts d'un comportement, à envisager les actions susceptibles de produire un certain effet ou à reconnaître les structures narratives. Ainsi, à l'instar de Peter Brooks qui compare les enfants à des «Aristotéliens virtuels»<sup>2</sup>, je dirai que celui qui s'assoit dans une salle de

---

2 - «Children quickly become virtual Aristotelians, insisting upon storyteller's observation of the "rules", upon proper begins, middles, and particularly ends» [BROOKS, 1984 : 3].

cinéma n'est pas seulement un nano-spectateur, c'est aussi un nano-narratologue.

## 2. LES STRUCTURES COGNITIVES

S'appuyant d'abord sur le récit comme forme inhérente à la communication humaine, la spectature repose sur de nombreuses connaissances ou structures cognitives. On peut d'abord définir ces connaissances en se référant aux «cadres de l'expérience» d'Erving Goffman. Goffman traite, dans l'ouvrage du même nom, de l'organisation qu'un «acteur individuel peut abriter dans son esprit». Les cadres, ou *frames* en anglais, décrivent ici ce «qui nous permet, dans une situation donnée, d'accorder du sens à tel ou tel de ses aspects, lequel autrement serait dépourvu de significations» [(1974) 1991 : 30]. Goffman identifie deux types de cadres primaires qui se distinguent par leur degré de structuration : l'un naturel et l'autre social. Les cadres primaires naturels permettent d'identifier des occurrences non ordonnées ou orientées, c'est-à-dire des occurrences purement physiques au sein desquelles aucune conscience n'est intervenue comme cause ou intention. Les cadres primaires sociaux représentent l'élément central d'une culture. Ils comportent chacun leurs propres règles, conventions ou normes. Gouvernés par l'intervention d'un agent humain, ils permettent de comprendre des événements animés par une volonté qui requiert la maîtrise d'une intelligence et la présence d'intentions. Les deux types de cadres primaires constituent

les premiers outils dont on se sert pour interpréter ce qui nous entoure. De la sorte, je ne réagis pas aux ravages causés par une tempête tropicale (phénomène naturel) comme je le ferai devant ceux provoqués par un bombardement (phénomène socio-culturel). Je ne cherche pas, comme je le ferais pour l'attaque aérienne, les raisons qui ont poussé la tempête à frapper telle ou telle région côtière.

Dans cette optique, l'organisation de l'expérience est aussi distincte dans des cadres secondaires<sup>3</sup> comme les fabrications de toutes sortes (canulars, escroqueries, épreuves décisives, etc.), le jeu, le théâtre et le cinéma. Afin de caractériser les expériences et les activités qui se produisent dans ces derniers cadres, Goffman parlera de *modalisation* (terminologie des traducteurs de l'ouvrage).

Par mode [*key* en anglais], j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue de sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première comme modèle mais que les participants considèrent comme sensiblement différente. On peut appeler *modalisation* ce processus de transcription [GOFFMAN, (1974) 1991 : 52-53].

Dans un cadre secondaire, les participants sont à la fois en mesure de reconnaître l'altération systématique qu'a subie telle ou telle action et capables de définir autrement ce qui se passe. Les actions aveugles de la nature ainsi modalisées sont déterminées au même titre par une volonté humaine que les actions pilotées. Dans le cadre de la fiction, les deux types d'action sont ramenés à une intelligence narrative. Par exemple, les tornades que traquent les météorologues du film *Twister* (Jan De Bont, 1996)

---

3 - Goffman n'emploie pas l'adjectif «secondaire». Cependant, il convient parfaitement à sa théorisation.

s'assimilent aux bombes que pose le vengeur terroriste joué par Tommy Lee Jones dans **Blown Away** (Stephen Hopkins, 1994). Dans les deux cas, «c'est arrangé avec le gars des vues». Toujours est-il que pour le spectateur qui, dans sa spectature-en-progression, porte un intérêt soutenu à l'intrigue et à ce qui se déroule dans la diégèse du film, la frontière entre les actions modalisées et celles qui ne le sont point n'a pas de démarcations aussi nettes.

Le fait d'être «ailleurs» — autrement dit, d'être absorbé — ne nous permet pas pour autant de distinguer des séquences d'activités naturelles ou transformées: un lecteur s'engage dans un épisode romanesque tout comme il s'engage, au sens où nous l'entendons, dans une séquence d'activité de son expérience «réelle» [GOFFMAN (1974) 1991 : 340]<sup>4</sup>.

Ainsi, une fois que le spectateur est entré dans une salle de cinéma, les cadres primaires ne cessent pas d'être projetés sur ce qu'il perçoit. Il utilise invariablement ses connaissances en vue de composer avec ce qui se produit devant ses yeux.

As George Wilson says, our task as spectator is ultimately “to work out how perceptual comprehension of the relevant film world is related to our normal modes of ordering and understanding perception in everyday visual experience” [BRANIGAN, 1992 : 48].

---

4 - Gadamer rejoint Goffman à ce sujet : «On passe à côté de la véritable expérience de l'oeuvre littéraire quand on considère par exemple l'intrigue sur laquelle elle repose du point de vue historique; de même la véritable expérience dramatique est méconnue si le spectateur se met à réfléchir sur la conception qui est à la base d'une exécution ou sur la performance des exécutants en tant que tels. Cette réflexion en effet contient déjà la différenciation esthétique entre l'oeuvre elle-même et sa représentation. Quant au contenu de l'expérience comme telle, il est même indifférent... que la scène tragique ou comique qui se joue devant nous se déroule sur les planches ou dans la vie — quand on n'est que spectateur» [(1960) 1976 : 44, c'est moi qui souligne]. Du reste, la différenciation esthétique entre l'oeuvre elle-même et sa représentation répond à cette autre distinction entre la lecture-en-compréhension et le spectature-en-progression.

On emploie donc les mêmes outils cognitifs afin d'articuler ses réactions au monde réel ou à un univers modalisé. Du reste, et on y reconnaît les fondements de la participation et de la croyance spectatorielle, le spectateur laisse de côté son savoir au sujet de la *frange* du cadre [GOFFMAN, (1974) 1991 : 91], c'est-à-dire sur le statut doublement imaginaire du film.<sup>5</sup> Il consent à ce clivage pour mieux prendre plaisir jusqu'au bout au jeu de la fiction. C'est le fameux «je sais bien, mais quand même» d'Octave Mannoni: je sais bien que les tornades de **Twister** sont réalisées grâce à la technologie numérique, mais je tiens quand même, le temps de la projection, leur fureur destructrice pour naturelle et vraie.

Les cadres de Goffman font clairement apparaître qu'on ne traite pas à tour de rôle et un seul à la fois les passages d'une situation que l'on expérimente. Au contraire, on les insère dans des structures cognitives plus larges. Ces structures agissent ainsi comme «base schématique» à la compréhension. En fait, il existe une théorie beaucoup plus répandue en psychologie et plus récemment dans les études cinématographiques pour désigner nos cadres de l'expérience, soit la théorie du schéma. Le concept de schéma lui-même a été introduit en psychologie par Frédéric C. Bartlett dans son

---

5 - Je fais naturellement référence ici à l'ouvrage de Metz, *Le Signifiant imaginaire*. Primo, le cinéma narratif nous présente des histoires et des personnages fictifs. Secundo, comparativement aux pages d'un livre ou aux décors et aux acteurs réels qui se retrouvent sur une scène de théâtre, le signifiant filmique (images et sons) est en soi imaginaire. Ce n'est qu'un substitut de la réalité, un tenant-lieu qui n'est actualisé qu'une fois projeté sur un écran. C'est pourquoi, affirmera Metz, «tout film est un film de fiction» [(1977) 1984 : 63].

fameux *Remembering. A Study in Experimental and Social Psychology* (1932) et il désigne «an active organisation of past reactions, or of past experiences, which must always be supposed to be operating in any well-adapted organic response» [(1932) 1964: 201]. Datée et plutôt obscure, citée hors contexte, cette définition est formulée en des termes plus limpides par Pierre Lecoq :

De manière générale, un «schéma» est une représentation cognitive qui spécifie les propriétés générales d'un type d'objet, d'événement ou de structure et laisse de côté les détails qui ne sont pas pertinents pour caractériser le type. Un schéma est donc une abstraction qui permet d'assigner à des catégories générales certaines spécifications [in WEIL-BARAIS, 1993 : 391].

Il est clair qu'on possède des représentations cognitives pour plusieurs «types d'objets et d'événements». Les connaissances schématiques sont très variées. Mentionnons les nombreux systèmes taxinomiques (ex: la taxinomie faunique), les structures mentales qui ordonnent les informations en série (ex : l'alphabet qui va de A jusqu'à Z) ou celles qui les rangent selon des classes hiérarchiques d'inclusion (ex : toutes les espèces qui marchent sur deux pieds sont des bipèdes, donc les humains sont des bipèdes). En regard de ce large champ notionnel, et à l'instar de Jean Matter Mandler dans *Stories, Scripts, and Scenes : Aspects of Schema Theory*, je vais réduire l'étendue de mon argumentation à des considérations plus narratives. Il s'agit, tout au long de la thèse, de se concentrer sur les schémas narratifs, c'est-à-dire sur les structures abstraites qui organisent spatialement et temporellement la connaissance reliée à la mise en intrigue. J'emploie l'expression «schéma narratif» afin de prolonger la réflexion engagée par

Bordwell et plus récemment par Branigan<sup>6</sup>. Il importe de préciser que la notion s'inscrit dans la catégorie de la forme, de la Gestalt ou tout simplement de l'intrigue. Les schémas narratifs tels qu'ils sont envisagés sont donc à la fois tributaires de la structuration ou de la schématisation des situations et du mode événementiel.

Au départ, les structures cognitives auxquelles se référait Bartlett demeurent des schémas mémoriels. De fait, la validité psychologique des schémas narratifs a été confirmée par des expériences de remémoration. On a relevé que lorsque des histoires étaient construites selon un ordre canonique bien établi, c'est-à-dire une forme narrative linéaire qui place au premier plan l'enchaînement des causes et des effets et la poursuite d'un but, le rappel leur correspondait presque parfaitement [FAYOL, 1985 : 45-52, MANDLER, 1984 : 47-73, et THORNDYKE, 1977]. On a aussi observé que les sujets ajoutaient même des éléments absents afin de préserver l'ordre auquel ils étaient familiers. Par conséquent, si on me demandait de récapituler dans l'ordre les événements tels qu'ils sont apparus dans *Exotica*, la difficulté serait grande et ce, malgré les nombreux visionnements de ma lecture-en-compréhension. L'ordre du film d'Atom Egoyan est loin d'être "canonique". En revanche, sans avoir revu *The Mask* (Charles Russell) depuis sa sortie en 1994 et sans avoir le synopsis sous les yeux, je peux raconter sans peine et sans avoir peur de me tromper les grandes lignes du début

---

6 - C'est depuis *Narration in the Fiction Film* [1985a] et *Classical Hollywood Cinema* [1985b] que Bordwell utilise l'expression «schemata» afin de désigner les connaissances générales du spectateur. Adhérant à la théorie, Branigan traite longuement des schémas narratifs dans *Narrative Comprehension and Film* [1992].

à la fin. De «zéro à héros» (comme l'écrivait un critique), l'intrigue du film mettant en vedette Jim Carrey est linéaire, ce qui explique que son rappel soit plus facile. Cependant, les expériences de psychologie cognitive qui ont étudié la relation entre les structures cognitives et les structures narratives de différents types de textes<sup>7</sup> démontrent que la notion de schéma ne sert pas seulement d'aide mnémonique.

Memory and comprehension were best when an incoming text matched up readily with a standard, well-learned structural hierarchy of goal-directed episode sequences [THORNDYKE, 1977 : 95, c'est moi qui souligne].

La mémoire, que j'étudierai plus longuement dans le prochain chapitre, est partie prenante de la faculté de raisonnement et des acquisitions de connaissances. Le respect de l'ordre causal et linéaire a un impact facilitateur non seulement sur le rappel, mais aussi, et d'abord, sur la compréhension d'un récit. Les schémas mémoriels consistent tout autant en des schémas de connaissance. De la sorte, on dispose de matrices de construction narrative. En plus de progresser suivant un parcours identique tracé par le film, les spectateurs ont généralement recours aux mêmes "guides" narratifs pour les orienter dans leur aventure.

---

7 - Notamment, on présente aux sujets quatre récits : 1) récit conforme à l'ordre canonique, 2) récit déviant légèrement du canon, 3) aléatorisation des différentes parties du récit et 4) une suite au hasard d'événements comportant toutes les parties d'un récit unique mais dont chaque partie est empruntée à différents récits. Le premier type donne lieu aux meilleures performances de rappel [FAYOL, 1985 : 53].

### 3. UNE QUESTION D'HABITUDE

L'acquisition et la définition des schémas narratifs sont soumises à un vaste champ de déterminations. La spectature constitue une activité culturelle socialisée/socialisante et, malgré la dimension singulière de chaque visionnement, il faut garder à l'esprit son caractère commun<sup>8</sup>. D'une manière générale, l'accès à la signification est lié à un groupe social. L'environnement explique et justifie les situations auxquelles on est confronté ou celles dont on est témoin.

Du fait même qu'elle participe à la culture, la signification est *publique et partagée*. La manière dont nous vivons, qui est culturellement adaptée, dépend entièrement de significations et de concepts qui nous sont communs, tout comme elle dépend des modes de discours que nous partageons et qui nous permettent de négocier les différences qui peuvent apparaître dans les significations et dans les interprétations. L'enfant ne «s'introduit» pas dans la vie de son groupe comme un ensemble particulier et autistique de processus primaires. Il participe d'emblée à un vaste processus public où se négocient publiquement les significations. Et ces significations ne sont pas à son avantage tant et aussi longtemps qu'il ne parvient pas à les faire partager par les autres [BRUNER, 1991 : 28].

À l'image du titre de l'ouvrage de Bruner, toute la thèse de ...*Car la culture donne forme à l'esprit. De la révolution cognitive à la psychologie culturelle* repose sur le

---

8 - Gilles Thérien a formulé de façon très juste le caractère à la fois commun et personnel des schémas narratifs : «L'acte de lecture, tout en étant un acte imminemment singulier et individuel, est l'acte par lequel le lecteur devient collectif, pluriel, ouvert aux autres dans le temps et dans l'espace mais, du même coup, c'est aussi l'acte par lequel il devient de plus en plus difficile de distinguer ce qui pourrait être une pensée personnelle et l'amalgame de diverses pensées glanées au cours de lectures multiples» [1990 : 73]

façonnement, l'orientation et le contrôle par la culture. Bien que je sois conscient de tout le débat idéologique qui se cache derrière la négociation publique de la signification, je ne souhaite pas entrer dans de telles considérations. L'activité que j'étudie se déploie une fois que le spectateur a traversé en bon consommateur l'espace socio-économique érigé par l'industrie du cinéma — soit le fait cinématographique de Cohen-Séat — pour pénétrer dans l'espace diégétique et ludique du film — le fait filmique. Je m'intéresse plus particulièrement aux éléments du film et aux facteurs cognitifs (par contraste avec les croyances, leurs valeurs et autres facteurs socio-culturels). Cependant, la spectature n'est certes pas affranchie de toutes règles ou conventions durant la projection. Le cinéma forme un système interprétatif assujéti à de multiples matrices institutionnelles, système qui organise le savoir et qui médiatise la production de sens. Nous rencontrons là une notion — et, aussi, un lien idéologique — difficilement contournable : l'institution.

En études cinématographiques, l'institution est le noyau de la théorie sémiopragmatique développée par Roger Odin. Pour lui, «la lecture d'une image n'est pas le résultat d'une contrainte interne, mais d'une contrainte culturelle» [1983 : 70]. La réalisation et la spectature sont des pratiques sociales programmées par des déterminations externes. Les institutions représentent ainsi des types de «structures articulant le faisceau de [ces] déterminations» [1983 : 71]. Notamment, les institutions cinématographiques expérimentale et familiale (les films de famille) règlent de façon

différente le degré de cinématographicité des oeuvres. La première favorise les images réflexives alors que la seconde admet la méconnaissance de la "grammaire" filmique (adresses à la caméra, flous, bougés, mauvais raccords, etc). Le spectateur doit de la sorte se positionner en concordance avec les règles de chacune. Cependant, les dispositions de ces dernières institutions sont difficilement reçues. Lorsque réapparaît le titre du film de Shirley Clarke **Bridges-go-round** (1957) après quatre minutes de visionnement et que les mêmes images recommencent à défiler accompagnées cette fois d'une autre trame sonore, il faut assister aux réactions négatives et bruyantes d'étudiants en cinéma pourtant préparés à voir un film expérimental pour prendre conscience de la primauté de la narrativité. Ces réactions sont néanmoins tout à fait compréhensibles dans la mesure où un tel film s'éloigne des déterminations de l'institution cinématographique dominante. Il est bien sûr question du cinéma de fiction, grand héritier de la tradition hollywoodienne, où la préséance est notamment donnée aux images figuratives et à la narrativité.<sup>9</sup> L'intériorisation du «désir de fiction» auquel renvoie Odin ainsi que la prédisposition à organiser le vécu sous forme narrative (Bruner) règlent spontanément la production de sens et d'affect en fonction de la

---

9 - Le faisceau de déterminations fictionnalisant appelle l'application inconsciente, de la part du spectateur, de sept opérations : 1. Figurativisation; 2. Diégétisation; 3. Narrativisation; 4. Monstration; 5. Croyance; 6. Mise en phase; 7. Fictivisation [1988]. Notons toutefois que selon l'exposé qu'en a fait Odin durant un cours donné à l'Université de Montréal au printemps 1995, ce faisceau de déterminations a été modifié et risque de l'être de nouveau. Il faudra compter sur l'ouvrage tant attendu d'Odin sur la sémio-pragmatique afin d'évaluer toutes les corrections apportées au faisceau initial.

compréhension d'une intrigue. Le film qui ne soutient pas l'intérêt d'une progression narrative rebute donc rapidement le spectateur.

Pourvu d'une fonction normative, le concept d'institution possède également une dimension cognitive plus importante encore pour mon propos. Pour Bruner, «les institutions culturelles sont construites de telle manière qu'elles reflètent les convictions du sens commun sur le comportement humain» [1991: 52]. Cette affirmation, le psychologue la tire de la pensée d'Alfred Schutz, philosophe et sociologue qui sert aussi d'inspiration aux travaux sociologiques de Peter Berger et Thomas Luckmann sur la construction de la réalité. Ces derniers s'intéressent au phénomène de l'institutionnalisation. Pour eux, «l'institutionnalisation se manifeste chaque fois que des classes d'acteurs effectuent une typification réciproque d'actions habituelles» [1986: 78]. Historiquement située, la genèse de ce genre de typifications sociales tire toutefois son origine d'un fait élémentaire : l'habitude ou l'accoutumance à laquelle est sujette toute activité humaine. Les actions répétées ou les directives souvent réitérées se fondent dans un modèle pouvant ensuite être reproduit sans effort. On retrouve le même type de réflexion dans l'esthétique de la réception de Jauss.

De tels modèles, que la vie sociale engendre en «habitualisant» certaines actions, c'est-à-dire en les érigeant en stéréotypes de comportement, ont pour effet de provoquer des attentes qui se fixent en normes sociales et peuvent se transmettre de génération en génération sans avoir besoin pour autant d'être explicitement formulées ou codifiées comme les dispositions de la loi, les commandements de la religion ou les maximes de la morale. Il s'agit d'un savoir dans l'ordre du comportement, de l'*habitus*... [JAUSS, (1975) 1978 : 269].

Bien qu'ils perdent leur singularité, ces modèles ne sont toutefois pas dépouillés de leur sens. Leurs significations viennent plutôt s'inscrire dans ce que Berger et Luckmann décrivent comme un «stock général de connaissances» pré-données et disponibles ultérieurement [1986 : 77]. En d'autres mots, ce stock général correspond aux nombreux schémas narratifs. Dès lors, on comprend pourquoi la narrativité linéaire de type "canonique" est plus schématisable par le spectateur. Ledit canon correspond à une intrigue qui a déjà été maintes fois répétée. Le spectateur a l'habitude de progresser en suivant la causalité des événements narrés.

#### 4. À L'HORIZON DU GENRE

L'esthétique de la réception de Hans Robert Jauss et de l'école de Constance a développé une notion essentielle à la prise en compte de la spectature. Même en tenant à l'écart sa dimension frontalement idéologique et sociale, on peut difficilement négliger de considérer l'«horizon d'attente».

L'analyse de l'expérience littéraire du lecteur [ici, de l'expérience cinématographique du spectateur] échappera au psychologisme dont elle est menacée si, pour décrire la réception de l'oeuvre et l'effet produit par celle-ci, elle reconstitue l'horizon d'attente de son premier public, c'est-à-dire le système de référence objectivement formulable qui, pour chaque oeuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont il relève, la forme et la thématique d'oeuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. [JAUSS, (1975) 1978 : 49]

Les médiateurs culturels (publicité, promotion, site Web, critique, etc.) représentent des horizons d'attente qui conditionnent la spectature. Toutefois, les genres cinématographiques prédisposent de manière plus saillante le spectateur à une «réponse organique bien adaptée» (Bartlett). Les attentes de ce dernier diffèrent selon qu'il s'agisse d'un western, un film de science-fiction ou une comédie. D'ailleurs, outre celle reliée aux conventions, la notion d'attentes ou d'expectative est partie prenante des diverses définitions des films de genre. Entre autres, Louis Giannetti et Barry Keith Grant définissent respectivement le genre comme :

Un type identifiable de films qui est caractérisé par un ensemble de conventions dominantes (reliées au sujet, aux personnages et au traitement) qui engendrent chez le spectateur un ensemble d'attentes plus ou moins précises [GIANNETTI, 1982 : 299, 479, ma traduction].<sup>10</sup>

Les films de genre sont ces longs métrages commerciaux qui, à travers la répétition et la variation, racontent des histoires familières avec des personnages familiers dans des situations familières. De plus, ceux-ci encouragent des expectatives et des expériences similaires à celles de films analogues que nous avons déjà vus [GRANT, 1988 : xi, ma traduction].

En ce sens, la notion de genre, lentement réhabilitée dans le champ des études théoriques, se prête très bien à l'explicitation de la spectature.

Comédie, romance, action, drame, stars (acteurs et réalisateurs), science-fiction, western et horreur, l'aménagement des clubs vidéos ou le classement des cinéguides par genre ou «unité textuelle-systématique» oriente le spectateur dans son choix de film car

---

10 - Cette traduction est en fait une adaptation de la définition de Giannetti. De plus, je tiens à préciser que ces deux traductions françaises sont celles que j'ai rédigées pour «Une machine à faire penser» [PERRON, 1995].

il *connait* les genres, ce sont des classes de films culturellement et esthétiquement reconnues<sup>11</sup>. Les genres peuvent se chevaucher, mais en dépit d'un certain vague qui ne leur permet pas de s'instituer comme «moyens de classification», ils exercent «une fonction de lecture et d'interprétation» [FOWLER, 1982 : 37]. Au moment où le spectateur s'arrête devant la section des films d'horreur, tout un horizon d'attente s'ouvre alors à lui. L'horizon d'attente du spectateur s'appuie sur une mémoire générique.

What is remembered... is an underlying structure that has become "manifest" on different occasions; the occasions themselves may not be recall at all. [...] Generic memories can persist even when the individual episodes that gave rise to them have been entirely forgotten. [NEISSER, 1989 : 73].

Bien que certains visionnements puissent représenter des événements uniques et marquants (ou même bouleversants) dont on gardera — au même titre que le détail saillant d'un film — une trace inéluctable, il est impossible de se souvenir de tous les films d'horreurs qu'on a pu voir depuis son enfance<sup>12</sup>. C'est par des expériences *horrifiantes* répétées que l'idée du genre a pu se former. On ne sait trop où, ni trop comment et ni trop quand cette idée a pris forme, mais elle fait tout de même partie de ses outils cognitifs. Qui plus est, Ulric Neisser constate que ce type de mémoire est

---

11 - «Le genre est ce que, collectivement, on croit qu'il est» [TUDOR, 1973 : 139, ma traduction]. Jean-Louis Leutrat complétera cette définition en spécifiant «... on croit qu'il est à un moment donné» [1983 : 27].

12 - L'oubli survient plus facilement en mémoire épisodique — celle des expériences ponctuelles que nous avons vécues et leur ordre — qu'en mémoire sémantique où l'on retrouve cette mémoire générique et les schémas mémoriels de Bartlett.

également typique d'un autre domaine important : l'acquisition d'habiletés. Nous trouvons là un élément de réponse à l'intuition qu'a eue Branigan il y plus de dix ans :

It's my belief that a film spectator, through an exposure to a small number of films, knows how to understand a potentially infinite number of new films. The spectator is able to recognize immediately repetitions and variations among films, even though the films are entirely new, and outwardly quite distinct [1984a : 17].

C'est en s'appuyant sur sa connaissance schématique que le spectateur est apte à comprendre un nombre infini de films et qu'il peut élargir nos connaissances. Nul besoin de répéter longuement qu'on ne visionne pas chaque nouveau film avec la même "naïveté" que nous avons lorsque nous étions tout petits et que nous nous faisons raconter nos premiers contes ou que nous regardions nos premières émissions pour enfants. Et il apparaît que l'«organisation logico-causale des actions successives» intervient dès l'âge de quatre ans et que c'est vers sept-huit ans que l'enfant commence à posséder des schémas adultes» [FAYOL, 1985 : 82, 85]. Et cette compétence narrative s'affinera au fil du temps ou, pour le formuler autrement, aux "films" des ans.<sup>13</sup>

À la seule désignation d'un genre comme l'horreur, le spectateur a aussitôt en tête un large schéma narratif. Il sait que l'intention sous-jacente aux films d'horreur — sa dimension pragmatique — est celle d'horrifier ou de faire peur et il attend d'emblée

---

13 - «Je dis... que, tandis que nous avons une prédisposition "innée" et primitive à l'organisation narrative, qui nous permet très vite et facilement de la comprendre et de l'utiliser, la culture nous équipe rapidement en nouvelles formes de narration, grâce à sa "boîte à outils", et grâce aux traditions de récit et d'interprétation auxquels nous sommes bientôt amenés à participer» [BRUNER, 1991 : 92].

des figures et des modes du récit codifiés. Cette attente<sup>14</sup> renvoie à une structure cognitive qui lui permet de se représenter une histoire dans ses traits essentiels, histoire que quelques images mentales peuvent exemplifier. Le spectateur a présent à l'esprit que les films d'horreur mettent toujours en scène la menace de quelqu'un ou de quelque chose de monstrueux, que ce soit un vampire, un loup-garou, un fantôme, un psychopathe, une voiture ou une maison. Il prévoit un affrontement entre les forces du Bien et celles du Mal. Il devine le triomphe de l'homme ou de la femme de devoir. Cette idée prospective organise l'essentiel narratif (story gist) et influence d'une façon ou d'une autre le travail perceptivo-cognitif du spectateur. Partant d'une telle observation, il faut revoir la dualité de la narratologie comparée<sup>15</sup>. Parce que le spectateur se sert de tous ses outils cognitifs pour comprendre le film qu'il est en train de visionner, il est difficile de séparer l'intrigue — le thème ou le contenu — de la

---

14 - Parce que j'aborderai plus tard la notion d'anticipation, je me borne pour l'instant à la question de l'attente.

15 - Dans la lignée des études de Propp, Todorov et Brémond, la narratologie du contenu ou narratologie thématique étudie le récit comme "mode de mise en intrigue". Elle s'intéresse aux contenus et aux structures narratives de l'histoire et du monde raconté sans se soucier des véhicules ou du médium qui les prennent en charge. Tous les récits correspondent à ce type d'analyse (récits : oral, scriptural, théâtral, dessiné ou cinématographique). Dérivant de l'école genettienne [j'ai du reste cité *Figures III* à ce sujet], la narratologie de l'expression ou narratologie modale étudie le récit comme «mode de représentation» des histoires et des mondes racontés et se préoccupe de la spécificité du médium et des matières de l'expression qui les prennent en charge. Elle s'intéresse d'une part aux différences entre l'histoire et la mise en récit ou entre l'ordre des événements et leur présentation et d'autre part au rapport entre ce qui est raconté et ce qui le raconte [Cf. METZ, 1968 : 144, GENETTE, 1983 : 12-13 et GAUDREAU, 1988 : 41-43].

représentation — la modalité ou l'expression. Il est alors nécessaire d'embrasser ensemble les dimensions syntaxique, sémantique et pragmatique du film.

## 5. UN PROCESSUS INTERACTIF

Après avoir mis en lumière le savoir préalable du spectateur, son habitude des formes, sa connaissance des intrigues et de leurs dispositifs génériques, on est de nouveau à même de constater à quel point les principes de la linguistique structurale ont pu nuire à l'étude de la spectature et de la spectature-en-progression. D'une part, on l'a vu, face à un système de communication *monodirectionnelle* au sein duquel le spectateur ne peut pas modifier de quelque manière le discours à/de l'écran, la narratologie cinématographique comparée s'est largement préoccupée de l'instance racontante (énonciateur/méga-narrateur/grand imagier). D'autre part, et malgré la volonté de ne pas anthropomorphiser les instances en cause, la *monodirectionnalité* de la communication a tout de même été étudiée à partir d'un modèle énonciatif (le couple énonciateur/énonciataire, ou carrément le JE/TU). Le commentaire de Metz au sujet de la *conversation audio-visuelle* telle que l'a théorisée Gianfranco Bettetini (dans son livre *La Conversazione audiovisiva* de 1984) est représentatif de la position qu'on adapta face à la relation entre le film et le spectateur.

Le paradoxe est d'avoir choisi la métaphore de la conversation pour des types de discours qui s'en éloignent radicalement, et le second paradoxe est que

l'ouvrage,..., insiste lui-même beaucoup sur cet éloignement : le film n'est pas interactif, il n'admet aucune réponse, la conversation dont traite l'ouvrage est imaginaire, pour ainsi dire fantasmatique [METZ, 1991 : 22, c'est moi qui souligne].

Il est évident que sur le plan énonciatif, les deux pôles de la communication filmique ne peuvent pas interagir. Cependant, cela est tout à fait différent au niveau cognitif.

Un film privilégie ou oriente toujours une certaine lecture tout en jouant sur plusieurs voies pour susciter la curiosité du spectateur. Mais la lecture est avant tout un processus interactif. Tous les spectateurs actualisent les significations du film par un travail de lecture dont les éléments sont issus de leurs propres répertoires [PÉRUSSE, 1992 : 104].

Introduite au sujet du processus dynamique qui lie l'histoire, le récit et la mise en intrigue/en film, la notion d'interaction doit être au coeur de l'étude de la spectature.

Considérons, si on le veut bien, qu'une fois dans la section des films d'horreur, le choix du spectateur s'arrête sur **House** de Steve Miner (1986) à cause de l'«image narrative» du film qu'esquisse la boîte de la vidéocassette. Sous le titre écrit en rouge, on voit une main sectionnée, en état de décomposition partielle, allonger le doigt pour appuyer sur le bouton d'une sonnette. «Ding dong. Vous êtes mort. (You're dead)» est inscrit sous la main. Il s'agira sensiblement d'une histoire de maison hantée et le descriptif à l'endos de la boîte le confirme. Mais ce qui capte l'intérêt de l'amateur d'horreur, c'est la courte épigraphe placée, elle, juste au-dessus du titre<sup>16</sup>. On y lit :

---

16 - D'autre part, il faut noter que cette épigraphe n'apparaît pas sur la boîte de la version française. Cette dernière développe une autre image narrative.

**House** is unexpectedly ambitious, refreshingly unpredictable horror comedy. The special effects are imaginative and impressive. **House** is fun to visit. - *Los Angeles Times*

Puisque la notion de genre renvoie, à travers l'exposition réitérée et la familiarité des formes et des récits, à des systèmes d'attentes et des schémas raisonnablement bien définis, le spectateur se réjouit à l'idée que **House** soit imprévisible. Le «plaisir du genre» sera réaffirmé au mieux. Dès le début du film, des marqueurs génériques encouragent le spectateur à adopter une attitude mentale appropriée à son large schéma narratif relié aux films d'horreur et à celui des maisons hantées. Il reconnaît tout de suite des éléments profilmiques et filmiques fortement codés : une maison au style victorien (qui fait facilement penser à celle de **Psycho** d'Alfred Hitchcock (1960)), des cadrages étranges, un mouvement de caméra filé et une musique angoissante. À partir de ce moment, le spectateur ne cesse d'interagir avec le film. Il l'associe déjà à la tradition des **Amityville**, **la Maison du diable** (Stuart Rosenberg, 1979) ou **Poltergeist** (Tobe Hooper, 1982). D'ailleurs, peut-on visionner un film sans avoir en tête (consciemment ou non) une série de références interfilmiques. Jean-Marie Schaeffer écrit :

le régime lectorial de la généricité, avant de répondre à un souci classificatoire, est présent dans tout acte de réception, en tant que toute réception implique une interprétation et que celle-ci ne saurait se faire en dehors d'un horizon d'attente. [SCHAEFFER, 1989 : 151]

En d'autres mots, un film entretient des relations d'échos, de résonances, de contrastes, de similitudes ou de réitérations avec d'autres films. Ce «vaste champ d'interférences»

[BESSALEL et GARDIES, 1994 : 125] ou ce grand espace discursif est habituellement désigné sous le nom d'intertextualité. Je dirai plutôt que pour être accessible et compréhensible, tout film requiert un «co-texte» (une expression empruntée à Eco [(1979) 1985 : 19]) au même titre que toute interprétation nécessite un contexte, c'est-à-dire «une construction psychologique, un sous-ensemble des hypothèses de l'auditeur sur le monde» [SPERBER et WILSON, (1986) 1989 : 31]. C'est pourquoi le régime lectorial de la généricité, qui spécifie la «fonction de lecture et d'interprétation» signalée par Fowler, convoque l'élargissement des horizons de la notion de genre. Dans cette optique, Peter J. Rabinowitz identifie la fiction populaire et la fiction sérieuse comme deux genres différents. Chacune met en relief différentes règles de lecture. Les récits populaires — ou les textes lisibles de Barthes et les «movies» de Carroll — sont donc fonctionnels (respect de la logique causalité), conditionnés par l'intrigue et ils insistent sur des opérations de configuration (c'est-à-dire regrouper de traits caractéristiques en modèles ou schémas connus) [RABINOWITZ, 1987 : 183-184]<sup>17</sup>. Acquiescant à cette conceptualisation, Bordwell avoue que «perhaps the most powerful category schema of recent years has been that of a “classical” American filmmaking, and it has undergone repeated revision» [1989a : 150]. Le spectateur qui va visionner un «movie» ne s'attend

---

17 - Les textes scriptibles et les «films», dont les paradigmes par excellence demeurent pour Rabinowitz les récits (romans) psychologiques, sont de leur côté indiciels, conditionnés par les personnages et ont tendance à renforcer les opérations de signification et de cohérence (c'est-à-dire chercher le sens et la cohésion d'un élément du film ou d'une action d'un personnage).

évidemment pas à voir un «film» à la Godard.<sup>18</sup> Dès la première scène, audio-voir un film consiste toujours à «audio-voir à la même manière de».<sup>19</sup> De nombreux contextes et des co-textes sont alors appelés à jouer un rôle important dans la compréhension fonctionnelle de l'intrigue. En définitive, le cinéma narratif n'existe pas sans le processus interactif engagé entre le film et le spectateur.

---

18 - Cette distinction d'horizon d'attente m'incite à penser que l'institution fictionnalisante dominante de Roger Odin n'est pas uniquement du ressort des déterminations liées aux sept opérations de fictionnalisation. Bien que sur le fond, tout le cinéma narratif se ressemble, il ne faut cependant pas sous-estimer l'importance de déterminations sociales liées aux notions d'art, d'auteur et de divertissement. **Kramer vs. Kramer** (Robert Benton, 1978) et **Persona** (Ingmar Bergman, 1967) sont tous deux des drames psychologiques mais le premier est moins pris au sérieux que le second. Hitchcock et Godard sont deux auteurs prisés, mais l'un réalisait des «movies» et l'autre des «films».

19 - Je paraphrase Rabinowitz : «We can never interpret entirely outside generic structures : “reading”— even the reading of a first paragraph — is always “reading as”» [1987 : 176].

# 4

## Un mouvement brownien

Moreover, cinema's viewing conditions add a constraint : under normal conditions, it is impossible to review stretches of a film as one can reread passages of prose. The relentless forward march of stimuli in a film puts an extra strain on the spectator's memory and inferential processes.

- David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 1985, p. 33.

### 1. LA DOUBLE «DOUBLE TEMPORALITÉ» FILMIQUE<sup>1</sup>

Pour introduire la double temporalité narrative, Genette fait référence au cinéma et à Christian Metz qu'il cite au début du chapitre de *Figure III* sur l'ordre.<sup>2</sup> Le renvoi

---

1 - Je reprends et précise ici certaines des notions que j'ai introduites dans «La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue» [PERRON, 1994].

2 - «Le récit est une séquence deux fois temporelle... : il y a le temps de la chose-racontée et le temps du récit (temps du signifié et temps du signifiant). Cette dualité n'est pas seulement ce qui rend possibles toutes les distorsions temporelles qu'il est banal de relever dans les récits (trois ans de la vie du héros résumés en deux phrases d'un roman, ou en quelques plans d'un montage «fréquentatif» de cinéma, etc.); plus fondamentalement, elle nous invite à constater que l'une des fonctions du récit est de monnayer un temps dans un autre temps (METZ, 1968 : 27)» [GENETTE, 1972 : 77, c'est moi qui souligne].

n'est pas si curieux et déplace d'emblée mon propos vers des questions plus spécifiques au cinéma. Je l'ai précisé auparavant, le film est en devenir. Il implique dans son essence une temporalité signifiante qui s'oppose à une spectature globale ou synchronique de l'histoire. Inversement, et jusqu'à la fin, il nécessite d'être "consommé", parcouru ou traversé de façon diachronique et surtout, à un rythme précis. Cette dernière donnée est fondamentale. Quelle que soit l'histoire racontée ou quelles que soient les marques temporelles inscrites par la narration, le récit est inévitablement circonscrit par une durée extra-diégétique et extra-filmique, c'est-à-dire le temps de la projection. Au cours d'une séance limitée, voire standardisée à quatre-vingt-dix ou cent-vingt minutes, le défilement ininterrompu d'informations auditives et visuelles va poser certaines difficultés au spectateur.

Disparues aussitôt qu'apparues, les images filmiques sont fondamentalement labiles, fugitives, évanescentes; il faut les saisir au vol, dans l'instant, sur le champ, et sans espoir de retour; prises dans un mouvement de défilement incessant, elles ne nous laissent aucun répit, n'offrent aucune prise à notre maîtrise, interdisent toute possibilité de contrôle et de vérification (du moins dans les conditions normales de la projection) [ODIN, 1983a : 69].

Pour comprendre le récit, le spectateur devra, comme dans la vie de tous les jours, appliquer ses efforts sur la reconstruction mentale des événements, des actions et des lieux qu'il percevra. C'est donc par le temps de la perception et de la cognition que les contraintes imposées par la linéarité du temps de la projection pourront être surmontées et que le temps du récit pourra être monnayé. On néglige trop souvent de mettre en évidence que si le déroulement d'un film est linéaire et va sans cesse de l'avant, la

perception en direct du spectateur tient «plutôt du mouvement brownien. [Elle] progresse par sauts, retours en arrière, dérives latérales, anticipations et surimpressions, non par caprice ou inconséquence de lecture mais par attention à la trame textuelle» [GARDIES, 1993a : 170]. Ce nouveau rapport redouble en quelque sorte la «double temporalité» filmique (figure 6) :

	temps du signifiant	temps du signifié
spectature-en-progression	projection	perception et cognition
narration	récit	histoire

Figure 6

Si le temps de la perception et de la cognition est autant à l'oeuvre en littérature qu'en cinéma, c'est du côté du signifiant que les deux types de lecture se distinguent. Comparativement à celui du récit littéraire, le temps du récit filmique n'est pas feint ou mesuré à travers une vitesse fort variable de lecture. Son temps est réel et bien déterminé. La mise en intrigue et la mise en film vont donc provoquer et tirer avantage de ce temps réel et du mouvement brownien que devra effectuer la spectature. Loin de nécessiter un simple enregistrement d'images et de sons, les données sensorielles doivent au contraire être filtrées, transformées, emmagasinées, inférées, comparées avec d'autres afin de bâtir un monde consistant et stable. Le travail cognitif et surtout mémoriel que cela nécessite est non négligeable. Pourtant, c'est un laissé-pour-compte de la théorie et c'est pourquoi il est nécessaire de s'y intéresser plus spécifiquement.

D'abord, il faut spécifier que la mémoire n'est pas seulement constituée d'une simple propriété d'emmagasinage d'informations ultérieurement perçues dans un passé éloigné. La mémoire, c'est l'espace dans lequel un événement se produit, de façon transformée<sup>3</sup>, pour la seconde fois. Pour se souvenir, il faut recréer l'expérience originale de la situation vécue. Ainsi, la mémoire est constructive et doit être considérée comme un système de stockage et de traitement d'information. Ce système peut être décomposé en trois opérations ou niveaux successifs conformément à l'architecture schématisée en figure 7.<sup>4</sup>

Sans en prendre conscience, on est continuellement exposé à une multitude de stimulations. Ce premier enregistrement me met en contact avec le monde. Avant même d'être identifiée et encodée, l'information auditive et/ou visuelle brute<sup>5</sup> est stockée en mémoire sensorielle<sup>6</sup>. La rétention de cette base mémorielle, bien que très labile, permet

---

3 - Doublement transformée puisque la perception implique d'ores et déjà une transformation.

4 - Orientée en fonction de mon présent exposé, cette architecture ne représente certes pas les mécanismes et les niveaux de la mémoire dans toute leur complexité. Pour un exposé plus précis, voir entre autres RICHARD [1990], FORTIN et ROUSSEAU [1993], WEIL-BARAIS [1993] ou LIEURY [1993].

5 - Je m'en tiens à ces deux types de données puisque hormis l'audition et la vue, les trois autres systèmes sensoriels (l'olfaction, le goût et le toucher) ne sont pas sollicités. On se souviendra que l'Odorama du film **Polyester** (John Waters, 1981) — c'est-à-dire cette carte sur laquelle, suivant les indications à l'écran, le spectateur pouvait gratter une dizaine de petites ronds roses afin de sentir ce que les personnages reniflaient — n'a pas connu un succès colossal.

6 - La mémoire sensorielle visuelle, ou mémoire iconique, serait de l'ordre de 250 à 500

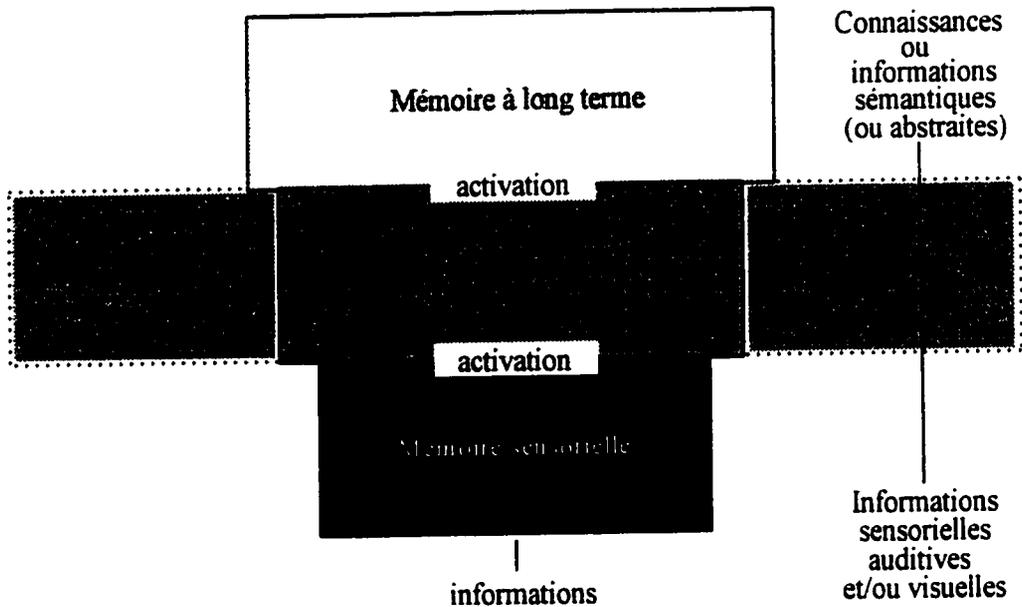


Figure 7

un transfert vers le second niveau.

On nomme habituellement ce second niveau la mémoire à court terme. Cependant, la notion de mémoire de travail lui a progressivement été préférée. J'utilise cette seconde notion car elle a l'avantage de mettre l'accent sur le traitement de l'information et non pas seulement sur la courte durée de la rétention. Dans l'architecture mémorielle, c'est en qualité d'espace de travail du spectateur que l'on peut considérer ce niveau. La mémoire de travail est un mécanisme contrôlé et conscient (du moins, beaucoup plus conscient que d'autres mécanismes cognitifs) qui se veut une sorte de processeur central qui dirige l'encodage, la rétention et le rappel

---

millisecondes. Son versant auditif, soit la mémoire échoïque, semble pouvoir conserver des sons jusqu'à quatre secondes, ce qui peut expliquer l'éternelle prééminence des dialogues qui jouissent d'un temps de traitement plus long.

des informations<sup>7</sup>. La capacité pure de la mémoire de travail est pour certains chercheurs de 3 à 5 éléments ou, suivant le nombre magique de George Miller, de 7 «plus ou moins» 2 chunks. Un chunk se définit comme «toute unité de stimuli ayant une signification» [FORTIN et ROUSSEAU, 1993 : 149], que ce soit un objet singulier ou l'idée générale de toute une séquence. Selon le temps de présentation et les procédés mnémoniques (l'apparition successive des éléments à mémoriser ou la révision mentale du spectateur en sont des paradigmes), un plus grand nombre de chunks pourra être mémorisé. Ce nombre tient toutefois compte d'un déroulement diachronique puisque ce second niveau de mémorisation a principalement été étudié avec des contenus verbaux (tels une lettre, un chiffre, un mot ou une phrase). Ainsi, face au cinéma, il est certes nécessaire de nuancer cette dite capacité car la polyphonie informationnelle qu'exhibe la diachronie de synchronie filmique ne focalise pas toujours l'attention spectatorielle sur un élément particulier, comme c'est le cas lors d'un gros plan. Le spectateur doit traiter l'image et le son afin d'en extraire les éléments à encoder. L'information stockée en mémoire de travail ne se dégrade pas avant quelques secondes et, suivant une possible révision mentale, elle peut être conservée durant quelques dizaines de secondes.

Il faut plusieurs secondes pour stocker une information dans la mémoire à long

---

7 - Elle possède deux systèmes interreliés [BADDELEY, 1989] : 1) une tablette visuo-spatiale responsable de la rétention temporaire et de la manipulation d'informations visuelles et spatiales et 2) une boucle articulatoire responsable des informations reliées au langage verbal.

terme, car celle-ci conserve des informations abstraites. En d'autres mots, les données sensorielles sont dépouillées de leur attribut de surface pour être traitées, encodées et organisées à partir de leur sens. Plus la période de temps écoulée entre l'encodage et le rappel est longue, plus l'information va devenir abstraite jusqu'à disparaître totalement (j'oublie ainsi la fin d'un film vu il y a plusieurs mois). Multimodulaire, la mémoire à long terme est avant tout une mémoire sémantique dont l'utilisation quotidienne est inconsciente. En fait, lorsqu'il s'agit d'envisager la connaissance des faits, des choses et des êtres, la mémoire à long terme se scinde en deux systèmes<sup>8</sup> : la mémoire sémantique et la mémoire épisodique. Alors que la première contient les informations nécessaires à l'utilisation du langage et tous les types de schémas de connaissances que j'ai mentionnés au chapitre précédent (généraux, génériques et narratifs), la seconde est autobiographique et contient les souvenirs d'événements et d'expériences personnels. Du moment où la signification d'un concept (le concept de film par exemple) est affecté par un contenu mnémorique épisodique (son expérience du cinéma), ces deux types de mémoire sont très interreliés [FORTIN et ROUSSEAU, 1993 : 185]. En définitive, la mémoire sert de connecteur, de filtre et de guide à la perception. Parce que le film se déroule dans le temps, la mémoire détermine à plus d'un niveau la compréhension fonctionnelle du spectateur. Comme le note Brooks, «memory — as much in reading a novel as in seeing a play [ou un film] — is the key faculty in the capacity to perceive

---

8 - Il s'agit en fait, j'y reviendrai, de deux sous-systèmes qui s'intègrent à la mémoire déclarative ou propositionnelle.

relations of beginnings, middles, and ends through time, the shaping power of narrative» [1984 : 11].

## 2. SE SOUVENIR D'UN DÉTAIL

En prenant en considération la quantité considérable d'informations visuelles et auditives qu'elle pouvait comporter, le présent lecteur pourrait-il maintenant me décrire en détails la première scène d'*Exotica* décrite précédemment. De quelle couleur, par exemple, pouvait être la chemise d'Éric ? Quel animal était posé sur la console d'Éric ? Que pouvait bien boire le barbu ? Combien y avait-il de chaises autour de sa table ? À quel endroit le barbu a-t-il placé la cravate de Christina ? Etc. Il lui serait sans doute difficile de le faire sans omettre certains détails. Le lecteur ne pouvait pas prévoir que je lui poserais une telle question. Ses attentes ou attentes l'ont certainement poussé à se représenter la scène et à la comprendre, c'est-à-dire à construire une représentation mentale cohérente. Cependant, ne sachant pas que toutes les petites particularités visuelles et auditives seraient ultérieurement considérées et ayant dû porter jusqu'à maintenant son attention sur la lecture du texte, j'imagine qu'il n'a pas révisé mentalement la scène de façon répétitive afin de ne rien oublier. Parce qu'un certain laps de temps réel s'est écoulé et parce qu'il lui serait impossible de retourner en arrière pour audio-voir la scène au cours d'un visionnement du film, le lecteur doit

se contenter des images et des sons qu'il a conservés en mémoire et qu'il peut en ce moment rappeler. Le spectateur d'un film est l'objet d'une contrainte aussi forte<sup>9</sup>.

«[P]erformance [de mémorisation] is limited by a task places on the cognitive system» [ELLIS et HUNT, 1989 : 52]. Parce que la quantité d'informations sensorielles est très grande et parce qu'il n'est pas toujours en mesure de juger ce qui est important, le spectateur ne peut pas retenir ou mémoriser tous les détails, toutes les informations de surface d'une scène. Celles-ci se transforment continuellement. Une nouvelle en supprime une ancienne dans la mémoire de travail. La capacité de rétention étant de quelques secondes, le spectateur doit encoder le sens général d'une scène en mémoire à long terme afin de pouvoir traiter la suite du défilement. Ainsi, pour s'assurer que le spectateur retienne l'indispensable, la narration doit le signaler.

Because viewing time sets constraints on memory, the spectator's ability to construct a coherent fabula depends upon repeated reference to story events. To keep the main outlines of the action clear and to assure that proper hypotheses are launched, the narration must reiterate the salient causal, temporal, and spatial coordinates of the fabula. Repetitions can heighten curiosity and suspense, open or close gaps, direct the viewer toward the most probable hypotheses or toward the least likely ones, retard the revelation of outcomes, and assure that the quantity of new fabula information does not become too great [BORDWELL, 1985a : 80].

---

9 - On pourrait ici objecter que le magnétoscope permet maintenant ce retour en arrière. Cependant, si ce n'est que pour écouter à nouveau une réplique immédiate mal entendue, l'*opérateur* de magnétoscope se plie tout de même à l'implacable marche en avant du temps filmique. Par conséquent, il ne retourne pas à la première scène vérifier un petit détail qui lui aurait échapper. Ou pour prendre un exemple plus frappant, il ne note et ne tient pas une liste des pistes que lui a ouvertes un récit. Encore aujourd'hui, le spectateur-*opérateur* visionne un film sur vidéo, il ne l'analyse pas.

«Dès qu'un fait se produit plus d'une fois, ponctue l'écrivain Paul Auster, même si c'est arbitraire, un dessin s'ébauche, une forme surgit» [1988 : 228]. La répétition permet de produire du sens<sup>10</sup> et de la clarté.

**The Silence of the Lambs** de Jonathan Demme (1990) exemplifie admirablement le jeu et la portée de la répétition des éléments dramatiques importants. L'une des intrigues tourne autour de l'évasion du Dr Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) grâce à l'agrafe d'un stylo à bille dérobée au docteur en chef. L'évasion débute à la soixante-quatorzième minute du film alors que le Dr Lecter régurgite ladite agrafe. Au préalable, pour bien marquer la cohérence de cette action, la narration a signalé de manière très inégale l'importance de l'objet :

1) 8<sup>e</sup> min = Le Dr Chilton (Anthony Heald) tient son stylo à bille dans ses mains lorsqu'il discute avec l'agent Clarice Starling (Jodie Foster) lors de la toute première visite de cette dernière (plans moyen et rapproché).

2) 9<sup>e</sup> min = En route vers la cellule du Dr Lecter, le Dr Chilton explique à Starling : «Ne lui remettez que des feuilles de papier. Surtout pas de stylo ou de crayon, ni agrafe, ni trombone sur le papier. S'il tente de vous transmettre quoi que ce soit, ne l'acceptez pas».

3) fin 56<sup>e</sup> min = Gros plan du profil du Dr Chilton. Il écoute à l'aide d'un magnétophone une conversation entre Starling et le Dr Lecter. Il porte sa main à son oreille et exhibe son stylo à bille bien en vue.

---

10 - «La répétition engage toujours, en effet, à imaginer une cause inconnue, tant il est vrai que dans la conscience populaire, l'aléatoire est toujours distributif, jamais répétitif: le hasard est censé *varier* les événements; s'il les répète, c'est qu'il veut signifier quelque chose à travers eux : répéter, c'est signifier...» [BARTHES, 1964 : 194].

4) fin 58<sup>e</sup> min = Dr Chilton discute avec le Dr Lecter dans sa cellule. Il est couché sur le lit et joue avec son stylo à bille.

5) 59<sup>e</sup> min = «mémorisation du stylo à bille».

Plan 1 : Panoramique sur le stylo à bille en plan rapproché (5.5 sec)

Plan 2 : Lent zoom in en gros plan sur le regard du Dr Lecter (4.5 sec).

Plan 3 : Lent zoom in en gros plan sur le stylo (4 sec).

Plan 4 : Lent zoom in en gros plan sur le regard du Dr Lecter (5.5 sec).

Plan 5 : Lent zoom in en très gros plan sur le stylo (4 sec).

Plan 6 : Lent zoom in en gros plan sur le regard du Dr Lecter (4.5 sec)

6) 61<sup>e</sup> min = À l'aéroport de Memphis, le Dr Chilton ne trouve pas son stylo pour signer le formulaire de transfert du Dr Lecter. Plan rapproché de ses mains qui fouillent dans son veston. Un policier lui donne le sien.

7) 74<sup>e</sup> min = Dr Lecter régurgite l'agrafe de stylo à bille afin de s'évader.

A la neuvième minute du film, une réplique signale déjà qu'il est dangereux de fournir au Dr Lecter des petits objets en métal. Cependant, cette information auditive est transmise très rapidement et dans un contexte qui ne prête pas à un encodage spécifique en mémoire à long terme. Pareillement, ne sachant pas la valeur narrative et sémantique du stylo du Dr Chilton, le spectateur ne lui accorde aucune signification lorsque celui-ci apparaît, par exemple, avant (à la huitième minute) et après (aux cinquante-sixième et cinquante-huitième minutes) la directive du Dr Chilton. Le stylo est une information de surface dont la mémorisation est labile. Ce n'est qu'à la cinquante-neuvième minute que l'objet va prendre un sens particulier. Pendant vingt-huit secondes, un montage entre le regard du Dr Lecter et le fameux stylo incite (ou oblige) le spectateur à saisir toute la portée narrative de l'objet et à l'encoder sémantiquement en mémoire à long terme. Pour mieux abstraire le stylo, le zoom in en très gros plan l'isole du décor et le

transmet d'emblée au niveau supérieur. Cette scène tire un trait sur l'importance à accorder au rythme de présentation de l'information narrative. Si la vitesse de présentation est trop rapide, la mémoire de travail n'a pas le temps d'effectuer un traitement profond de l'information et de la diriger en mémoire à long terme. Dans le cas présent, le spectateur bénéficie d'un temps suffisamment grand pour traiter cet élément de façon plus abstraite. Lorsque le Dr Chilton cherche son stylo une minute plus tard, la répétition augmente le suspense. Le spectateur est déjà dans le coup.

Le noeud d'action créé par l'agrafe du stylo comporte aussi une irrégularité significative. En effet, comment le Dr Chilton peut-il, lui qui a pris soin de prévenir l'agent Starling d'une règle stricte à la neuvième minute, oublier son stylo à bille dans la cellule du Dr Lecter ?<sup>11</sup> Il le peut, tout simplement parce que sa réplique a été oubliée. Au début du film, elle ne représentait qu'une règle parmi les autres, qu'une consigne n'ayant pu être retenue. C'est précisément, est-il écrit dans *S/Z*, parce que j'oublie que je lis [BARTHES, 1970 : 18]. La faculté d'oubli est encore plus éminente devant un récit *filmique*, c'est-à-dire devant un récit qui file à vingt-quatre images par seconde. Mais elle ne consent pas seulement au prolongement de la chaîne des systèmes signifiants d'une lecture-en-compréhension barthésienne, elle permet aussi une "économie" cognitive. On ne se rend pas toujours compte que l'oubli n'est pas qu'une

---

11 - Cette scène se termine avant la sortie du Dr Chilton et laisse ainsi une brèche narrative qui ne sera pas fermée : jamais on ne saura comment Lecter, attaché et masqué, a pu s'emparer du stylo.

déficience mémorielle occasionnelle, mais bien plus souvent une conséquence du fonctionnement de la mémoire humaine, «c'est-à-dire du traitement de l'information qui s'y déroule et des modifications qu'elle subit dans ce qu'elle a d'inessentiel» [WEIL-BARAIS, 1993 : 399].

De la même façon qu'il est impossible, dans l'absolu, de contrôler tous les petits éléments profilmiques et filmographiques d'un film, il est mathématiquement impossible pour le spectateur de se souvenir de tout ce qu'il audio-voit en raison de la capacité limitée de sa mémoire de travail. Les informations de surface se succèdent à un rythme effréné et dans la simultanéité et dans la succession. Ces dernières ne sont ni toutes ni toujours perçues consciemment, et celles qui sont traitées le sont de façon transitoire et momentanée. Tel qu'en témoigne le stylo à bille, le détail futile d'une scène peut devenir essentiel à la compréhension d'une autre scène au cours de laquelle sa signification est accrue. En fait, les objets ou les images dont on conservera une trace sont ceux que la narration impose à l'attention ou qu'elle fait ressortir d'un contexte donné peu importe leur emplacement dans le film. Un détail aussi saillant que le complet rose bonbon que porte Robert De Niro au début de **Casino** (Martin Scorsese, 1995) sera ensuite reconnu immédiatement. Scorsese s'appuie du reste sur sa réapparition à la fin du film pour marquer le retour au présent diégétique. D'autre part, il en sera question au sujet de la notion de jeu, la narration va tout autant exploiter ma capacité à me souvenir de ces éléments proéminents que mon inaptitude à tout retenir.

La cohérence de la «mémorisation du stylo à bille» repose ainsi sur la disparition, dans la mémoire, de la réplique entendue cinquante minutes auparavant.

Le spectateur traite l'information dans un but bien précis, celui de progresser dans l'intrigue. L'efficacité de sa perception en direct se mesure à cet objectif. Trop occupé à comprendre ce qu'on lui présente à chaque instant, il ne cherche pas à épuiser la représentation qu'il a devant les yeux. Il ne peut pas traîner avec lui une quantité trop grande d'informations n'ayant plus aucune portée narrative et qui l'obligerait à effectuer un travail mnémonique l'empêchant de focaliser ses énergies cognitives sur la suite de l'intrigue. Partant, alors que l'analyse posée et rétroactive du narratologue garde une vue d'ensemble par l'axe tracé par l'histoire, il est erroné de croire que la structure générale de celle-ci est continuellement conservée en mémoire durant la projection. Bien sûr, la compréhension d'une action à un moment singulier d'un film repose sur les informations perçues depuis le départ. Mais aussi longtemps que cette action s'intègre à l'enchaînement des causes et des effets, les événements passés ne sont plus essentiels à la clarté du moment présent. Cela évoque encore une fois la prépondérance de la faculté d'oubli. Le centre d'intérêt du spectateur se transforme et se déplace à l'image de l'intrigue et de celle des situations qu'il expérimente au quotidien. La sortie de prison de Candy au début de **Cape Fear** ou la santé de la maîtresse de Bowden battue et mutilée n'occupent plus l'esprit du public lorsque la famille Bowden s'éloigne sur la rivière Cape Fear alors que la présence de Candy sur

le bateau est imminente. Dans un ordre d'idées analogues, les apparitions de Jenny (Robin Wright) dans **Forrest Gump**, sa déchéance, sa vie en communauté hippie, son opposition à la guerre du Vietnam et sa dépendance aux drogues ne me ramènent pas dans son passé diégétique. Cependant, lorsque Jenny se trouve de nouveau devant la maison de son père incestueux et qu'elle y lance des pierres, le souvenir de son enfance brisée regagne son importance et son sens. Ce morceau de casse-tête est mis en relation et s'emboîte alors parfaitement avec ceux déjà mis en place dans l'histoire. Tandis que **Forrest Gump** ne comprend rien de la situation, le spectateur, lui, a tout interprété ou tout vu.

### 3. UNE SPECTATURE PAR ANTICIPATION

Le spectateur use donc de toutes ses habilités perceptives et cognitives en visionnant un film de fiction. Dans une salle de cinéma ou chez lui devant son téléviseur, il est prêt à concentrer et à consacrer ses énergies à la compréhension de la mise en intrigue et de la mise en film. Prenons la première scène de **House** :

Un livreur d'épicerie arrive en scooter à la maison victorienne. Le jeune homme cogne à la porte et l'ouvre en la poussant. Hésitant, il entre dans le hall en appelant une Madame Hopper. Ses appels restant sans réponse, il laisse le sac d'épicerie sur la table et indique qu'il percevra l'argent la semaine suivante. Provenant du deuxième étage, un bruit se fait alors entendre. En appelant toujours Madame Hopper, le jeune homme intrigué se dirige et monte l'escalier.

Sans véritablement savoir comment cette scène va se terminer, le spectateur est amené

à l'imaginer, car il n'entre pas totalement ignorant dans l'espace ludique du récit. Le mouvement désordonné de l'activité spectatorielle ne suit peut-être pas le défilement strict et linéaire de la projection, mais ce mouvement n'est pas pour cela totalement aveugle, embrouillé ou confus.

Comprendre, pour l'essentiel selon Albert Laffay, c'est en fin de compte deviner beaucoup [1964 : 38]. Dans son mouvement brownien, la spectature-en-progression se décrit également comme une spectature par anticipation. Le caractère relativement stéréotypé des récits populaires favorise le processus inférentiel, processus que l'enfant effectue spontanément à partir de neuf-dix ans [FAYOL, 1985 : 89]. Comme le constate David Bordwell [1985a : 164 et 1985b : 38], la narration classique hollywoodienne me demande de former des hypothèses qui sont très probables et nettement exclusives. Au «qu'est-ce que le personnage principal va faire de son existence ?», on y substituera de préférence «va-t-il choisir sa vie amoureuse ou sa vie professionnelle ?». **Batman Forever** (Joel Schumacher, 1995) expose sans ambages ce procédé narratif. Tommy Lee Jones y incarne un forcené dont la moitié du visage a été marquée par de l'acide. Baptisé Two-Face et entouré de deux vamps dont l'une est habillée en noir (Spice) et l'autre en blanc (Sugar), l'ennemi juré de Batman décide carrément à plusieurs reprises de jouer ses méfaits à pile ou face : pile je tue le gardien de la banque, face je le laisse vivant, ou pile j'accepte de libérer Batman, face je le laisse mourir. Réaffirmant le suspense de l'action tout en pointant une issue prochaine très précise, ce type

d'interrogation ponctuelle limite le champ d'investigation de la spectature.

La spectature par anticipation ne recouvre pas uniquement l'ensemble d'un film. Elle intervient durant la perception en direct au fur et à mesure que les événements narrés se présentent. La théorie du schéma, que j'ai introduite plus tôt de façon générale, caractérise plus spécifiquement deux outils cognitifs (dont un troisième qui combine les deux autres) mis «au service de» et «en service par» la spectature :

**Scène** : un schéma ou une représentation cognitive définie et typique de relations spatiales ou physiques d'objets dans un lieu commun. «[The] places, the rooms and streets and buildings in which our daily routines take place» [MANDLER, 1984 : 1]

★ La scène CUISINE est l'exemple le plus souvent mentionné : on retrouve dans ce lieu : une cuisinière, un four micro-ondes, un réfrigérateur, un lave-vaisselle, un évier encastré dans un comptoir, des armoires aux murs, etc.

**“Scène” de script** (noter les guillemets qui distinguent ce concept du précédent): «action[s] organized around the subgoals involved in achieving the main goal of the script» [MANDLER, 1984 : 77] Comme par exemple, des actions énumérées dans le script RESTAURANT.

**Script** : un schéma ou une représentation cognitive définie et typique d'événements, d'actions et de conduites sociales. «The familiar, every day events which fill our daily lives : trip to the grocery store, getting up in the morning, going to work — the routines of pur workaday world [MANDLER, 1984 : 1]

★ Le script RESTAURANT est l'exemple le plus souvent mentionné : entrer dans un restaurant → s'installer à une table → choisir un met dans le menu → commander → être servi → manger → payer → quitter.

Tel que l'a défini Lecocq [in WEIL-BARAIS, 1993 : 391], il est important de prendre conscience du degré d'abstraction de ces représentations ou structures cognitives. Ce n'est pas parce que, dans la théorie du schéma, ces structures cognitives sont souvent

conceptualisées et exposées à l'aide de propositions, de flèches qui les relient, de chaînes, de graphiques ou d'arborescences que ces derniers sont proprement langagiers. Au contraire, les processus cognitifs impliqués dans la compréhension du langage sont en fait des mécanismes généraux et non spécifiques. Les schémas narratifs recouvrent toutes sortes de récits et demeurent des phénomènes «pré-linguistiques» [FAYOL, 1985: 62]. En tenant compte de leur localisation dans l'architecture mémorielle, on concevra également qu'ils sont multimodulaires. En effet, on distingue deux grandes classes de contenus dans la mémoire à long terme, classes qui se divisent de la manière suivante (figure 8) :

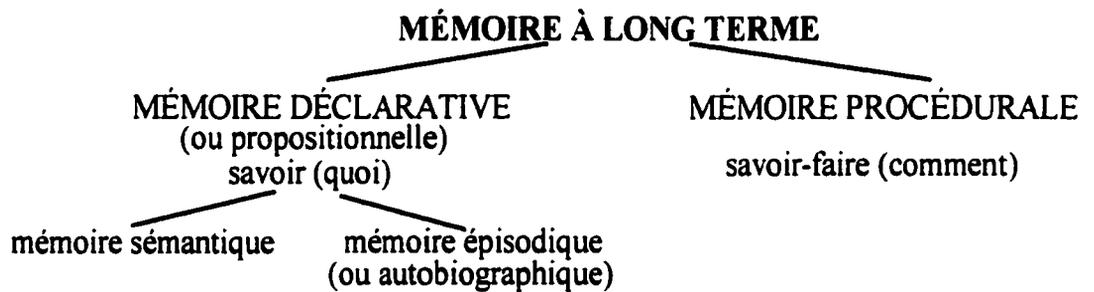


Figure 8

En discutant précédemment de la mémoire sémantique et de la mémoire épisodique, j'ai circonscrit la mémoire déclarative. Cependant, aussi variées qu'elles puissent être, les connaissances conceptuelles et personnelles ne permettent pas à elles seules de comprendre et de répondre de manière bien adaptée à ce qu'on expérimente. D'où l'importance de la mémoire procédurale qui est définie par la connaissance sur la façon de faire des activités et par les habiletés perceptivo-motrices ou cognitives. Ainsi, le

«quoi» et le «comment» ne vont pas l'un sans l'autre. C'est pourquoi Neisser peut affirmer qu'un «schema is not only the plan but also the executor of the plan. It is a pattern *of* action as well as a pattern *for* action» [1976: 56]. Dès lors, pour reprendre l'un des paradigmes déjà utilisés, la notion d'analepse ou de retour en arrière ne se réduit pas à une seule définition comme l'enseigne la narratologie («toute évocation après coup d'un événement antérieur au point de l'histoire où l'on se trouve» [GENETTE, 1972 : 82]). Elle implique intrinsèquement qu'il faille savoir-faire le passage temporel, évaluer la *portée* et l'*amplitude* du déplacement ainsi qu'effectuer l'*attribution* à un personnage ou à un grand imagier. Le retour en arrière repose à la fois sur la complexité de la mise en film ainsi que sur l'habileté cognitive et la compétence narrative du spectateur. Par exemple, j'ai déjà observé que, dans **Forrest Gump**, les coupes franches entre Forrest Gump en train de raconter sa vie à l'arrêt d'autobus et les événements de son passé ne causent aucune difficulté au spectateur, alors que celles qui entrecoupent les visions de l'opération avortée et la discussion entre Tom Cruise et John Voight dans **Mission : Impossible** ne lui rendent pas la tâche facile.

Avant de poursuivre ma réflexion narrato-cognitive, j'ouvre ici une parenthèse — assez longue — pour remarquer que l'application de la théorie du schéma et de certains concepts de la science cognitive à la narration cinématographique va pratiquement de soi. En effet, la «scène» et le «script» renvoient à deux paramètres

constitutifs du récit cinématographique, l'espace et le temps<sup>12</sup>. Qui plus est, dans le dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert*, le mot «script» renvoie d'abord au scénario d'un film et ensuite à la séquence d'événements utilisée en intelligence artificielle pour représenter les connaissances. On ne se surprendra pas que Pierre Lecocq traduise «script» (terme anglais employé originalement par R.C. Schank et R.P. Abelson en 1977) par «scénario»<sup>13</sup> [WEIL-BARAIS, 1993 : 393] et qu'Eco [(1979) 1985 : 99] se serve de ce même mot pour traduire cette fois la notion de «*frame*» (introduite par A. Teun Van Dijk en 1976). De la sorte, avec Gilles Thérien,

[i]l est intéressant de noter que toutes les catégories de script, cadre, *frame*, soumises dans les travaux des chercheurs en science cognitive sont en fait empruntées au cinéma. L'histoire des idées devra un jour examiner le rapport entre ces deux événements [1992a : 117].

Je voudrais donc apporter une première réponse, sans doute embryonnaire, à cette relation. La naissance du 7<sup>e</sup> art, on le sait, tient au développement d'une technologie émanant du désir d'effectuer une recreation intégrale de la réalité, de réaliser une illusion parfaite du monde extérieur. Bazin appelait ce projet «le mythe du cinéma total» [1985: 19-24]. Après la perspective linéaire italienne et la photographie, le cinéma changea la manière de percevoir le monde et d'en garder la trace. Dans cette optique,

---

12 - La «"scène" de script», elle, renvoie à une autre composante du récit : l'action. Les guillemets me permettent de distinguer l'application cognitive des termes à l'utilisation qu'on en fait couramment en cinéma.

13 - Étant donné que ce sont deux termes cinématographiques, je respecte la terminologie initiale et conserve le mot «script».

John L. Fell constate que dans l'opinion populaire, la photographie est devenue un paradigme courant pour traduire les processus perceptifs et mentaux [1974 : 81]. Il note également que les nouveaux médias photographiques figurent, avec persistance, les idées que les écrivains se font de l'opération de l'esprit. Il renvoie à Proust pour qui la mémoire est accessible de la même façon qu'un photographe entre délibérément dans sa chambre noire afin de développer dans une contemplation paisible des images latentes [1974 : 81]. Les narratologues littéraires, eux aussi, évoquent l'appareil de prise de vues/sons et les techniques cinématographiques. Dès 1948, dans *L'Age du roman américain*, Claude-Edmonde Magny compare et rapproche le style romanesque des écrivains français et américains (de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et du début XX) avec le langage du 7<sup>e</sup> art :

Nous allons voir que, pas plus que l'ellipse ou la technique objective, la succession de plans n'est pas un procédé nécessairement et effectivement limité au film, et que dans le roman contemporain (singulièrement chez les Américains, qui semblent en avoir fait un usage à peu près systématique) comme au cinéma, on peut parler de *découpage* [1948 : 80-81].

Ou encore.

Le roman contemporain fait souvent usage de la mobilité de la caméra, autrement que pour découper le récit en *plans* différents. Comme le cinéma, il emploie volontiers *travelling*, *fondus enchaînés* et *crossing-up* [c'est-à-dire le montage alterné] [1948 : 100].

Jaap Lintvelt (*Essai de typologie narrative : le point de vue*) utilise encore en 1980 la métaphore de «l'enregistrement pur et simple du monde extérieur» pour illustrer que «l'action romanesque n'est plus perçue par des acteurs, mais, pour ainsi dire, focalisée

par une caméra» [cité in JOST, 1987b : 254]. Sur la perception du signifiant imaginaire, Metz note «que ce matériel perçu-imaginaire vient se déposer en moi comme sur un second écran»<sup>14</sup> [1984 : 69]. Mais c'est certainement à Hugo Münsterberg que l'on doit la référence la plus explicite :

If this is the outcome of esthetic analysis on the one side, of psychological research on the other, we need only to combine the result of both into a unified principle : *the photoplay tells us the human story by overcoming the forms of the outer world, namely, space, time, and causality, and by adjusting the events to the forms of the inner world, namely, attention, memory, imagination, and emotion* [(1916) 1970 : 74].

Déjà en 1916, le cinéma est présenté comme un art de l'esprit. L'analogie marquée et accentuée dans le champ artistique ne pouvait que trouver écho dans celui des sciences. L'intelligence artificielle (I.A.) fut elle aussi précédée par un désir, celui de recréer l'ensemble des facultés cognitives de l'homme. On pourrait dans ce cas-ci parler du «mythe de l'intelligence artificielle totale». À partir des toutes premières simulations de certaines fonctions mentales à l'aide de logiciels spécialisés ou de systèmes experts<sup>15</sup> effectuées en 1956<sup>16</sup>, lorsque les chercheurs étudiant le fonctionnement de l'intellect

---

14 - L'écran du rêve freudien ajouterait-on dans cette approche psychanalytique.

15 - C'est-à-dire de «logiciels travaillant sur une base de connaissance et capable, par des traitements logiques de nature heuristique, de simuler les raisonnements et les prises de décision d'un expert humain» (*Le Nouveau Petit Robert*). Voir aussi WEIL-BARAIS, 1993 : 46-52 et JOHNSON-LAIRD, 1988.

16 - Le cognitivisme serait né le 11 septembre 1956, jour de la présentation d'une communication de Noam Chomsky : «Three models of language» [SMALL, 1992 : version électronique sans pagination]. L'intelligence artificielle aurait, elle, aussi vu le jour en 1956 alors que deux chercheurs, A. Newell et H.A. Simon, présentaient lors

voulurent développer un vocabulaire pour décrire les phénomènes qu'ils décelaient, ils trouvèrent des termes concrets déjà associés aux processus de l'esprit. Contrairement aux images mentales floues et incertaines que l'on conserve dans ses souvenirs, le film gardait la trace dynamique (et non pas fixe comme la photographie) d'images prélevées directement sur le réel. Depuis que l'oeil avait vu le monde à travers le viseur d'une caméra, la perception avait également trouvé son cadre ou son *frame* de référence. Puisque la perception ne va pas sans une part de cognition, il n'y avait qu'un pas entre le champ de vision et celui de la connaissance. Montrer, c'est peut-être donner à voir d'abord, mais c'est également donner à savoir.<sup>17</sup> Ainsi, les métaphores reliées au médium cinématographique gagnent à être filées, au même titre que leur historicité. Cependant, je crois qu'il existe une autre donnée qui peut expliquer l'emprunt des sciences cognitives. Pour Bruner, «la forme caractéristique de l'expérience construite (et de la mémoire que j'en ai) est la forme narrative» [1991 : 69]. Sur cet élan, on voit poindre le 7<sup>e</sup> art. En plus de la fameuse narrativité qu'il a bien chevillée au corps, les images et les sons que le cinéma propose s'inscrivent *illico* dans la disposition innée au récit. Quand je repense au passage d'un roman que j'ai lu, je ne me souviens pas des mots mais des images que je m'étais formées lors de ma lecture. C'est un peu la même

---

d'un congrès le premier programme effectif qui simulait la démonstration d'un théorème [WEIL-BARAIS, 1993 : 49].

17 - Cela constitue assurément l'une des observations les plus pertinentes de l'application du concept genettien de focalisation au cinéma. Cf. entre autres GARDIES, 1984 et PERRON, 1991.

chose qui se produit pour les souvenirs de ses propres actions passées et de celles que j'entreprends. Les souvenirs qu'on se remémore se présentent comme des séquences de films. D'ailleurs, ne dirait-on pas qu'on se souvient du «film des événements». De la sorte, beaucoup plus que les signes conventionnés, les signes analogiques que l'on retrouve dans le film se rapprochent de la réalité quotidienne et de la propension narrative protolinguistique. C'est pourquoi la conceptualisation du cinéma a pu tenir une place de choix au sein de la théorie des cognitivistes. Ici, je prévois déjà une contradiction : certains modèles étudiant la représentation de la connaissance en mémoire sémantique supposent que les textes, faits et événements sont emmagasinés sous forme de propositions et non par images [cf. FORTIN et ROUSSEAU, 1993 : 391-393]. Effectivement, c'est une manière de voir l'abstraction de la signification. Mais c'est aussi négliger la capacité à conserver et à former<sup>18</sup> intuitivement des images. Je termine là ma digression sur les liens que cultive la «science de l'esprit» avec l'«art de l'esprit».

D'une façon ou d'une autre, tous les chercheurs qui s'intéressent aux phénomènes de l'esprit et de la pensée s'accordent sur un principe fondamental : l'acquisition de nouvelles informations et la compréhension de nouveaux événements supposent en réalité une connaissance préalable, soit un «déjà-connu» ou un «déjà-vu».

---

18 - «Il ne s'agit évidemment pas de dire que nous avons des «images dans notre tête». Cependant, nous disposerions d'une capacité spécifique nous permettant de former des représentations analogues, c'est-à-dire qui garderaient généralement les propriétés des réalités physiques» [FORTIN et ROUSSEAU, 1993 : 299]

C'est donc sur la base de ses souvenirs conservés en mémoire que le spectateur a pu anticiper la fin de la scène de **House** que j'ai décrite plus tôt. A-t-il vu juste ?

En appelant toujours Madame Hopper, le jeune livreur intrigué se dirige et monte l'escalier. À mi-chemin, il regarde sur le mur un tableau repoussant. Il s'avance dans le corridor, ouvre une porte et jette un oeil dans une pièce. Un autre bruit l'attire dans une seconde pièce où il tombe sur ladite Madame Hopper pendue. Le jeune homme prend alors ses jambes à son cou.

Le livreur ne se retrouve donc pas face à face avec un shérif à la recherche de bandits et n'est pas plus témoin d'un spectacle dansant. Il termine bel et bien son investigation sur une note terrifiante. Aucun récit, écrit si justement Bordwell, ne me surprend à tous les tournants [1985a: 38]. Les attentes engendrées par cette scène concordent avec celles générées par le genre. Elle a pour référent plusieurs paradigmes interfilmiques ou plusieurs co-textes. Pensons par exemple à la scène de **The Birds** (Alfred Hitchcock, 1963) où Jessica Tandy pénètre dans la maison du fermier attaqué par les oiseaux qui lui ont crevé les yeux, ou encore à celle où Jamie Lee Curtis cherche ses amis dans une maison sombre le soir d'**Halloween** (dans le film du même nom de John Carpenter, 1978) et qu'elle les découvre assassinés.

Tels que les a définis Mandler, les «scripts» ou les «scènes» se réfèrent à des événements ou à des lieux qui correspondent «aux routines du monde de tous les jours» (routines of pur workaday world). Le cinéma, cependant, possède des «scripts» et des «scènes» qui lui sont propres. Le spectateur n'est peut-être jamais entré dans une maison hantée et pourtant, il sait ce qui peut s'y produire. La liste des «scripts» pourrait ainsi

se prolonger. On pourrait dire la même chose pour les «scènes». Sans avoir effectivement mis les pieds dans un saloon, dans un commissariat de police, dans un tribunal ou dans un laboratoire scientifique, le spectateur a déjà une bonne idée de la topologie des lieux ainsi que des objets qu'il peut y retrouver. Par ricochet, ces «scripts» et ces «scènes» viennent influencer sur la psychologie populaire. La peur des requins que nourrissent maintenant les gens dérive beaucoup plus d'un co-texte filmique appelé **Jaws** (Steven Spielberg, 1975) que d'un contexte réel. Et le mythe ne veut-il pas qu'à la seule pensée de **Psycho**, les gens ont longtemps eu peur de prendre une douche ?

#### 4. DEUX MODES DE PERCEPTION

La scène de **House** renvoie à un «script» filmique. Le «script» prescrit donc des actions ou des «scènes» de script» reliées à ce qui peut survenir lorsque quelqu'un pénètre dans un lieu inquiétant : entrer dans le lieu → observer un détail anormal → explorer les lieux → vision terrifiante → s'enfuir. Ce «script» est-il bien assimilé ? Pour le découvrir, je me suis livré à une expérience de psychologie cognitive avec des étudiants/tes de premier cycle en cinéma<sup>19</sup>. Interrompant, comme je l'ai en quelque sorte fait dans la thèse, la projection au moment où le livreur monte les escaliers, je leur ai d'abord demandé ce qui, selon eux, allait se produire. Les résultats sont convaincants.

---

19 - On retrouve tous les détails de cette expérience en annexe A.

Aucune des réponses à la question ne s'écarte des variables reliées au genre. Il est intéressant de constater que le «script» entrer-dans-une-maison-suspecte est limité à deux variables par 73,4 % des étudiants/es : soit être tué, soit trouver une personne morte. Malgré l'image narrative qu'esquisse la boîte de la vidéocassette, l'idée de l'emprisonnement à l'intérieur de la maison ne saute pas aux yeux (4 %) et seulement 22,3 % des étudiants voyaient donc la scène de **House** comme une fausse piste. De leur côté, les réponses à la seconde question illustrent que les horizons d'attente reliés au genre jouent un rôle de premier plan dans la spectature par anticipation. Voici quelques exemples de réponses :

- Parce qu'il y a toujours du sang dans les 15 premières minutes d'un film d'horreur.
- Parce que l'on connaît ce genre de film et que cette attente anxieuse débouche souvent sur ce genre d'événement, ou de découverte.
- Commencer un film d'horreur avec la découverte d'un cadavre... quoi de mieux!
- Je me base sur tous les débuts de films d'horreur.
- Pattern habituel de ce genre de film.
- Début traditionnel de film d'horreur.

L'élément de réponse relié au personnage «secondaire» dénote, lui, l'importance qu'il faut accorder à la création et à la distribution des rôles. Prolongeant la théorie du schéma, Bordwell parlera de schémas d'agent (*agent-based schemata*) [1989a : 146-168 et 1992 : 188-190]<sup>20</sup>. Ces schémas concernent les caractéristiques de rôles

---

20 - Le schéma d'agent ne peut que renvoyer à la typification des rôles sociaux et au concept de «typage» introduit par Eisenstein. Suivant ce dernier, la distribution des personnages par «types» (exemple: les prolétaires et les bourgeois — dont “la masse” sont des acteurs non-professionnels) permet, immédiatement et sans présentation, au

institutionnels (professeur, patron, père, livreur d'épicerie, etc.) ainsi que les traits non seulement des personnages mais aussi des acteurs qui les incarnent. Par conséquent, si le livreur avait été joué par un jeune premier connu, comme Emilio Estevez dont la carrière était bien amorcée avec trois rôles titres en 1985, les attentes auraient été différentes. En qualité de vedettes célèbres, les actrices et plus particulièrement les acteurs, sont la plupart du temps liés à un genre précis, rendent possible l'anticipation de l'action à venir, voire d'une histoire dans son entièreté.<sup>21</sup>

Quoi qu'il en soit, la présence physique d'un acteur/personnage à l'écran mène à une observation essentielle que les réponses des étudiants à la deuxième question de l'expérience — pourquoi, ou sur quoi vous basez-vous pour [prédire l'action] ? — attestent. En mentionnant la musique et les mouvements de caméra — des marqueurs génériques composant la mise en film de **House**, les étudiants/es témoignent de l'importance que tiennent les éléments formels et ponctuels dans leur compréhension. Ainsi, pour comprendre et inférer le déroulement de l'action, les étudiants et le spectateur utilisent les deux modes de perception et de traitement d'information définis

---

public de reconnaître et de comprendre le rôle de chacun [*Film Form*, 1965 : 8-9 et *Film Sense*, 1965 : 173]. On se référera aussi au typage en parlant de stéréotypes [GARDIES, 1989 : 36-40].

21 - Après les cinq **Rocky** et les trois **Rambo**, on ne se surprendra pas de retrouver Sylvester Stallone dans des récits similaires. D'ailleurs, ses deux derniers films de science-fiction, **Demolition Man** (Marco Brambilla, 1993) et **Judge Dredd** (Dany Cannon, 1995), sont réellement tirés du même schéma narratif canonique ou, en termes hollywoodiens, de la même recette à succès.

par la science cognitive [cf. entre autres FAYOL, 1985; ainsi que FORTIN et ROUSSEAU, 1993] :

**Mode de perception BOTTOM-UP ou traitement ascendant** : ce mode de perception est géré ou dirigé par les données perceptives ainsi que par les attributs élémentaires des objets et des événements perçus. Le traitement s'effectue automatiquement et obligatoirement de la partie vers le tout, du particulier au général. Le spectateur essaie de tirer des conclusions à partir de ce qu'il perçoit.

**Mode de perception TOP-DOWN ou traitement descendant** : ce mode de perception est géré ou dirigé par les concepts et les schémas. Le traitement s'effectue stratégiquement du tout vers la partie, du général au particulier. Le spectateur construit préalablement une représentation de la situation ou du problème en cours et vérifie ensuite si les données y correspondent.

Ces deux modes de perception se rattachent à l'architecture mémorielle précédemment introduite (figure 9).

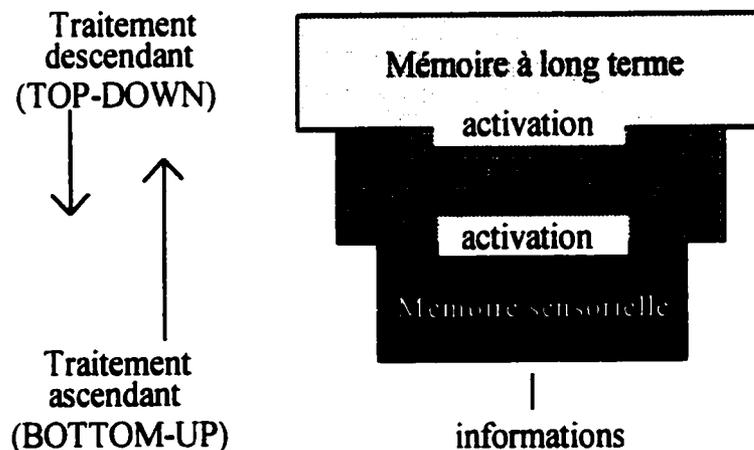


Figure 9

Cela s'y prête bien puisque,

il s'agit là d'une métaphore spatiale, empruntée à l'intelligence artificielle, pour

rendre compte de l'enchaînement et de l'articulation des sous-processus de traitement du message. Cette métaphore pose les données perceptives «en bas» (*bottom*), en «entrée» ou en «périphérie» du système, alors que le contenu significatif, ou encore la représentation sous forme de «concepts», est «en haut» (*top*), «centrale» [WEIL-BARAIS, 1993 : 224].

La spectature par anticipation que j'étudie relève ainsi du mode de perception top-down, mode qui tient de la cognition et qu'il serait plus juste de toujours nommer «mode de traitement» pour le distinguer du mode de type bottom-up qui, lui, repose spécifiquement sur les mécanismes de la perception. Ce sont les schémas narratifs qui servent de principe organisateur à ce traitement descendant. Dès le début, comme ce fut le cas pour la scène de **House**, la connaissance des structures narratives oriente le récit vers une suite d'actions particulières — un «script» — que l'on essaie de reconnaître. En postulant sur la suite, le spectateur “se pose des questions”. Il retourne au film afin d'y trouver successivement les réponses qui s'inscriront dans l'organisation d'accueil abstraite de sa connaissance. Le rappel en mémoire de travail de ces «scripts» ou «scènes» rend immédiatement disponible un nombre considérable d'informations. Ils ne surchargent pas l'espace de traitement puisque ces derniers constituent des blocs ayant une signification, c'est-à-dire qu'ils ne représentent qu'un seul chunk.

À l'inverse, lorsque le récit ne suscite pas l'élaboration de schémas narratifs, le mode de perception bottom-up est alors plus actif. Durant les scènes énigmatiques au début (et tout au long) d'**Exotica**, le spectateur, cette fois-ci, “pose des hypothèses” au sujet de l'action. Afin de tenter de se former une représentation mentale cohérente, il

ne peut que s'appuyer sur les informations sensorielles auditives et /ou visuelles fournies ponctuellement dans le film. Le traitement ascendant représente par conséquent la spectature-en-progression à l'état pur.

Mais manifestement, l'élaboration des «scripts» et des «scènes» ne procède pas sans assise. La capacité d'inférences repose, elle aussi, sur la perception bottom-up. C'est pourquoi les deux modes de perception vont me permettre de préciser davantage le processus dynamique et interactif que est institué par le cinéma narratif.

# 5

## **Faire le tour de la question**

---

Perception is always an interaction between a particular object or event and a more general schema. It can be regarded as a process of generalizing the object or of particularizing the schema depending on one's theoretical inclinations.

- Ulric Neisser, *Cognition and Reality*, 1976. p. 65

### **1. DU CERCLE HERMÉNEUTIQUE AU CERCLE HEURISTIQUE**

La perception ne se réduit pas à un processus d'identification de stimuli. Bien au contraire, elle est un phénomène régi par l'anticipation, à savoir un «processus continu d'exploration et de saisie d'informations» [NEISSER, 1976 : 26]. De la sorte, affirme Ulric Neisser, bien que nous ne pouvons pas percevoir, comprendre ou interpréter sans anticipation — d'où l'utilisation du mode de traitement top-down —, nous ne devons pas seulement percevoir, comprendre ou interpréter ce que nous anticipons — d'où l'utilisation du mode de perception bottom-up — [1976 : 43]. Ce paradoxe me conduit tout droit au fameux cercle herméneutique tel que décrit par

Schleiermacher (dans son «Herméneutique générale, 1808-1810») : «l'image de la totalité est complétée par la compréhension du détail et (...) le détail est compris de façon d'autant plus complète qu'on a une vue d'ensemble du tout» [1987 : 78]. Ce n'est pas naïvement que je fais référence à l'herméneutique car comme le déclare hautement Bordwell, les études cinématographiques s'intéressent à l'interprétation de films et en ce sens, il s'agit d'une discipline herméneutique. Je ne veux pas reprendre ici les propos qui sont développés en long et en large dans *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1989). Néanmoins, je souhaite prolonger la réflexion amorcée au sujet des régies de lecture.

En octobre 1954, les *Cahiers du cinéma* consacrent pour la première fois de leur histoire un numéro complet à un réalisateur américain : Alfred Hitchcock. Dans un article-entrevue, André Bazin relate la stupeur d'Hitchcock devant l'une de ses remarques voulant que tous les films du réalisateur aient un thème récurrent : l'identification d'un faible à un plus fort. «C'est le seul point indiscutable, écrit Bazin, que les exégètes de Hitchcock aient remarqué par mon intermédiaire, mais si ce thème existe bien dans son oeuvre, il [Hitchcock] leur doit de l'y avoir découvert» [1954 : 31]. L'utilisation, aussi curieuse soit-elle, du mot «exégète» entraîne l'analyse sur le versant philologique de l'interprétation du sens caché des textes bibliques. Dans ce même numéro, François Truffaut répond aux allégations négatives de Bazin et montre que ce

dernier a tort<sup>1</sup>. Le réalisateur des **Quatre cents coups** (1959) déclare alors que : «L'hommage tout naturel que l'on puisse rendre à un auteur ou à un cinéaste c'est d'essayer de connaître son livre ou son film aussi bien que lui» [1954 : 51]. Cette affirmation se fait grandement l'écho de la maxime supérieure de Schleiermacher : «mieux comprendre l'écrivain qu'il ne s'est compris lui-même» [1987 : 74]<sup>2</sup>. Truffaut aura — pour ainsi dire — jeté les bases du courant herméneutique des études cinématographiques. D'ailleurs, quelques mois plus tard, en février 1955, il lançait cette célèbre et influente «politique des auteurs» au sein de laquelle les films ne se ratent ni ne se réussissent plus, puisqu'«il n'y a pas d'oeuvres, il n'y a que des auteurs» [1955: 47]. S'amorce alors vraiment le second moment de l'acte de comprendre de

---

1 - Pour Truffaut, Hitchcock s'est joué — comme il joue avec le spectateur dans **Psycho** et **Stage Fright** que j'analyse au dernier chapitre — du pauvre Bazin : «Si, à force de voir et de revoir les films d'Hitchcock, nous nous apercevons qu'en dépit de la diversité de ses sources et de ses scénaristes, les situations sont toujours les mêmes et qu'Hitchcock dit: "Tiens c'est vrai, mais je ne m'en étais pas aperçu", il ment obligatoirement car on ne peut pas travailler pendant plusieurs années (depuis 1947) au scénario de *I Confess* sans s'être aperçu des similitudes avec *Rebecca*, *Soupçons*, *Notorious*, *Under Capricorn* et *Strangers on the Train*. Ce n'est pas par l'opération du Saint-Esprit que tous ces films s'emboîtent si parfaitement les uns dans les autres» [1954: 51]. En évoquant le Saint-Esprit, Truffaut réproouve certainement l'exégèse bazinienne. Mais la maxime qu'il utilise ensuite — et que je cite ci-haut — le place aussi sous cette tutelle.

2 - Gadamer a ensuite précisé cette maxime en tenant compte de la distance historique: «Comprendre, en vérité, ce n'est pas comprendre mieux, ni en ce sens que l'on aurait un savoir meilleur de la chose grâce à des concepts plus clairs, ni au sens de la supériorité fondamentale que le conscient aurait par rapport au caractère inconscient de la production. Il suffit de dire que, *par le fait de comprendre*, on comprend *autrement*» [(1960) 1976 : 137].

Schleiermacher, c'est-à-dire l'interprétation psychologique qui considère le discours dans sa liaison avec la pensée de son auteur.

La «politique des instances» de la narratologie cinématographique, soutenue par son parti pris linguistique, a en quelque sorte endossé les revendications des jeunes loups des *Cahiers du cinéma*. Bien entendu, brandissant le non-anthropomorphisme, il ne fut pas question de pencher au même titre que la critique vers l'interprétation psychologique. Mais force est d'avouer que la maxime schleiermachiennne s'applique là aussi : «mieux comprendre le grand imagier qu'il ne s'est compris lui-même». Première chose qu'on saura, c'est entre autres que l'instance fondamentale a une double personnalité : le monstateur et le narrateur de Gaudreault [1988]. Reste à savoir si Albert Laffay, à l'instar d'Hitchcock, aurait candidement menti si on lui avait fait remarquer ce caractère duel du grand imagier.

Cependant, le spectateur qui va voir un film ne navigue pas sur les eaux de l'implicite et du symptomatique mais sur celles du littéral et du référentiel<sup>3</sup>. La perception en direct est bien loin de l'herméneutique. Plus d'une source, dont la définition de la lecture-en-progression de Gervais, me conduisent à conclure qu'il s'agit plutôt d'une heuristique. Mais la source qui en propose le plus d'évidences, c'est la

---

3 - David Bordwell [1989a] distingue quatre types de sens produits par le critique ou le spectateur qui essaie de comprendre un film : 1) sens référentiel (la signification dérive de références réelles ou imaginaires); 2) sens explicite ou littéral (la signification est clairement donnée par le film); 3) le sens implicite ou symbolique (la signification est indirectement dérivée du film); et 4) sens symptomatique ou réprimé (la signification est communiquée involontairement).

théorie de la pertinence de Dan Sperber et Deirdre Wilson. Le système de communication *monodirectionnelle* du cinéma n'est pas différent de celui de la communication humaine qu'étudient l'anthropologue et le linguiste. Dans les deux cas, je fais face à une communication *ostensive-inférentielle* [(1986) 1989 : 42 et 82-88]. Pour comprendre ce qu'un film veut lui transmettre, le spectateur doit inférer sur les intentions de ce dernier à partir des indices qui sont fournis et mis en évidence à cette fin. Tout n'est jamais explicité. En ce sens et en relation aux recherches en intelligence artificielle, deux conclusions peuvent être tirées. La première, de Sperber et Wilson, «c'est que la plupart des processus cognitifs [impliqués dans la communication] sont si complexes qu'ils doivent être modélisés par des heuristiques et non par des algorithmes infaillibles» [(1986) 1989 : 74]. La seconde, d'Annick Weil-Barais, c'est que «l'intelligence humaine ne réside pas tant dans le calcul mais dans la capacité à construire des représentations adéquates des situations ainsi qu'à les modifier» [1993: 50]. Afin d'exemplifier ces propos, examinons un cas ordinaire de communication verbale que présentent les auteurs de *La Pertinence* [(1986) 1989 : 266-268]:

- Marie a dit à Pierre «Ça va refroidir».

(...)

Supposez que Pierre soit arrivé à la conclusion que «ça» fait référence au repas, et que «va» fait référence au futur immédiat, et que «refroidir» veut dire *devenir froid*. Autrement dit, Pierre a décidé que la forme propositionnelle exprimée par l'énoncé de Marie est :

- Le repas va bientôt devenir froid.

Un énoncé n'exprime pas seulement une forme propositionnelle explicite : il l'exprime dans un mode linguistiquement déterminé. Par exemple, si l'énoncé de Marie est dit avec une intonation descendante, son mode sera déclaratif : ce

sera un cas de «dire que». Si l'intonation est montante, son mode sera interrogatif : ce sera un cas de «demander si». Le mode est codé linguistiquement mais, tout comme la forme logique d'un énoncé sous-détermine l'attitude propositionnelle exprimée [, l'] une des sous-tâches de l'auditeur, tâche elle aussi inférentielle, consiste à reconnaître cette attitude propositionnelle.

Sans l'ombre d'un doute, aucune notion de savoir mutuel ou de code rigide ne suffit à l'échange et à la compréhension d'une information. Je dois sans cesse tirer des conséquences pour compenser un manque, pour résoudre des incohérences, pour identifier un «script» et une «scène» ou pour envisager leurs variables. Les inférences que je dois accomplir sont loin d'être toujours bien comprises et loin d'être toutes déductives ou démonstratives, c'est-à-dire sur le mode du «*si P, alors Q*». La plupart du temps je dois formuler ce que Sperber et Wilson nomment des inférences non-démonstratives. Celles-ci, à l'image de la proposition de Marie, dépendent et varient selon le contexte. On essaie de reconnaître des intentions. On se contente de suppositions plus ou moins hasardeuses. On prend des risques. La communication, comme la lecture d'une oeuvre de fiction, ressemblent effectivement à un pari ou un enjeu (*reading is like a bet*), dicit Umberto Eco [1994 : 112]. Partant, l'effort intellectuel nécessaire à la compréhension est à l'origine considérable. Mais contrairement à ce que laisse de nouveau entendre Eco tout au long de sa marche (ou analyse posée) dans les sentiers de la forêt fictionnelle, le spectateur qui progresse n'a rien à faire du traditionnel cercle herméneutique. S'il est possible d'établir une relation de cette espèce avec la compréhension narrative, c'est au code herméneutique de

Barthes auquel il faudrait renvoyer. Ce code, dont le nom n'évite pas les analogies trompeuses, Barthes le définit dans *S/Z* comme:

l'ensemble des unités qui ont pour fonction d'articuler, de diverses manières, une question, sa réponse et les accidents variés qui peuvent ou préparer la question ou retarder la réponse; ou encore : de formuler une énigme et d'amener son déchiffrement [1970 : 24; cf. aussi les sections XI, XXXII, XXXVII et LXXXIX].

Ainsi, ce dont a besoin le spectateur pour progresser dans cette chaîne des systèmes signifiants, c'est d'un dispositif visant à saisir les tenants et les aboutissants d'une intrigue ou d'une énigme. Un tel dispositif se construit volontiers en s'inspirant du cycle perceptif qu'élabore Ulric Neisser dans *Cognition and Reality* pour rendre compte des schémas intégrés aux cartes mentales [1976 : 22-24 et 110-117]. Ce cycle, je l'appellerai le cercle heuristique (figure 10).

D'entrée de jeu, à l'opposé de la métaphore spatiale du «haut» et du «bas», le cercle heuristique a l'avantage d'explicitier ce que la psychologie cognitive évoque fréquemment sans l'appuyer, c'est-à-dire que les deux modes de perception ne sont pas des mécanismes indépendants mais qu'ils fonctionnent en constante interaction et que «selon la nature de la tâche et la connaissance du sujet, l'un des deux peut dominer» [FAYOL, 1985 : 46]. Ainsi, si les informations perçues correspondent dans une faible mesure à une expérience passée, le mode ascendant gouverne le cycle perceptif afin de prélever des données pertinentes et de chercher une structure cognitive appropriée. Par contre, si les hypothèses formulées par l'entremise des données audio-visuelles

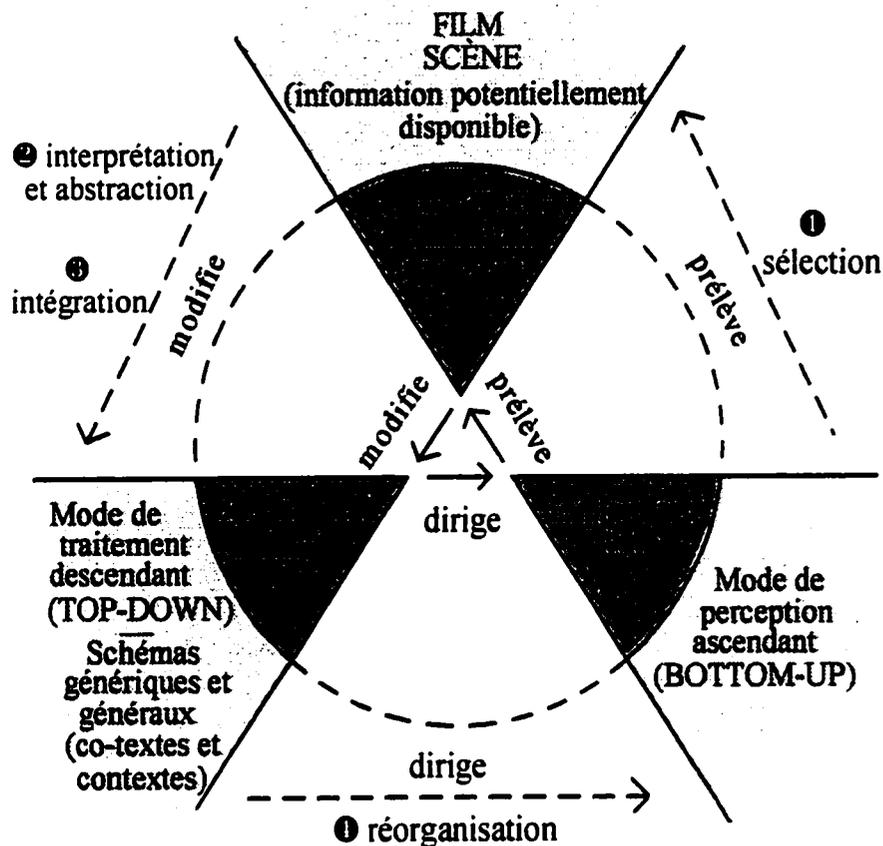


Figure 10

coïncident avec un schéma de connaissance général (un contexte) ou un schéma narratif générique (un co-texte), le mode descendant prend le relais. Celui-ci dirige — il s'agit bien d'une direction et non d'un contrôle puisque l'exploration perceptive demeure indispensable et en continuelle activité — le cercle heuristique et permet de dégager des conclusions non-démonstratives. Dans cette foulée, à l'opposé cette fois de l'énumération diachronique qu'en font les psychologues, ce cercle représente aussi de manière très nette que, au sein de la théorie du schéma, les quatre phases qui régissent la compréhension (et qui jalonnent l'extérieur du cercle) sont toujours cycliques : 1) la

**sélection** : l'information est prélevée en fonction de la disponibilité d'un schéma susceptible de fournir une base d'accueil assimilatrice; 2) l'**interprétation** et l'**abstraction** : l'information prélevée est traitée et donc transformée de façon à en conserver une forme plus ou moins abstraite; 3) l'**intégration** : l'information abstraite est intégrée et comparée avec celles du schéma, schéma qui sera alors confirmé ou modifié; et 4) la **réorganisation** : le schéma ainsi révisé dirigera la sélection (ou le rejet) de l'information en fonction de sa nouvelle disponibilité [cf. FAYOL, 1985 : 43 et 98; ELLIS et HUNT, 1989 : 184-185].

[C]e cadrage n'introduit pas tant des restrictions quant à ce qui peut faire sens qu'il n'ouvre le champ des possibles. Nous sommes dotés de cette capacité fondamentale d'accepter que les principes organisationnels de notre expérience changent de telle sorte que le sens d'un segment d'activité s'écarte de son modèle tout en restant significatif, capacité qui met en jeu un mécanisme de correction permettant d'éviter que la confusion ne s'installe dans ce que nous percevons de l'intrigue [GOFFMAN (1974) 1991 : 234].

Face aux fluctuations constantes de mon environnement et, au cinéma, du temps et de l'espace, le mécanisme de correction auquel fait référence Goffman ne peut qu'être cyclique. Exception faite de *Cognition and Reality*<sup>4</sup>, et de là l'intérêt et l'influence de la conceptualisation de Neisser, je ne suis tombé sur aucun ouvrage de science ou de psychologie cognitive qui introduisait une telle figure en boucle et qui permettait

---

4 - À ma connaissance, on renvoie peu à cet ouvrage. À titre d'exemple cinématographique, avant d'être cité par Joseph et Barbara Anderson et faire ainsi partie de la bibliographie sélective de *Post-Theory* [BORDWELL et CARROLL, 1996], il ne se retrouvait pas dans les références introductives de «A Case for Cognitivism» [BORDWELL, 1989b] ni dans la bibliographie de *Narrative Comprehension and Film* [BRANIGAN, 1992].

d'exposer aussi intelligiblement que la spectature. engagée dans un tel cycle perceptivo-cognitif, demeure une activité dynamique en perpétuel mouvement. Enfin, l'intérieur du cercle délimite l'espace de travail du spectateur tout en dénotant clairement l'importance de son savoir préalable.<sup>5</sup>

Associer la spectature à une démarche heuristique, c'est mettre en évidence qu'à l'instar de l'analyste ou du théoricien, le spectateur est à la recherche de connaissance, mais une connaissance adaptée à son but premier : progresser dans le récit. Partant, comme toute heuristique, le cercle est employé afin de maximiser l'efficacité du traitement et ce, tout autant face à la mise en intrigue que face à la mise en film. Bien que je me concentre pour l'instant sur la dimension plus narrative du traitement de l'information, le cercle heuristique s'applique également à la perception et au traitement de l'espace et de la diégèse. Dans ce cas, il est d'ailleurs plus directement lié aux cartes mentales et au cycle perceptif de Neisser.

## 2. TRADITIONNELLEMENT ORIGINAL

En faveur d'une compréhension fonctionnelle, il est nécessaire pour le spectateur d'extraire l'essentiel narratif et de réduire la quantité d'informations emmagasinée. L'oubli, on le sait, permet une économie cognitive. Cependant, il ne s'agit certes pas

---

5 - En ce sens, les tons de gris de la figure correspondent à ceux des deux derniers niveaux de l'architecture mémorielle.

de la seule faculté rendant possible une telle simplification. Les outils cognitifs y jouent une grande part.

The schema prepares the person to see certain kinds of things; consequently, little attention need be paid to those things that match the expectations, leaving attentional resources free to devote to the more unusual, and therefore more informative, items. [MANDLER, 1984 : 105]

Parce qu'il n'en a tout simplement pas besoin, le spectateur n'essaie pas d'épuiser à chaque instant la représentation qu'il a devant les yeux. De cette manière, à la huitième minute de **The Silence of the Lambs**, étant donnée que la personnalité du Dr Lecter (c'est «un monstre, un pur psychopathe») et la tentative de séduction du Dr Chilton constituent les informations les plus pertinentes de la première rencontre entre l'agent Starling et ledit docteur, le spectateur fait preuve d'indifférence non seulement envers le stylo (information de surface à ce moment-là), mais aussi envers les tableaux sur les murs du bureau ou les feuilles déposées sur le pupitre. Sa connaissance de ce lieu commun, la «scène» bureau, filtre automatiquement et inconsciemment la trop grande quantité d'informations. Une épuration semblable s'applique également au déroulement de l'action et soulève par le fait même une problématique importante. Ainsi, le reproche maintes fois adressé aux «movies» de genre et au cinéma hollywoodien dans son ensemble est celui de pratiquer un «art culinaire» qui n'exige aucun changement d'horizon d'attente (Jauss) et qui satisfait simplement le désir de voir d'un spectateur venu pour jouir (Amengual). Comme ce fut le cas pour le début de **House**, le spectateur est fréquemment susceptible de deviner, parmi les quelques variables d'une structure

d'expectatives que l'on appelle schéma narratif, ce qui va survenir. La fiction populaire et ses genres plus spécifiques s'inscrivent de toute évidence dans un cycle perceptif surdéterminé par le mode de traitement descendant ou top-down. En reproduisant sans cesse les mêmes formes narratives, ils exploitent impitoyablement la nature prospective de la perception humaine et engendrent des mécanismes d'inférences automatiques. C'est de cette reproduction ou répétition des formes que tire son plaisir le spectateur d'un **James Bond** par exemple. Cependant, émises au sujet de l'action et de sa progression, les hypothèses qui sont toujours exactes et confirmées peuvent devenir ennuyeuses pour le spectateur qui va au cinéma pour être surpris. Bien entendu, aucun récit ne me surprend à tous les tournants. Néanmoins un spectateur trop bien préparé qui n'a jamais besoin de se casser les méninges pour émettre de nouvelles hypothèses témoignera rapidement de moins d'intérêt.

What is exciting is failure. Not failure from a goal point of view, but failure from an expectation point of view. Memory is dynamic in that it adjusts to failure. Learning is the ability to change the way one sees the world on the basis of a failed expectation [SCHANK : 224].

Les expectatives invalidées forcent le spectateur à créer des indices mémoriels qui vont exemplifier cette erreur et l'intégrer à un schéma narratif ou à construire une nouvelle structure cognitive pour l'accueillir. Par exemple, dans **House**, Roger Cobb (William Katt) rêve à son fils. C'est la nuit et le fils joue avec un camion-jouet près d'une croix dans ce qui semble être une forêt. La caméra s'approche lentement. Tout-à-coup, une main sort du sol. Un plan rapproché montre le jeune garçon terrorisé. Pour que l'effet

d'une telle scène soit réussi, le spectateur ne doit pas être en mesure de relier les informations audio-visuelles à aucun «script». Mais s'il a bel et bien été mystifié, il prendra certainement soin d'emmagasiner cette variable afin qu'on ne lui refasse pas le même coup. Ce qu'il a probablement appris dans les débuts de sa spectature puisque ce dernier type de stratagème est notoire. Encore une fois, sa compétence narrative a pu le disposer à voir surgir ladite main. La présence d'une croix (un/e important/e icône ou icône) dans un décor morbide a pu lui permettre d'identifier la «scène» cimetière et de se souvenir par le fait même des «scènes de scripts» ou des «scripts» qui peuvent s'y dérouler. Le cercle heuristique ainsi dirigé par le traitement descendant a pu prévenir toute stupeur. Qui plus est, parce que William Katt a également joué dans *Carrie* (Brian De Palma, 1976), le spectateur peut se souvenir de la fameuse scène qui clôt ce film. Le personnage d'Amy Irving rêve pour sa part qu'elle va déposer des fleurs au pied d'un panneau «À vendre» en forme de croix — sur lequel est également griffonné «Carrie White brûle en enfer» — planté sur le terrain où a brûlé la maison de Carrie (Sissy Spacek). Au moment où elle dépose les fleurs, la main ensanglantée de Carrie surgit d'outre-tombe et l'empoigne. La remémoration de ce co-texte (et de tous ceux reliés aux films de zombies ou de morts-vivants) est possible. Mais du moment où la mémoire générique est maintenue au second plan du cycle perceptif, le spectateur se fera prendre au piège et ce, qu'il ait vu *Carrie* avant *House* (ou vice-versa). Et cela parce que la connaissance préalable qui est ici en jeu est celle des actions et non des

circonstances particulières.

The notable differences in genre or quality between ... novels and thrillers [et des films] can be largely explained by the degree to which the stimulation of these interests determines the overall narrative strategy, by the objects of these interests (e.g., purely actional as opposed to a rich integration of actional, psychological, and thematic curiosity or suspense), by the uses to which they are put, and by the means devised to arouse or sustain expectations [STERNBERG, 1978 : 49-50].

D.W. Winnicott a employé, dans *Jeu et réalité*, une formule qui explique parfaitement l'interaction qu'impliquent ces «différences notables» : «dans tout champ culturel. *il est impossible d'être original sans s'appuyer sur la tradition*» [1975 : 138]. Attendu que l'activité du film interagit avec celle du spectateur, on traduira ce chevauchement en simplifiant le cercle heuristique (figure 11).

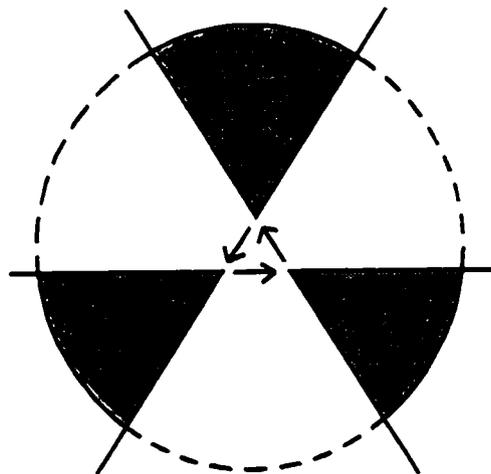


figure 11

Disons tout de suite que j'emploie «tradition» suivant la troisième acception du terme par le *Nouveau Petit Robert*, c'est-à-dire la manière de penser, de faire ou d'agir,

qui est un héritage du passé. Sous l'angle de l'intrigue, **House** et **Carrie** présentent deux scènes qui s'inscrivent dans la tradition des films d'horreur. Cependant, ils l'ont chacun mis en film de façon différente. Le mouvement de caméra à travers les broussailles de **House** me mène en droite ligne au petit garçon. La manipulation d'un camion-jouet et la présence du garçon dans un tel décor, la nuit par surcroît, dissimulent mal le but recherché. Et le film ne tarde pas à jouer ses cartes. La main surgit vite, c'est-à-dire à l'intérieur de seize secondes. De son côté, **Carrie** a fait preuve de beaucoup plus d'originalité et de subversion. La scène se déroule en plein jour et dans un espace ouvert. L'éclairage diffus et l'harmonie de la musique appuient l'état de quiétude qui se lit sur le visage d'Amy Irving. L'action se déroule lentement. Les quatre-vingt-dix secondes qui séparent le début du rêve de l'instant où Irving dépose les fleurs libère en quelque sorte le spectateur des craintes qu'il aurait pu avoir. C'est précisément au moment où celui-ci est rassuré qu'apparaît subitement la main de Carrie. Dès lors, pour autant que la mise en film joue un rôle de premier plan dans la création d'un suspense, que l'attention soit focalisée sur l'action en cours et que les variations circonstancielles contrecarrent la reconnaissance d'indices mémoriels, bref pour autant que le film réussisse à rester sous la tutelle du mode de perception ascendant, elle piégera le spectateur à tous les coups. La notion de genre «est peut-être dominée par la répétition, mais elle est aussi fondamentalement marquée par la différence, la variation et le changement» [NEALE, 1990 : 56]. L'originalité d'un film de fiction populaire

dérivait conséquemment des différences, variations ou changements marqués face à l'autorité de la tradition. Mais comme le note Bordwell dans la première partie de *The Classical Hollywood Cinema*, ces divers écarts ne s'appliquent toutefois qu'à de courts moments<sup>6</sup>. Les films confirment plus souvent les règles qu'ils ne les transgressent. Loin d'être subversif, le cinéma narratif classique demeure un cinéma conformiste.

L'acquisition des nouvelles formes narratives émergent aussi des «traditions de récits et d'interprétation» (Bruner) auxquelles je participe. C'est pourquoi, au sein du cercle de la dernière figure, la notion de tradition est annexée au mode de traitement descendant. Après la séquentialité et l'agentivité, on retrouve la troisième composante générale du récit, c'est-à-dire l'établissement de liens entre l'ordinaire et l'exceptionnel. Selon Bruner, tout en contenant un ensemble de normes, une culture doit prévoir des procédures interprétatives qui permettent de rendre compte des écarts par rapport aux normes. Les histoires expliquent et intègrent de façon compréhensible les déviations par rapport à ce qui est commun. Avec leur propension humaine innée à l'organisation narrative, les enfants ont «une capacité précoce à marquer ce qui est inusuel et à laisser sans marque ce qui est usuel (à concentrer l'attention et le traitement de l'information

---

6 - «The fluctuating quality of authorial presence in the Hollywood film suggests that radical disruptions crop up rarely. Genuine breakdowns in the classical narration are abrupt and fleeting, surrounded by conventional moments. In Hollywood cinema, there are no subversive films, only subversive moments» [1985b : 81]. Bordwell ajoute plus loin : «The Hollywood auteur film offers a particular pleasure and knowledge : the spectator comes to recognize norm and deviation oscillating, perhaps wrestling, within the same art work, that work being actively contained by the pressures of tradition» [1985b : 82].

sur ce qui sort de l'ordinaire)» [1991 : 90]. En ce sens, la connaissance de la tradition est tout aussi fondamentale à la spectature. Tout film est une mosaïque de conventions et d'inventions. Toute perception implique des comparaisons. Mieux on connaît l'activité du cinéma narratif classique ou celle d'un genre en particulier, plus on est en mesure de marquer l'exceptionnel ou l'inusuel et d'apprécier à la fois l'évolution, la continuité et la diversité des structures. Bien que commun, les schémas narratifs conservés en mémoire sémantique sont indissociablement liés à l'expérience d'une personne particulière et aux souvenirs emmagasinés en mémoire épisodique. L'idée que le spectateur se fait d'un genre dérive de : 1) son expérience préalable avec celui-ci, 2) des formes et thématiques des oeuvres antérieures qu'il a déjà vues, ainsi que 3) l'opposition qu'il établit entre le monde imaginaire du cinéma et la réalité quotidienne. On reconnaît les trois facteurs qui, selon l'esthétique de la réception de Jauss, permettent une analyse objective de l'expérience littéraire du lecteur ou de l'expérience filmique dans mon cas [(1975) 1978 : 49-52]. Pour cette raison, bien que le profane et le grand amateur d'horreur doivent tous les deux progresser dans un récit au rythme de la projection, leur mouvement brownien respectif ne sera pas le même. Outre le stock général de connaissances communément disponible, certains individus transportent des outils cognitifs un peu plus perfectionnés. Les études en psychologie cognitive différencient ainsi le novice (mon profane) de l'expert (mon grand amateur). À l'opposé du premier, le second possède un plus grand nombre de schémas et de structures de

traitement appropriés au domaine de la spécialité. Aux échecs (le jeu), Neisser a par exemple observé que le maître est doté d'une grande quantité de schémas pour des constellations récurrentes de pièces et que le vocabulaire de ces constellations schématiques peut être aussi large que le vocabulaire de mots possédé par la plupart des gens [1976 : 176-180]. C'est un peu la même chose pour le spécialiste du cinéma d'horreur. Ce large savoir lui permet de consacrer ses ressources aux éléments importants, de se former automatiquement et efficacement une représentation mentale appropriée d'une situation (ou d'un problème) et de répondre de façon plus rapide et plus pertinente. Un fait, une expression ou une stratégie qui paraîtront exceptionnels à un novice pourront être totalement ordinaires pour un expert qui en a déjà été témoin. Si le novice tend à être impulsif, l'expert demeure réflexif<sup>7</sup> [cf., entre autres, ELLIS et HUNT, 1989 : 136-138]. Partant, les 22,3 % des étudiants<sup>8</sup> qui ont cru à la fausse piste au début de **House** pouvaient posséder une connaissance encore plus aigüe des variables reliées à la scène. De la sorte, ils éprouvaient certainement plus de méfiance à l'égard de l'activité ludique du film. De même, la connaissance anticipée des actions peut permettre au spectateur plus initié de saisir plus d'informations audio-visuelles et

---

7 - De fait, ce retour de la pensée m'incite à reprendre conscience de ma présente position d'analyste-expert.

8 - C'est habituellement la cinéphilie qui amène les étudiants à suivre un cours ou à s'inscrire en études cinématographiques. Leur rapport de satisfaction et d'affection avec le film se transforme ainsi en rapport de compréhension. Dès lors, ils sont beaucoup plus des experts que des novices.

de focaliser son attention sur des éléments de la mise en film, par exemple sur le recadrage par lequel apparaît à l'écran la pauvre Madame Hopper pendue dans sa chambre. Et pour saisir l'originalité d'un film, il faut pouvoir favoriser une perception bottom-up qui se concentre sur les spécificités locales de la mise en intrigue ou de la mise en film. L'analyse de la stratégie subversive de *Carrie* tenait de ce mode ascendant.

Il faudrait être aveugle pour ne pas remarquer le net avantage dont bénéficie le narratologue. Au cours de sa (première) spectature-en-progression, sa grande compétence narrative lui facilite l'extraction de l'essentiel narratif et la production d'inférences. On a peine à imaginer ensuite tout ce qui lui est possible de percevoir une fois qu'il réinvestit, dans l'économie de la compréhension, un récit filmique dont il connaît déjà les méandres. Le narratologue ne prêche indubitablement ni par ignorance ni par inexpérience. Difficile alors pour un spectateur de ne pas se sentir un peu plus "naïf". Cependant, on visera juste en répliquant que «nous sommes tous experts de notre expérience» [SCHANK, 1982 : 22]. L'expérience du spectateur-novice — et nano-narratologue — n'est pas celle du narratologue-expert, mais cela ne dispense ni l'un ni l'autre d'un effort intellectuel. Comme le constate encore Roger C. Schank, «they [dans mon cas, le spectateur et le narratologue] bring every bit of relevant knowledge that they can find from their own experience to help them process new experiences» [1982 : 223].

### 3. «ALLER AU-DELÀ» DU «RECUEILLIR PLUS»

Pour traiter dans ce chapitre de la narration, je suis parti non pas de l'énonciation mais de la cognition. Cela m'a amené à déborder du cadre des impressions spectatoriennes auxquelles s'étaient cantonnés les narratologues. Les approches *ascendante* et *descendante* que j'ai présentées ne se déploient pas entre les films et les instances racontantes ou vice versa (les deux pôles de la démarche narrativo-énonciative), mais entre le film et le processus dynamique de perception et de cognition du spectateur. J'ai ainsi considéré la propension narrative ainsi que les connaissances préalables du spectateur. Ce que j'aimerais préciser, c'est l'importance que revêt la phase du cercle heuristique gouvernée par ces connaissances.

L'intrigue et le film sont d'une manière prééminente des phénomènes top-down. Il existe une expression fort répandue en psychologie cognitive pour traduire succinctement ces phénomènes : «aller au-delà de l'information donnée» (*going beyond the information given*) [1973 : 218-237]<sup>9</sup>. Publique, partagée et créée par l'habitude ou la redondance, la signification est expansive. Pour Bruner, la compréhension ne va pas sans «informations évoquées au-delà du donné», un intéressant synonyme d'inférence. Il existe plusieurs variétés d'«informations». Le blanc et le noir éveilleront immédiatement une relation d'opposition. Si je présente au lecteur le groupe de lettres

---

9 - Plus particulièrement, il s'agit d'un article de Jerome Bruner originellement publié en 1957.

«C\*N\*MAT\*GR\*PHE», il n'aura pas de difficulté à reconnaître que le mot est «CINÉMATOGRAPHE»<sup>10</sup>. Face à son environnement ou face à un domaine particulier, plus une personne possède de connaissances, plus elle sera capable d'«aller au-delà du donné». En 1990, Bruner a étudié avec trois confrères la compréhension narrative. Leurs expériences montrent qu'au sein de récits où les agissements des personnages prédominent sur leur profondeur psychologique, les actions reçoivent une organisation causale. Ce sont des mécanismes cognitifs destinés à déchiffrer (to unpack) cette causalité qui sont, dirais-je, mis en branle dans le cercle heuristique. Les «informations évoquées au-delà du donné» concernent alors les faits futurs et probables [in BRITTON et PELLEGRINI, 1990 : 1-32]. La fiction populaire et le cinéma narratif classique s'associent d'emblée à ce que les psychologues ont nommé le paysage de l'action (landscape of action)<sup>11</sup>.

La pierre angulaire de l'expression de Bruner que Bordwell a introduit en études cinématographiques [1989b : 18] demeure l'adverbe de lieu ou, pour être plus juste, la locution prépositive. Ce fameux «au-delà de», on le retrouve dans plus d'une réflexion sur la lecture ou la spectature, et même s'il n'est pas associé à l'expression du

---

10 - Bruner utilise «P\*YC\*OL\*GY» pour «PSYCHOLOGY».

11 - À l'instar de Rabinowitz et de sa fiction sérieuse, Bruner et ses confrères opposent au paysage d'action le paysage de la conscience (landscape of consciousness) qui renvoie non pas à une activité de compréhension (explanation) mais à une activité d'interprétation et même d'exégèse [in BRITTON et PELLEGRINI, 1990 : 3]. Les inférences formulées dans, dirais-je encore, le cercle herméneutique de ce second paysage sont d'ordre psychologique.

psychologue cognitiviste, il manifeste d'une façon ou d'une autre que le sens ne se réduit pas à l'espace signifiant délimité par l'information donnée. Par exemple, en appelant le linguiste à aller «au-delà de la phrase», Barthes réclamait l'élargissement de l'étude de la langue au discours [(1966) 1977: 11]. On comprend mieux dans l'optique de ma réflexion qu'il visait la description et l'application macropropositionnelle. S'inspirant de la pensée barthésienne, Branigan appelle à son tour à un élargissement.

One must expand the notion of a spectator's "knowledge" beyond immediate "seeing" to include various effects produced by the sound track, our *memory* of previous scenes, anticipated pleasure or anxiety, generic and cultural expectations, and so forth [1992: 72].

En d'autres mots, on ne peut pas réduire la connaissance spectatorielle aux informations de surface, mais la rendre plus large et ce, parallèlement et proportionnellement aux trois niveaux de l'architecture mémorielle. L'analyse de la scène d'ouverture de *House* témoigne du fait que le spectateur va simultanément au-delà des informations audiovisuelles et au-devant des informations narratives. Mais pour exprimer à quel point ce dernier effectue sans cesse cette activité, on ne peut trouver meilleurs exemples cinématographiques que toutes ces occurrences d'allusion, d'économie et d'accélération narratives. Un des paradigmes sémiologiques les plus représentatifs serait la *séquence ordinaire* de la grande syntagmatique de Metz. Dans ce syntagme, on se contente de "sauter" les moments jugés sans intérêt pour l'intrigue. Tant que l'action est bien définie, à l'instar d'un trajet entre deux lieux ou d'un repas au

restaurant, «ces hiatus diégétiques sont réputés insignifiants» [METZ, 1968 : 133]. Par l'entremise de la *séquence ordinaire*, je fais bien sûr référence à la notion de «script». On peut omettre des «scènes de scripts» ou laisser des hiatus entre elles, le «script» gardera invariablement son sens. À lire Barthes de cet oeil cognitif, on est frappé par la similitude entre la notion de «script» et celle du code proaïrétique qu'il présente dans *S/Z* : «la séquence proaïrétique n'est jamais que l'effet d'un artifice de lecture : quiconque lit le texte rassemble certaines informations sous quelque nom générique d'actions (*Promenade, Assassinat, Rendez-vous*), et c'est le nom qui fait la séquence» [1970 : 26]. Partant, une exploitation aussi radicale du «script» au cinéma se traduira par la présentation d'une seule et courte «scène de script» et la suppression des autres formant l'événement typique. C'est le cas entre autres de ces moments d'enlacements passionnés qui se terminent sur un plan des pieds du couple où l'on voit tomber la robe de la demoiselle. Ce seul plan permet de suggérer le «script» étreinte amoureuse qui va suivre. C'est le «principe des etc.» de Gombrich<sup>12</sup>. En fait, le cinéma est un art de l'ellipse qui, suivant ma précédente démonstration, ressemble davantage au «C\*N\*MAT\*GR\*PHE» qu'à une représentation intégrale. La durée définie et immuable de la projection entraîne plusieurs choix elliptiques tant au niveau de la mise en film que de la mise en intrigue. Le cadrage et le montage constituent les déterminations les

---

12 - «... the assumptions we tend to make that to see few members of a series is to see them all» [GOMBRICH (1960) 1989 : 220]. Gilles Thérien résume ce principe de la façon suivante : «Des éléments bien choisis d'une expérience suffisent à suggérer la totalité de son vécu» [1992a : 117].

plus évidentes. Mais qu'importe puisque, écrit Paul Valéry, c'est le manque et la lacune qui créent. Philippe Durand qui cite Valéry poursuit : «Éclairant aphorisme. Dont le cinéma sait si bien tirer parti» [1993 : 15]. J'ajouterai «et que la spectature prolonge». Car si, comme l'enseigne la narratologie, le récit en dit toujours moins qu'il n'en sait, le spectateur en sait certainement plus que ce que le récit en dit. Le réalisateur français Alain Cavalier l'a très bien compris, remarquablement exploité dans son film d'avant-garde **Libera me** (1993) et aussi parfaitement formulé : «L'effet, mais pas la cause. La cause mais jamais l'effet; le spectateur sait tout; il n'a plus besoin que de fragments» [CAVALIER : 52]<sup>13</sup>. La spectature va toujours au-delà de l'information qui lui est donnée. Et on pourrait ajouter qu'à travers les médiateurs culturels (bandes-annonces, affiches promotionnelles, synopsis et critiques publiés dans les revues et journaux), les consignes institutionnelles et les horizons d'attente, la spectature y va bien souvent avant même que le récit n'ait "dit un seul mot".

Un retour à la conceptualisation de Neisser s'impose. Sous l'angle de la théorie du schéma et du cycle perceptif qu'il a introduit et que j'ai transformé en cercle heuristique, Neisser analyse la compréhension et surtout, critique la thèse de Bruner.

---

13 - **Libera me** est un véritable procès synecdochique. C'est un film sonore, sans paroles et sans musique, tourné uniquement en gros plans et en plans rapprochés. C'est un film rempli de lacunes et de blancs où la perspective a été murée et abolie. Pour obvier à l'abstraction spatiale des lieux et de l'action, **Libera me** s'en remet au spectateur qui doit, pour comprendre l'intrigue, faire fond sur le nombre restreint d'accessoires et d'objets ainsi que la portée réduite des gestes et des conduites des personnages. Cavalier le dit: «Mystère neuf». Au sujet du film et de la conception du cinéma de Cavalier, cf. PERRON, 1996.

Perceptual cycles vary in the kind and scope of the informations that guides them. Unsophisticated perceivers are tuned to relatively superficial features of the environment; skilled perceivers to subtler ones. The adult is more future oriented and more effectively goal directed than the child, but not more independent of the world around him. Perceiving is a matter of picking up information, not of going beyond it [NEISSER, 1976 : 182, c'est moi qui souligne].

Neisser se réfère au jeu d'échecs pour illustrer son propos. Il observe que devant un échiquier, l'enfant aperçoit des objets à se mettre dans la bouche, le non-joueur y voit la forme des pièces alors que le maître perçoit la structure des positions et les mouvements possibles. Dès lors, en percevant l'information qui est donnée, on ne cherche pas à «aller au-delà» mais plutôt à trouver une représentation cognitive d'accueil afin de dégager toutes les conclusions non-démonstratives nécessaires. C'est en sélectionnant et en recueillant le plus grand nombre d'informations pertinentes que l'on peut relier celles-ci à un schéma de connaissance. On ne va pas au-delà du «C\*N\*MAT\*GR\*PHE», on le met en relation au schéma «CINÉMATOGRAPHE». On peut dire la même chose de la *séquence ordinaire* au restaurant et de la perception du montage d'une scène. Alors que le spectateur-novice fera abstraction d'un faux raccord, le narratologue-expert en distinguera particulièrement la présence puisque lui, il en a une connaissance spécifique.

N'empêche que, outre la différence de terminologie et d'approche, et Bruner et Neisser se rejoignent sur la substance de l'activité du spectateur. Je crois même qu'ils ont, le second évidemment plus que le premier, négligé de considérer toute la portée du

processus cyclique de la perception et de la cognition. J'avance donc une expression qui me semble encore plus appropriée que le «aller au-delà de l'information donnée», ou le «recueillir plus d'informations pertinentes» pour définir la spectature, c'est-à-dire «faire le tour de la question». En s'appuyant sur la réflexion entourant le cercle heuristique, on constate en effet que le spectateur doit d'abord examiner les informations qui lui sont fournies pour ensuite déduire les conclusions qui conviennent à la situation. Comme on le sait, il est souvent nécessaire de passer régulièrement en revue les données d'un problème afin de réviser ses réactions et ses comportements. Et cela est davantage marqué face à un défilement diachronique. Au cinéma, il faudrait ainsi attendre le «T» pour être en mesure de savoir que le «C\*N\*MAT...» ne renvoie pas simplement à «CINÉMA». De plus, on ne pourrait rien conclure avec le «E» final pour savoir que «C\*N\*MAT\*GR\*PHE» ne renvoie pas à «CINÉMATOGRAPHIE» ou à «CINÉMATOGRAPHIQUE». En fait, puisqu'il est ici question d'un processus, le spectateur «fait des tours de la question» durant sa progression. À la fin, il aura fait «un tour» fonctionnel de l'intrigue et du film. En revanche, cherchant une cohésion globale et visant l'épuisement des données audio-visuelles et narratives, la lecture-en-compréhension fait quant à elle «plusieurs tours» d'un même film.

C'est dans l'interaction du mode de perception ascendant bottom-up et du mode de traitement descendant top-down que l'on perçoit et que l'on comprend. D'ailleurs, cette interaction incite à une autre conclusion. Les objections de Neisser face à la

théorie de Bruner résultent du débat entourant la manipulation et le contrôle du comportement humain ou, dans le cadre de mon étude, de l'activité perceptivo-cognitive. Pour Neisser, le «aller au-delà de l'information donnée» assigne trop directement le contrôle au spectateur. Attribuant d'une part une compétence supérieure à l'adulte et d'autre part une domination sur l'environnement que l'enfant ne posséderait pas, l'expression peut laisser croire que l'«attention “changes from being captured to being exploratory”...» [NEISSER, 1976 : 179<sup>14</sup>]. Cependant, cette proposition résiste difficilement à un raisonnement plus approfondi.

No choice is ever free of the information on which it is based. Nevertheless, the information is selected by the chooser himself. On the other hand, no choice is ever determined by the environment directly. Still, that environment supplies the information that the chooser will use [NEISSER, 1976 : 182].

Voilà le paradoxe de la partie et du tout, de la perception et de l'anticipation qui revient. En ce sens, la conceptualisation du cercle heuristique fait carrément éclater ce que le quattrocento et la *perspectiva artificialis* désignent sous le nom de pyramide visuelle<sup>15</sup>. Elle brise aussi ce que l'étude de la vision romanesque et l'analyse du récit cinématographique théorisent sous le nom de *point de vue* ou d'«œil-caméra» (JOST) et qui leur permet de «traiter la description comme la vision attestée, le récit comme le témoignage oculaire, le discours comme le réel, et la diégèse comme préexistant au

---

14 - Les guillemets (“ ”) indiquent une citation d'Eleanor J. Gibson qui va dans la même direction que Bruner.

15 - «La pyramide visuelle est donc, à chaque instant, l'angle solide imaginaire ayant l'œil pour sommet, et pour base l'objet regardé» [AUMONT, 1990: 113].

«récit» [VERNET, 1990 : 30]. Ce n'est pas la représentation qui pivote autour d'un sujet — le point — d'où l'on dessinerait la pyramide visuelle imaginaire d'un champ oculaire (figure 12), mais bien le sujet qui «fait le tour de la question», c'est-à-dire de la représentation et de l'intrigue (figure 13).

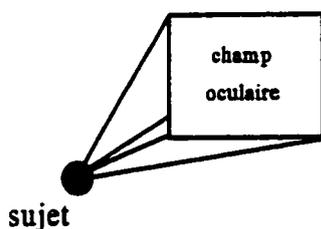


figure 12

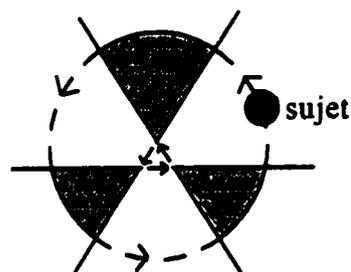


figure 13

Il n'existe pas de centre fixe qui reçoit passivement des stimuli. On se souviendra que les expériences passées ont des conséquences sur celles qu'on vit et qu'on perçoit.

Perception and cognition are usually not just operations in the head, but transactions with the world. These transactions do not merely *inform* the perceiver, they also *transform* him. Each of us is created by the cognition acts in which he engages [NEISSER, 1976 : 11].

En parlant du texte dans sa théorie de l'effet esthétique, Wolfgang Iser exprime différemment les implications de la création cognitive.

[N]ous réagissons à ce que nous avons produits nous-mêmes, et c'est ce mode de réaction qui fait que nous pouvons vivre le texte comme un événement réel. Nous ne le concevons pas comme un objet donné, nous ne le comprenons pas comme un état de faits déterminés par des prédicats. Il devient présent à notre esprit du fait que nous réagissons à lui par nos réactions. Le sens du texte est un événement corrélé à notre conscience. En tant que corrélat, nous en saisissons le sens comme une réalité [(1976) 1985 : 233].

On est vraiment loin d'un «ordre des choses» (narrato)logique et déterminé au préalable. Qui plus est, cet ordre n'existe pas, ne préexiste pas à la perception, mais en est plutôt le résultat.

In summary, when a film is experienced fictionnaly, reference is not to the *profilmic* event in which a set is decorated and and actor given direction, but rather to a *postfilmic* event in which patterns are discovered through active perceiving that affects the overall structure of our knowledge [BRANIGAN, 1992 : 200].

Vu ou interprété par la méta-lecture du sémiologue, saisi par l'analyse du narratologue ou le visionnement du spectateur, le récit filmique est, au même titre que l'histoire, une construction *postfilmique* spectatorielle propulsée par la force dynamique de l'intrigue. Il n'a rien d'un objet fixe. Étant donné le temps, le but visé et l'expertise de chacun, on comprend que la construction *postfilmique* de la lecture-en-compréhension ne soit pas celle de la spectature-en-progression. En définitive, pour étudier le *comprendre-comment-le-film-est-compris*, il faut réellement s'intéresser à la rencontre entre le film et le spectateur. Ce sont les jeux et les enjeux de cette interaction qui retiendront mon attention dans la prochaine partie de la thèse.

**Troisième partie**

***LE SPECTATOR LUDENS***

## 6

# Pour ouvrir le jeu

---

Parlant du jeu, Roger Caillois le définit comme une activité "libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive". Or, il suffit d'un faible effort d'accommodation pour qu'apparaisse l'analogie avec l'activité déployée par tout spectateur de film narratif et fictionnel : celle-ci, conjuguant les six caractéristiques, se place sous le signe du ludique.

- André Gardies, «Le pouvoir ludique de la focalisation». *Protée*, Vol 16 N° 1-2, 1988, p.139.

### 1. SE METTRE EN POSITION

Dans le film **Speed** (Jan De Bont, 1994), Howard Payne (Dennis Hopper) prend les passagers d'un ascenseur en otage et exige une rançon pour les libérer. Mais son projet échoue à cause de Jack Traven (Keanu Reeves), un membre de l'antigang. Dûment décidé à se venger de ce dernier et à obtenir la rançon convoitée, Payne récidive en plaçant une bombe télécommandée sous un autobus. Jack réussit à monter à bord de cet autobus piégé et doit alors composer avec deux règles fixées par son adversaire : le véhicule ne peut ni descendre sous les 80 km/h ni laisser s'échapper

personne sous peine d'exploser. Lorsque le chauffeur est malencontreusement blessé, Annie (Sandra Bullock), l'une des passagères, prend le volant. Pendant la course folle de l'autobus à travers les rues de Los Angeles, Annie interroge Jack.

- Annie (au volant de l'autobus piégé) : «Quel rapport avec nous ?»
- Jack (debout près d'elle) : «Aucun. C'est un jeu. S'il reçoit l'argent, il gagne. S'il fait exploser l'autobus, il gagne.»
- Annie : «Et si c'est toi qui gagnes ?»
- Jack : «Alors demain, nous jouerons un autre jeu.»

S'il est toujours tentant de tirer d'un élément ou d'un dialogue de film la possibilité de corroborer une hypothèse à l'égard du cinéma, force est de constater que les personnages de **Speed** font bel et bien écho à l'interaction entre le spectateur et le cinéma de fiction narratif. Ce qui est en cause, c'est la notion de jeu avec ses règles et ses parties en présence.

Il n'existe sans doute pas de meilleure notion que celle du jeu pour étudier l'activité perceptive et cognitive du spectateur. Et cela parce que suivant Huizinga, «reconnaître le jeu, c'est, qu'on le veuille ou non, reconnaître l'esprit. Car quelle que soit son essence, le jeu n'est pas matière» [(1938) 1951 : 19]. L'immatérialité dont il est question ne tient cependant pas à un signifiant imaginaire — doublement imaginaire d'ailleurs — qui me conduirait dans le champ de l'imaginaire et de la logique de l'inconscient<sup>1</sup>. Elle est plutôt tournée vers la spectature. Dans tous les sens du terme,

---

1 - Je fais naturellement référence au *Signifiant imaginaire* de Metz : «L'imaginaire, par définition, combine en lui une certaine présence et une certaine absence. Au cinéma, ce n'est pas seulement le signifié fictionnel, s'il y en a un, qui se rend ainsi présent sur le mode de l'absence, c'est d'abord le signifiant» [(1977) 1984 : 64].

le jeu ne va pas sans une part de dynamisme cognitif. «Practically every form of psychological activity is initially enacted in play... Cognitive activity thus initiates play [du film spécifierais-je], and play [du film] in turn reinforces cognitive activity» [PIAGET cité in WILSON, 1990 : 11]. Il y a continuellement une interaction, interaction qui s'apparente à un mouvement perpétuel, à un cercle heuristique. Afin d'effectuer le bon mouvement, afin de contourner un obstacle ou afin de répondre adéquatement à une interrogation, il est nécessaire de faire correctement le tour de la question. Il faut examiner les informations qui me sont fournies durant le déroulement de la partie et ensuite déduire les conclusions qui conviennent au champ des possibles circonscrit par la situation de jeu. Et tout cela doit être accompli dans le laps de temps qui m'est alloué. «En ce sens, écrit Caillois, rien autant que le jeu n'exige d'attention, d'intelligence et de résistance nerveuse» [1958 : 20]. En somme, confondre sans détour l'activité spectatorielle avec celle d'un joueur, c'est accentuer d'une manière définitive l'effort intellectuel que ledit spectateur déploie au cinéma devant un film narratif. Par la fonction ludique, on passe du «jeu au jeu»<sup>2</sup>. On est alors un peu plus en mesure de cerner le «plaisir du film» qui se dégage des mouvements de la mise en intrigue et de la mise en film. En outre, pour Huizinga, il n'y a pas de meilleur terme pour traduire et définir le caractère irréductible de l'enjouement — *playfulness* en anglais — d'une activité ludique que le mot anglais «fun» [(1938) 1951: 18-19].

---

2 - Passage marqué par J.-B. Pontalis dans sa préface à *Jeu et réalité* [WINNICOTT, 1975 : XV].

Évidemment, on ne compte plus le nombre de films mettant en scène diverses formes de jeu (poker, combats de toutes sortes, jeux vidéo et de réalité virtuelle, etc.). Celles-ci n'en sont cependant qu'un aspect visible et manifeste. Le jeu qui se pratique au cinéma dépasse grandement la re-création diégétique de l'activité. En ce sens, il n'est pas rare de lire que tel ou tel aspect d'une réalisation est ludique<sup>3</sup>. Les critiques, voire les réalisateurs, ont souvent recours de façon plus ou moins explicite aux images de jeux afin de caractériser la stratégie narrative d'un film. Owen Gleiberman en donne un bon exemple lorsqu'il compare la structure de **Mission : Impossible** (Brian De Palma, 1996) à «un cube Rubik qui ne cesse de tourner» ainsi qu'à un «jouet-quizz»<sup>4</sup>. De Palma renchérit cette image en décrivant l'intrigue de son film comme «un jeu au cours duquel tout doit être décortiqué et qui surprend constamment les spectateurs»<sup>5</sup>. Ou encore, dans l'*Internet Movie Database*, on compte par dizaine les synopsis relatant

---

3 - «La terminologie relative au jeu reste insuffisante. J'ai eu constamment besoin d'un adjectif correspondant à *jeu* et qui exprime simplement "ce qui appartient au *jeu* ou aux jeux". Que l'on me permette ici d'introduire le mot *ludique*, utilisé en français dans les ouvrages de psychologie, quoique cette forme soit inconnue du latin» [HUIZINGA, (1938) 1951 : 13].

4 - «And the storyline, as well, turns in on itself. **Mission : Impossible** is structured as a Rubik's Cube that keeps on twisting. (...) For all its trickery and bravura, **Mission : Impossible** remains a quizzical, impersonal toy» [*Entertainment*, édition électronique, 31 mai 1996, c'est moi qui souligne].

5 - «"It's like Perry Mason losing the case," De Palma says. "You do the thing everybody thinks you would never do. It's a shell game. Constantly surprise the audience» [GREEN, *USA Today*, édition électronique, 21 mai 1996, c'est moi qui souligne].

que les personnages "jouent au chat et à la souris" (**Broken Arrow** de John Woo (1996), **The Specialist** de Luis Llosa (1994), **Wanted : Dead or Alive** de Gary Sherman (1987), etc.).

L'analogie entre la mise en film, la mise en intrigue et le jeu semble très féconde<sup>6</sup>. Et pourtant, les études cinématographiques ne foisonnent pas d'essais sur le sujet. À l'exemple d'un numéro de *CinémAction* sur le suspense (N° 71, 1994), elles sont plutôt parsemées de quelques références à la dimension ludique des récits filmiques. Certains articles de ce *CinémAction*, qui à lui seul donne un bon échantillon de l'état de la théorie au sujet des implications possibles du spectateur, contiennent donc quelques ouvertures sur le jeu. Signalons les ouvertures de Patrice Buendia et de Jacques Gerstenkorn. Partant d'Hitchcock afin de prolonger l'analyse d'Umberto Eco sur les **James Bond** (à laquelle je reviendrai), le premier distingue deux types de suspense.

Celui des films dont on ne connaît pas le déroulement et l'issue (cependant, la connaissance du genre, du réalisateur, du scénariste ou des acteurs est déjà un savoir sur ce que sera le film), plus intense peut-être, en tout cas plus «sérieux». Et celui des films extrêmement codifiés, prévisibles, c'est-à-dire des films de **James Bond**, mais aussi de tous les films de héros, qu'on pourrait appeler suspense «ludique». «Ludique» puisque l'appréhension de ces scènes s'apparente

---

6 - D'une façon particulière, voir à ce sujet *La Question de l'intrigue dans les récits modernes* (1990) de Johanne Villeneuve. Toute une partie de la thèse est consacrée à la «ludicité» et aux limites de/dans l'intrigue. De la recherche du vertige des observateurs de **Vertigo** (Alfred Hitchcock, 1958), **Blow-up** (Michelangelo Antonioni, 1966) et **Zazie dans le métro** (Louis Malle, 1960) à la vélocité des cartoons de Tex Avery, et en passant entre autres par la parodie et la satire de **Brazil** (Terry Gilliam, 1985), on y retrouve également plusieurs ouvertures vers le cinéma.

à un jeu : le but est de s'amuser à l'intérieur d'un carcan de règles connues *a priori* [BUENDIA, 1994 : 105].

La dichotomie de Buendia lui permet de montrer que le suspense des films d'Hitchcock entre dans les deux catégories. Ainsi, celui de **Psycho** (1960) serait plutôt sérieux alors que celui de **To Catch a Thief** (1955) serait ludique. Gardant le même esprit que les *serials*<sup>7</sup>, les romans ou les nouvelles d'espionnage de Ian Fleming portés à l'écran relèvent, eux, d'un suspense proprement «bondien», c'est-à-dire à la fois ludique et spectaculaire. Compte tenu de sa préconnaissance de l'histoire et de la certitude que Bond ne saurait mourir, le spectateur en a «rien que pour [ses] yeux». Toutefois, grâce aux gadgets en tout genre — «les jouets privilégiés d'un suspense-jeu» — qu'utilise l'agent secret, la série **007** élargit «le champ des résolutions possibles d'une situation» [1994 : 109] et ce, pour la simple raison qu'il lui est permis de tricher avec la logique ou la vraisemblance. Quant à lui, Jacques Gerstenkorn étudie les figures du suspense. Il signale qu'un moment de suspense, parce qu'il participe d'une évidence émotionnelle, s'appréhende plus aisément que la structure entière d'un film du même genre. Néanmoins, ces moments ont un caractère protéiforme et ne se laissent pas de prime abord segmenter.

Aucun moule, aucun standard, aucun modèle n'impose un cadre de référence déterminé. Libre au cinéaste de développer le suspense autant qu'il l'entend,

---

7 - C'est-à-dire des séries de films. Bien avant la télévision, l'adaptation des romans en série vit le jour sur les écrans de cinéma. **Fantômas** et **Judex**, les feuilletons de détective que Louis Feuillade réalisa chez Gaumont durant les années dix, représentent de bons exemples de ce type de narration et de forme filmiques.

puisque les règles ne sont pas fixées par avance. La segmentation elle-même présente du *jeu* car si l'on peut localiser sans difficulté le point de résolution du suspense, il est parfois plus délicat de repérer son irruption [GERSTENKORN, 1994 : 154].

La notion de *jeu* renvoie ici à un défaut d'articulation, mais il n'est pas moins ludique. Précipités sur de brèves portions de pellicules, les moments de suspense favorisent selon Gerstenkorn l'émergence d'une conscience rhétorique. Celle-ci rend de la sorte et le cinéaste et le cinéphile aptes à évaluer la performance de l'écriture ainsi qu'à renouveler l'effet de suspense, l'un des facteurs de dramatisation filmique les plus efficaces. Les petites ouvertures de Buendia et de Gerstenkorn sont intéressantes mais elles demandent à être complétées ou à être remises en question.

Si l'on se tourne maintenant vers la narratologie cinématographique comparée, on se rend compte que celle-ci n'est pas plus nantie de réflexions pénétrantes au sujet des ressemblances entre le jeu et le discours narratif. À ma connaissance, André Gardies est le seul théoricien du cinéma<sup>8</sup> à s'être intéressé à cette relation qui demande pourtant un faible effort d'accommodation (voir l'épigraphe en début de chapitre). Son article de 1988, intitulé «Le pouvoir ludique de la focalisation», débute par une courte référence à la définition sociologique du jeu de Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes* (ouvrage qui sera au centre de ma théorisation). Gardies assimile de la sorte le visionnement et la lecture d'un film «au déroulement d'une partie mettant en présence

---

8 - Toutefois, en théorie littéraire, le roman est depuis longtemps exploré sous l'angle du jeu. J'en signalerai des repères dans la seconde partie de ce chapitre.

deux joueurs : l'énonciateur et l'énonciataire» [p. 139]. Ces deux partenaires-adversaires entrent en compétition (l'*agôn* de Caillois). «L'énonciateur apparaît alors comme cet interlocuteur "caché" avec lequel joue le spectateur sur la base du monde diégétique que celui-ci propose» [p. 144]. Et c'est à travers la focalisation, ce foyer réglant et régulant l'accès du spectateur au savoir diégétique, que se maintient le jeu fictionnel. Cet article aurait pu être l'amorce d'une véritable étude du «caractère fondamentalement ludique du fait filmique et de la participation spectatorielle» [p. 139]. Cependant, les recherches de Gardies ne seront jamais poursuivies avec la même rectitude. De la sorte, on retrouve ce type de déclaration dans son livre sur l'espace au cinéma publié en 1993:

[C]e que me propose le film, et surtout le film narratif, c'est d'entrer dans un espace fondamentalement ludique : voir un film, c'est accepter de participer à une sorte de vaste jeu de rébus au cours duquel seront évaluées, mises à l'épreuve, ma sagacité et ma compétence à trouver les réponses les mieux adaptées aux situations et aux questions toujours renouvelées. Jeu solitaire puisque de moi, et seulement moi (hormis les éventuels incidents techniques en cours de projection), dépend sa poursuite, mais qui répond à des instructions élaborées et définies par un tiers. [p. 189]

Quoique cette définition soit conforme au cinéma narratif, il n'en demeure pas moins qu'elle s'en tient à des considérations générales sur ladite activité ludique. Pour dresser un tableau moins synoptique, il est auparavant indispensable de déterminer les traits ainsi que les fondements constitutifs du jeu. Et à ce sujet, les deux concepts introduits par Gardies ne sont pas approfondis. Le contrat fictionnel paraphé entre le récit et son lecteur formule des postulats trop généraux, du type : «si tu désires jouer, tu dois au

préalable accepter la règle du jeu...» [1993 : 63]. Et le protocole de jeu «qui définit les contraintes minimales nécessaires au déploiement stratégique de la partie et fixe le rôle du spectateur» [1993 : 180-181] pose la question de manière trop expéditive. Après les consignes concernant le régime des allocutaires, les quatre opérations par lesquelles doit passer le spectateur pour «lire» le message» (l'expression de Gardies témoigne pleinement de son penchant sémiologique) sont présentées rapidement sans que Gardies en tire toutes les conséquences.

En tout état de cause, il est tout de même étonnant que, parmi les théoriciens contemporains français, André Gardies soit le seul à vraiment se préoccuper de cette perspective. Je spécifie les théoriciens «français» parce que l'absence de réflexions cinématographiques sur le jeu est à plus forte raison surprenante chez ceux-là, étant donné qu'on retrouve des propositions intuitives très pertinentes chez deux précurseurs français. En effet, Gilbert Cohen-Séat et Albert Laffay évoquent directement la dimension ludique du 7<sup>e</sup> art dans leurs réputés ouvrages. Afin de circonscrire son «objet de recherche» dans *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma* (1958), Cohen-Séat souligne qu'en discutant du film et du cinéma, on traite «d'un langage ou d'une industrie, d'un procédé de diffusion ou d'un art, d'un moyen d'influence ou d'un jeu» [1958 : 53]. Dans la civilisation contemporaine, le cinéma est un spectacle mais aussi un jeu, un jeu singulier basé sur l'unité de la tradition, de la technique, du degré de perfection et de la manière de s'adapter au réel. «Pour la première fois dans l'histoire

des hommes, toutes les foules jouent le même jeu, en même temps, sur toute la surface de la terre» [1958 : 20]. Cohen-Séat — dont les propos, on l’aura compris, sont à pondérer — renchérit alors en déclarant que «la diversité multiforme des spectateurs de tous les spectacles, des joueurs de tous les jeux, se trouve réintégrée dans la masse d’un seul public d’une extraordinaire ubiquité : c’est l’institution même du public» [1958 : 20]<sup>9</sup>. Si ces affirmations s’appliquent au cinéma en tant que «fait de civilisation», celles d’Albert Laffay sont pour leur part dirigées vers le récit filmique. On le sait pour avoir cité André Gaudreault, on a largement popularisé l’expression «le grand imagier» introduite par Laffay. Cependant, on a négligé de préciser que pour l’auteur de *Logique du cinéma*, la présence virtuelle cachée derrière tous les films est également un «meneur de jeu» [1964 : 79]. Laffay distingue un procédé narratif qu’il appelle le «récitant». Il montre que contrairement au théâtre où, pour intervenir plus directement, l’auteur doit introduire un comédien qui incarnera son rôle et lui donnera une “voix”, le meneur de jeu du cinéma se situe en dehors de l’écran.

En d’autres termes, le langage, comme dans un roman, reste à l’état de *disponibilité absolue*, se pose ici et là ou se réserve à quelque distance. Notre guide ordinaire, le «montreur d’images», reste toujours le maître du jeu [1964 : 81, c’est moi qui souligne].

Selon Laffay, le spectateur doit s’abandonner à la volonté de ce maître-montreur et premier spectateur, car c’est ce dernier qui le tient savamment en haleine en donnant

---

9 - On retrouve cette idée de «masse sociale» chez Marshall McLuhan : «Games are situations contrived to permit simultaneous participation of many people in some significant pattern of their own corporate lives» [1964 : 245].

le sens, le rythme ainsi que la durée aux images.

Comme je viens de le constater, une mise en parallèle a été amorcée sans être développée. Entre autres, cela peut justement s'expliquer par le fait que les narratologues ont suivi la logique laffayienne, logique qui place trop directement le récit sous les "commandements" d'une instance supérieure ou d'un «maître» et qui oublie la notion de jeu. Mais tel que je l'ai énoncé et répété, il n'importe pas de s'en remettre à un «ordre des choses» déterminé au préalable. Il est plutôt question pour le spectateur — et j'espère qu'à ce stade-ci, on aura compris qu'il n'est pas si «nano» que cela — d'entrer en interaction avec le film qui, sur la base des informations fournies dans le récit, fera ou non transparaître les intentions ou la présence du meneur de jeu. De là l'intérêt de faire le tour de la dimension ludique de la spectature et de la narration. J'entends donc ouvrir le jeu.

## 2. BIEN CHOISIR SON JEU

D'emblée, une grande part des rapprochements que j'effectuerai entre le cinéma et le jeu sont loin d'être singuliers. Ils valent pour toutes les oeuvres de fiction et plus encore. Car l'étude du jeu retient l'attention de plusieurs disciplines et peut être considérée comme la confluence de perspectives d'analyse distinctes et de préoccupations dissemblables [WILSON, 1990 : 8]. Dans cette optique, et avant de

s'engager dans une discussion plus pénétrante, il me faut prendre soin de discerner certains points.

Le premier concerne la forme. Le jeu se présente sous deux modalités, modalités mieux exprimées dans la langue de Shakespeare et que l'on doit d'ailleurs au psychanalyste anglais D.W. Winnicott [1975]. Ainsi, il est nécessaire de différencier l'activité ludique se déployant librement et qui est conçue au fur et à mesure qu'elle se déroule, c'est-à-dire le *play*, et celle se définissant par des règles qui en ordonnent le cours, soit le *game*. Les références à cette importante distinction peuvent être accompagnées de quelques variantes<sup>10</sup>. En ce qui me concerne, j'utiliserai l'expression «jeu-crétation» afin de nommer le *play* et je désignerai le *game* en parlant de la «partie-jeu». Je m'intéresse à cette seconde catégorie.

Suivant la liste dressée par Robert Rawdon Wilson dans *In Palamedes' Shadow. Exploration in Play, Game & Narrative Theory*, les deux modalités de l'activité ludique sont formulées et envisageables à partir de huit modèles théoriques différents [p. 8-17]. Ces modèles, développés de façon exhaustive dans différents ouvrages spécialisés, peuvent se recouper. Ils demeurent tous pertinents à l'analyse des textes narratifs ou de leur production/réception et Wilson les expose afin de préciser que son étude pourra inclure ces divers aspects. Quant à moi, cette liste me donne l'opportunité de réduire

---

10 - Dans «L'Homme-jeu (Winnicott, Fink, Wittgenstein)», Henri Atlan emploie plutôt le participe présent du verbe jouer afin de définir la première modalité, «le *playing*», et maintient l'usage du masculin pour «le *game*» [1986: 263].

( me voilà déjà en plein coeur du ludique !) l'étendue des considérations que j'ai en vue et de focaliser avec netteté le jeu auquel j'invite le lecteur.

Partant, le jeu — *play* — de l'inconscient psychanalytique qui prend le langage humain pour terrain de jeu, les jeux — *games* — primitifs de la philosophie de Wittgenstein ainsi que le *jeu libre* — *free play* — de Derrida et des déconstructivistes concernent peu mon propos. Pour ce qui est du modèle psychanalytique, on pourra consulter *La lecture comme jeu* de Michel Picard [1986]<sup>11</sup>. En ce qui concerne le *jeu libre*, on pourrait à la rigueur voir dans ma conceptualisation du cercle heuristique une mince analogie avec ce dernier. Dans «La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines», Derrida s'attaque à l'idée de centre, centre toujours désigné «comme *présence* à tous les sens du mot» [1967 : 411]. Il affirme que la non-totalisation du discours tient précisément à l'absence de centre qui arrête et fonde le jeu des substitutions de langage [1967 : 423]. Cette non-totalisation du discours, je l'ai en quelque sorte soulignée dans le chapitre précédent en faisant éclater la pyramide visuelle de la *perspectiva artificialis* et en montrant que ce n'était pas la représentation qui tournait autour d'un sujet ou d'un centre mais bien l'inverse. En dépit de ce lien succinctement soulevé, mon «décentrement» ne vise d'aucune façon à atteindre le

---

11 - Malgré les horizons d'attente ouverts par son titre et par la présentation de la couverture arrière («Il s'agit non d'une simple métaphore mais de concevoir effectivement et strictement la lecture comme un jeu, et donc de se référer aux caractéristiques et surtout aux fonctions du jeu pour le décrire»), l'ouvrage de Picard traite surtout de sublimation, de fantasme et de l'«inconscient du texte».

mouvement de *supplémentarité* au coeur du jeu des déconstructivistes.

En second lieu, le jeu — *play* et *game* — comme mode d'éducation, les jeux — *play* et *game* — de rôles (role-playing or role-simulation) et de faire-semblant (make-believe) ainsi que de la théorie mathématique des jeux — *game theory* — ne constituent que des références sous-jacentes à mon argumentation. On sait que le jeu représente, par l'imitation, l'imagination et l'invention qu'il suscite, l'un des premiers moyens utilisés par les enfants afin d'avoir prise sur l'univers adulte. En répétant toutes sortes d'actions pour le seul plaisir de les répéter, en attribuant toutes sortes de significations plus ou moins évidentes aux objets, en faisant subir leur action aux choses du monde, en faisant semblant et en incarnant seul puis en groupe des rôles socialement définis (le père, la mère, le policier, le voleur, la vendeuse, la cliente, etc.)<sup>12</sup>, les enfants passent lentement du jeu-crédation à la partie-jeu et apprennent les valeurs de leur culture. Conformément à l'approche cognitive que j'ai embrassée jusqu'ici, les enfants, en jouant, assimilent les schémas de connaissances et les schémas narratifs auxquels ils auront instinctivement recours ensuite pour construire la réalité sociale. On peut aussi affirmer que les enfants reproduisent les rôles, les actions et les oppositions qu'ils observent au petit et au grand écran<sup>13</sup>. Mais alors le jeu

---

12 - Tous ces jeux entrent dans la rubrique «*mimicry*» de Roger Caillois [1958] et dans les trois catégories de Jean Piaget : 1) le jeu d'exercice, le jeu symbolique et le jeu de règles [cf. DROZ et RAHMY, 1974 : 112-114].

13 - Bien sûr, il faut tenir compte de l'influence des récits oraux et des contes de fées. De plus, les rôles, les oppositions et les actions sont susceptibles de découler des récits

décrit ce que Winnicott appelle un «espace potentiel», c'est-à-dire un espace au sein duquel l'enfant passe «des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles» [1975 : 73]. Une fois cette transition — institutionnelle — complétée et l'enfant devenu adulte, l'activité ludique oscillera entre l'auto-création sans contrainte ou sans hésitation du *play* et l'assujettissement aux règles du *game*. Ceci n'est pas étranger à l'interaction soulignée par Winnicott entre l'originalité et la tradition (que j'ai en outre citée). L'art permet toutefois à l'adulte de retrouver un certain sens du jeu-création. À l'instar des fictions imaginées et créées par les enfants, les jeux de rôles et de faire-semblant de l'art font vivre à l'adulte des expériences créatives senties comme vraies. De toute évidence, cela est d'autant plus vrai face à un art mimétique et narratif tel que le cinéma. Dans l'optique de ces expériences qui prennent le pas sur la réalité, Wilson se réfère à Eugène Fink dont l'une des études ramène le jeu à un «oasis de joie» (oasis of happiness) :

[P]lay can be experienced as a pinnacle of human sovereignty. Man enjoys here an almost limitless creativity, he is productive and uninhibited because he is not creating with the sphere of reality. The player experiences himself as the lord of the products of his imagination — because it is virtually unlimited, play is an eminent manifestation of human freedom [WILSON, 1990 : 11, FINK, 1968 : 24-25].

Cette citation appelle des notions psychanalytiques qui sont proprement cinématographiques. C'est pourquoi, avec toutes réserves, je les signalerai rapidement afin d'exposer la portée générale d'une conceptualisation ludique. Ainsi, la notion de

---

mythologiques, pensons à l'affrontement entre les cow-boys et les indiens.

souveraineté du joueur face au produit de son imagination m'invite notamment à voir le spectateur comme un sujet ou, devrais-je dire en reprenant les propos de Fink, comme un "lord" transcendant et tout-voyant accordant son attention exclusivement à lui-même. C'est l'identification cinématographique primaire. Ce repli vers soi ou cette fameuse régression artificielle de type narcissique (Baudry) à laquelle je consentirais en allant voir un film peut, de la même façon, faire écho à cette maxime voulant que pour jouer vraiment, l'on doive redevenir enfant pendant la durée de son jeu. Subséquemment, marié à l'impression de réalité, le processus d'identification aux personnages permettrait au spectateur de "jouer" différents rôles ou de "vivre" les aventures du héros<sup>14</sup>. C'est l'identification cinématographique secondaire. Cela me ramène au versant psychanalytique de la théorie dont j'ai décidé de ne pas suivre la pente. De toute façon, et on le verra, ces dernières notions peuvent être abordées selon un éclairage renouvelé. Finalement, puisque le jeu de la fiction n'atteindra jamais la rationalité logique contenue dans une séquence de décisions déchiffrable, c'est par ricochet que la théorie mathématique des jeux entrera en ligne de compte. À tout le moins, et pour reprendre la définition générale de cette théorie, celle-ci permettra de mettre en relief les analogies de comportement des différents partenaires d'un jeu lors de l'élaboration d'une stratégie ou de la prise d'une décision.

Enfin, deux modèles répertoriés par Wilson m'intéressent principalement. Il

---

14 - «It might be argued that all games permit this living-from-within experience, as in chess one may feel that one "is" Knight or Queen, say,...» [WILSON, 1990 : 11].

s'agit du jeu — *play* et *game*<sup>15</sup> — comme dimension centrale et fondamentale à l'expérience humaine et des jeux — *play* et *game* — contenus dans la réflexivité et dans l'autonomie des règles des textes littéraires ou ici, des textes cinématographiques<sup>16</sup>. Ces modèles correspondent à la fois aux outils conceptuels sur lesquels je me suis appuyé et à mes visées théoriques. Je les expose ici pour mieux en tirer profit par la suite.

L'interdépendance des jeux et de la culture constitue le point de départ logique de toute étude sur l'activité ludique et celle que me propose le film narratif n'en est pas exclue. Dans cette optique, les travaux de Johan Huizinga dans *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (originellement publié en 1938) et de Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes* (1958) constituent des références indispensables. À l'origine de tout un pan de la théorie anthropologique du jeu, Huizinga soutient que l'être humain n'est pas tant un *homo sapiens*, un homme qui raisonne, qu'un *homo ludens*, c'est-à-dire un «homme qui joue». Le jeu sert ainsi de fondement à la description et à l'explicitation de la culture. Et pour Huizinga, l'essence du jeu réside dans la compétition qui régit une grande part de l'activité sociale, qu'il s'agisse des formes et

---

15 - Jusqu'à maintenant, les références au *play* et au *game* coïncidaient avec la nomenclature anglaise de Wilson. Cependant, c'est moi qui ajoute ici la notion de *game* étant donné qu'elle aussi fait partie intrinsèque de cette expérience.

16 - Je traduis très largement cette phrase : «Seventh, the concepts of play and game appeal to writers and students of literature who argue that literary texts are both reflexive (or self-referential) and self-contained, always governed by their own distinctive rules» [WILSON, 1990 : 14].

des transformations culturelles, de la juridiction, des guerres, de la poésie, de la science et de la philosophie ou de la création artistique.

La culture sera toujours, en un sens, *jouée*, du fait d'un commun accord mutuel suivant des règles données. La véritable civilisation exige toujours et à tous points de vue le *fair play* et le *fair play* n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi [(1938) 1951 : 337].

De Huizinga, outre sa fameuse définition du jeu, ce sont ces notions d'accord mutuel, de règles, de *fairplay* et de compétition que je retiendrai. C'est alors que les prolongements qu'a proposés Roger Caillois deviennent importants. En effet, ce dernier distingue, non pas une seule catégorie — compétitive — de jeu, mais bien quatre qu'il range entre deux pôles (la *paidia* et le *ludus*). Il s'agit de : *agôn* ou compétition; *alea* ou chance, *mimicry* ou simulation; et *ilinx* ou vertige. Cet élargissement de la sphère du jeu me permettra de mieux cerner l'activité ludique que me propose le cinéma narratif. Huizinga et Caillois définissent l'esprit de jeu auquel je ne cesserai de me référer.

J'ai mentionné plus haut la théorie de Cohen-Séat qui suggère de voir le 7<sup>e</sup> art comme un jeu cinématographique et spectaculaire auquel participent en même temps toutes les foules. Je suis d'autant plus renvoyé à cette dimension ludique fondamentale en raison d'une étonnante substitution effectuée par Marshall McLuhan, le grand critique des médias de masse. En effet, McLuhan reprend une partie du titre de son recueil d'essais *Understanding Media : The Extension. of Man* afin de caractériser un seul et unique type de perception et de connaissance : «Games : the Extensions of Man»

( le vingt-quatrième essai). Des médias au jeu comme extension de l'homme ou de l'expérience humaine, on revient vers le médium cinématographique. "Est-ce que les jeux sont des médias de masse?", la réponse doit être "Oui" conclue McLuhan [1964: 245]. "Est-ce que le cinéma est un jeu?", la réponse doit aussi être "Oui". Aussi abrupte soit-elle, la relation est posée.

À l'opposé des études cinématographiques, plusieurs analyses littéraires se sont déjà appliquées à faire les rapprochements que j'esquisse présentement. Rawdon Robert Wilson note judicieusement à ce sujet :

It sometimes seems as if George Stein's dictum "All literature is play" [dans l'introduction de la traduction anglaise de *Homo Ludens*] has been widely (if not universally) accepted and all that remains to for the criticism to do is to derive, or wring out, the consequences [1990 : 7].

Cependant, tous les types de conséquences ne me semblent pas soulever le même intérêt. D'une manière particulière, la (dé)marche qu'a effectuée Umberto Eco dans la forêt fictionnelle<sup>17</sup> permet à elle seule de jalonner les sentiers théoriques que je désire explorer et ceux que je n'emprunterai pas.

Le point de départ de la réflexion d'Eco, réflexion marquée par de nombreuses références et allusions au jeu, consiste en l'étude de la structure narrative des romans de Ian Fleming effectuée en 1966<sup>18</sup>. Eco y interprète l'intrigue de la série 007 en termes

---

17 - Je paraphrase le titre du livre d'Eco, *Six Walks in the Fictional Woods* [1994].

18 - En italien, l'étude de la série 007 date de 1965. Elle est est principalement connue sous «James Bond : Une combinatoire narrative», une traduction partielle publiée en 1966 dans *Communications*, N° 8.

de jeu. Identifiant les situations-clés à des «situations de jeu» qui se déroulent sous forme de défi ou de partie opposant toujours des couples de caractères et de valeurs<sup>19</sup>, il associe le roman à une situation ludique plus générale. «Le roman, étant données les règles de combinaisons des couples d'opposition, se déroule comme une suite de “coups” répondant à un code, et obéissant à un schéma parfaitement réglé» [p. 87]. Divisé en neuf éléments ou “coups” désignés par une lettre majuscule<sup>20</sup>, ce schéma parfaitement réglé permet d'exposer tout le caractère itératif des romans de Fleming et de retracer les inversions, les répétitions et les quelques variations apportées à la séquence de coups de tel ou tel livre. La représentation graphique ainsi obtenue associe *illico* la combinatoire narrative d'Eco à ce que l'on pourrait appeler, pour faire référence à Propp, une “morphologie de **James Bond**”. De toute évidence, ce n'est véritablement pas mon intention d'adopter une pareille démarche et, d'un point de vue plus général, de caractériser «une sorte de paradigme de tout récit fondé sur le déroulement d'une partie» [RATH, 1986 : 138]<sup>21</sup>. À l'image des **Rollerball** (Norman

---

19 - En tout, Eco dénombre quatorze couples, soit quatre de caractères et huit de valeurs. «Bond—le Méchant» constitue notamment un couple de caractère, et «Risque—Programmation» un couple de valeurs [1966 : 79].

20 - Par exemple : «A.— “M” joue et confie une mission à Bond»; «B. — Le Méchant joue et apparaît à Bond (éventuellement sous une forme substitutive)»; «C. — Bond joue et inflige un premier échec au Méchant — ou bien le Méchant inflige un échec à Bond», etc. [1966 : 87].

21 - Dans son article intitulé «Le jeu ou les jeux dans la fiction romanesque. Un nouveau paradigme de la critique» [1986], Sura P. Rath s'inspire du jeu afin d'effectuer une analyse structurale du récit. S'appuyant d'abord sur les caractères essentiels du jeu

( Jewison, 1975), **Havana** (Sydney Pollack, 1990), **Super Mario Bros.** (Annabel Jankel et Rocky Morton, 1993) ou **L'Année dernière à Mariendbad** (Alain Resnais, 1961), les jeux se présentant sous les traits d'une activité diégétique ou sous ceux d'un support métaphorique de l'action dramatique ne me préoccupent pas en tant que tel. S'il est nécessaire de se soucier de la forme ludique, c'est pour mieux cerner le type d'interaction ou de coopération qu'elle sollicite. Il convient en ce sens de s'éloigner du courant structural et de suivre la piste tracée pour le lecteur par la mécanique rigide et répétitive des romans de Fleming. La série **007** possède, selon Eco, une règle du jeu fondamentale : «Bond joue et gagne en huit coups». Conséquemment, le plaisir du lecteur, et plus tard du spectateur, «consiste à se trouver plongé dans un jeu dont il connaît les pièces et les règles, et même l'issue à part des variations minimales» [1966 : 90]. Eco va même jusqu'à comparer les romans de Fleming à une partie de basket-ball opposant les Harlem Globe Trotters et une petite équipe de province<sup>22</sup>. On retrouve ici la source du concept de suspense ludique qu'a introduit Patrice Buendia mais aussi, et

---

( jeux d'action (*ludus*) et jeux de mots (*jocus*)) et ensuite sur les principes de narration de Todorov (transformation et passage), elle propose un «paradigme ludique qui montre que la fiction inspirée du jeu épouse une structure en tous points conforme à la rhétorique classique de la forme» [p. 137]. Ce paradigme circulaire se résume en cinq propositions : *Retraite*; *Évasion-Observation*; *Équation* — *Analyse* — *Découverte*; *Retour* — *Connexion*; et *Célébration* [p. 138-141].

( 22 - «On sait de façon certaine et en vertu de quelles règles les Harlem Globe Trotters l'emporteront; le plaisir consistera alors à voir avec quelles trouvailles et quelle virtuosité ils atteindront le moment final, avec quelles jongleries ils tromperont l'adversaire» [1966 : 90].

principalement, les tenants du modèle du jeu basé sur l'autonomie des règles du texte littéraire ou filmique. Car il est bien question d'étudier les mécanismes spécifiques qui régulent la spectature. Afin de progresser dans un récit et de faire le tour d'une question narrative, le spectateur a besoin de se baser tout autant sur des horizons d'attente qui demeurent propres à la narrativité, que sur les informations présentées dans l'univers du récit. D'abord, comme le signale Eco dans *Six Walks in the Fictional Woods*, les récits sont créés pour tout le monde. Par conséquent, il ne faut pas *utiliser* le texte à ses fins personnelles ou y chercher des faits et des sentiments qui ne concernent que sa propre personne. Il y a plutôt lieu de limiter la compréhension et l'interprétation du texte à ce qui s'y trouve. «One must therefore observe the rules of the game, and the model reader is someone eager to play such a game» [1994 : 10]. Ensuite, je l'ai explicité avec le cercle heuristique, l'activité cognitive est toujours, dans son dynamisme, «un jeu avec les possibles» (Atlan). Dès les premières images d'un film, dès que certaines hypothèses ont été posées, tout ne sera plus envisageable. À l'instar des significations du langage, le champ des possibles est alors limité.

Celui-ci [le pouvoir de création], tout en restant en principe infini, est pourtant limité par ce qui limite le champ des possibles à l'intérieur du langage lui-même. En effet, *tout* n'y est plus possible, car n'importe quoi n'y a pas (ou n'y a plus), *a priori*, un sens. L'institution du langage limite déjà le champ des possibles à l'intérieur de ses propres règles, celles par lesquelles un énoncé possède ou acquiert ou non une signification [ATLAN, 1986 : 285].

Dans la continuité de la première limite décrite, celle-ci associe encore davantage le cinéma narratif à une partie-jeu. Tel que l'a présenté André Gardies, le protocole de jeu

qui définit les contraintes minimales nécessaires au déploiement stratégique de la partie-jeu doit être exposé de façon plus spécifique. Il faut s'intéresser au contrat de lecture<sup>23</sup> ou, ici, au contrat de spectature. Ce déploiement stratégique me renvoie une nouvelle fois à Eco, cette fois-ci à *Lector in fabula* et à la notion de coopération interprétative.

[L]e texte postule la coopération du lecteur comme condition d'actualisation. Nous pouvons dire cela d'une façon plus précise : *un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif*, générer un texte signifie mettre en oeuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre — comme dans toute stratégie [(1979) 1985 : 65].

Soulignée en relation à la théorie mathématique des jeux et avancée très laconiquement par Gardies, la tendance à définir le spectateur/énonciataire et le réalisateur/énonciateur/grand imagier comme des partenaires-adversaires mis en présence l'un de l'autre mérite qu'on la questionne. Du reste, si le cinéma est un jeu solitaire, c'est assurément parce qu'on a auparavant pensé au spectateur.

---

23 - Dans une note de son article «Lecture de récits et compréhension de l'action», Bertrand Gervais résume parfaitement ce qu'est un contrat de lecture : «La description des règles régissant ce que nous appelons une situation textuelle, c'est-à-dire la relation établie dans la lecture entre un texte et son lecteur, prend la forme d'une analyse de son contrat de lecture. On nomme contrat de lecture d'une situation textuelle l'ensemble des conventions et des contraintes qui régissent et garantissent son développement». Le contrat de lecture comporte trois éléments : 1) les modalités de la lecture (les conditions minimales), la portée du contrat (le déroulement de la situation); 3) et le protocole de lecture (l'ensemble des injonctions qui guide le lecteur dans sa saisie du texte) [GERVAIS, 1989b : 165, n 1].

## **Une activité ludique**

---

Les termes dont nous pouvons user pour désigner les éléments du jeu, résident pour une bonne part dans la sphère esthétique. Ils nous servent aussi à traduire des impressions de beauté : tension, équilibre, balancement, alternance, contraste, variation, enchaînement et dénouement, solution. Le jeu engage et délivre. Il absorbe. Il captive, autrement dit, il charme.

- Johan Huizinga, *Homo Ludens*, (1938) 1951, p. 30.

### **1. ALLER VOIR UN FILM : PREMIERS ÉLÉMENTS D'UNE DÉFINITION DU JEU**

Attendu que les études cinématographiques ont jusqu'à maintenant été lapidaires quant à l'analogie entre la mise en intrigue, la mise en film et le jeu, il est conséquemment nécessaire de définir les traits et les principes constitutifs du jeu, de la partie-jeu du cinéma narratif. Je réitérerai donc les deux définitions de Huizinga. Ces définitions se recourent, mais le vocabulaire employé est quelque peu différent. Dans la mesure où les diverses études sur le jeu font écho soit à l'une soit à l'autre, je les

introduis toutes deux.<sup>1</sup>

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme «fictive» et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel [(1938) 1951 34-35].

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'«être autrement» que la «vie courante» [(1938) 1951].

La définition proposée par Roger Caillois est la suivante :

[L]es analyses précédentes permettent déjà de définir essentiellement le jeu comme une activité :

1° — *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;

2° — *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance;

3° — *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;

4° — *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;

5° — *réglée* : soumises à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;

6° — *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante [1958 : 42-43].

Tant dans la perspective du fait cinématographique que dans l'optique du fait filmique,

---

1 - Huizinga définit également la notion de jeu une dernière fois à la page 217.

les similitudes entre ces définitions — ainsi que les diverses précisions qu'on leur a apportées par la suite — et le cinéma narratif sont à plusieurs égards d'une évidence frappante. Cependant, mon propos ne concernant ni l'étude sociologique ni l'analyse anthropologique de l'activité instituée par l'industrie du cinéma, je ne m'attarde pas au caractère superficiel et improductif de ladite activité.<sup>2</sup> Je m'intéresse à l'interaction entre le film et le spectateur.

Malgré l'influence des médiateurs culturels (publicité, promotion, site Web, critique, etc.), le spectateur choisit librement le film qu'il désire aller voir. C'est dans cette perspective de "liberté" que le critère de gratuité du jeu prend tout son sens. Considérée comme un divertissement, la séance de cinéma offre au spectateur un prétexte pour s'évader de ses préoccupations de tous les jours. Elle répond à une

---

2 - De telles considérations entrent dans le champ de la critique idéologique et socio-politique. Par exemple, de toutes les antithèses qui découlent de l'idée du jeu — travail/loisir; utilité/futilité; inquiétude/insouciance; contrariant/amusant; routine/inhabituel; etc. —, le cinéma se range du dernier côté. Il demeure improductif, ne crée pas de biens et est dénué d'intérêt matériel. De la sorte, ce qui doit être accompli et ce qui est acquis ne sont que secondaires. «Cette gratuité du jeu est bien le caractère qui le discrédite le plus» [CAILLOIS, 1958 : 8]. Évidemment, si l'on envisage ce phénomène du point de vue de la production et de la distribution des films, la question est tout autre. L'usine ou la manufacture américaine à rêves engendre une richesse qui s'élève à plusieurs centaines de millions de dollars chaque année. Mais précisément, à l'image des sports professionnels — je pense au sport national des Québécois : le hockey —, l'industrie hollywoodienne (elle sûrement plus qu'une autre) est devenue (ou a sempiternellement été) une *business* et le cinéma n'est plus pour elle une occupation ludique. «Le comportement du professionnel n'est plus celui du jeu, la spontanéité et l'insouciance lui sont ravies» [HUIZINGA, (1938) 1951 : 315]. Toutefois, dans ce système mercantile, et ce n'est peut-être pas une si mince consolation, le «fun» revient en bout de ligne au spectateur.

volonté de rêverie et de détente. De même, elle concorde aussi avec une quête d'harmonie et de rationalité<sup>3</sup>. Le cinéma n'est pas seulement une action libre mais tout autant une activité recherchée, une recherche qui se calcule même dans le choix du genre de films à voir (comédie, drame, action, horreur, etc.). En allant voir un film, le spectateur se sépare aussi de la vie courante en s'isolant littéralement dans une salle obscure. Cet isolement a pour effet de le libérer de ses obligations quotidiennes et «d'encourager le défolement caractéristique des activités ludiques» [RATH, 1986 : 134]. La salle, l'heure et la durée de la projection constituent un premier type de limites spatio-temporelles déterminées, c'est-à-dire les limites du dispositif cinématographique. Le film commence et se termine au signal donné : ouverture et fermeture des rideaux et/ou générique de début et générique de fin. Le spectateur doit arriver dans la salle avant que ne débute la partie-jeu filmique, sans quoi il s'expose à rater des informations importantes, ce qui le mettrait hors-jeu. La partie «se joue jusqu'au bout» [HUIZINGA, (1938) 1951 : 29] et la durée est invariablement fixée d'avance. Cependant, tout tient

---

3 - Dans cette optique, Sura P. Rath interprète la conception générale du jeu de la manière suivante : «Dans *Homo Ludens*, c'est de cette prémisse [échapper à la réalité quotidienne] que part Johan Huizinga pour étudier les éléments ludiques de la culture, à savoir que le jeu est essentiellement l'attribution d'une signification humaine à un univers soumis au déterminisme — un jeu qui nous permet d'exercer nos facultés innées de modifier le cours de notre propre existence. Vu sous cet angle, le jeu n'est plus seulement un moyen d'évasion de la réalité; il est plutôt un moyen de recherche d'un monde plus rationnel, où nous aurions l'occasion d'accorder nos désirs et nos réalités» [1986 : 133]. Chez Huizinga, on pourra saisir un recours implicite à ce moyen: «Et voici un nouveau trait, plus positif encore, du jeu : il crée de l'ordre, il est ordre. Il réalise, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée» [(1938) 1951 : 30].

au degré d'enjouement et au «fun» qu'on en retire. «[C]omme on n'y est pas astreint et qu'il ne se maintient que par le plaisir qu'on y prend, il reste à la merci de l'ennui, de la satiété ou d'un simple changement d'humeur» [CAILLOIS, 1958: 22]. Par conséquent, le spectateur peut en tout temps choisir de mettre fin au jeu en sortant tout simplement de la salle. Compte tenu du caractère solitaire de la partie et ce, malgré la relation de groupe que le cinéma suscite, ce choix ne pénalisera pas les autres spectateurs qui, eux, pourront continuer à jouer.

Dans le but d'approfondir mon raisonnement, je vais me référer à un film qui me servira d'oeuvre phare pour le reste de cette analyse du cinéma et de la dimension ludique de la spectature. Cet exemple est certes exceptionnel. Il s'agit du seul film de l'histoire du cinéma à être adapté d'un jeu de société : **Clue** (Jonathan Lynn, 1985)<sup>4</sup>. Qui plus est, le jeu de Parker Brothers (droits d'auteur en 1949) est un jeu de détective, et les histoires de détectives forment précisément l'un des paradigmes les plus utilisés en littérature afin d'étudier la notion de jeu<sup>5</sup>. *Clue*<sup>®</sup> — je distinguerai le jeu de société du film en employant les caractères italiques et le symbole de la marque déposée —

---

4 - Un carton du générique de début en indique clairement la source : «Based upon the Parker Brothers' Board Game *Clue*<sup>®</sup>». Par contre, l'histoire de **Jumanji** (Joe Johnston, 1995) avec Robin Williams s'élabore également autour d'un jeu de société, mais ce jeu imaginaire décrit plutôt un motif diégétique.

5 - «Whatever else it may be, the stripped-down detective story is indisputably, I should think, a game to be played by the reader, because it is simply a puzzle to be solved by the reader» [SUITS, 1985 : 201, c'est moi qui souligne]. Parce que je l'exposerai, je préciserai tout de suite que cette déclaration sera tempérée par Suits.

suppose donc au préalable le meurtre de M. Boddy, meurtre qui a eu lieu dans la luxueuse maison de ce dernier — le tableau de jeu. Six personnages sont suspectés : M. Green, Col. Mustard, Mme Peacock, Prof. Plum, Mlle Scarlett et Mme White<sup>6</sup>. Le but du jeu est de trouver les réponses à ces trois questions : 1) qui est le coupable du meurtre ?, 2) Où a-t-il commis son crime ?, et 3) Avec quelle arme (le chandelier, la clé anglaise, la corde, le couteau, le revolver ou le tuyau de plomb) ? La partie prend fin au moment où un joueur a résolu le meurtre.<sup>7</sup>

Le film met en scène la victime et les six suspects, tout en leur adjoignant au

---

6 - Dans la version française, ces personnages s'appellent respectivement : M. Olive, Col. Moutarde, Mme Pervenche, Prof. Violet, Mlle Rose et Mme Blanche. M. Boddy, lui, est appelé M. Mort. J'ai préféré conserver les noms originaux.

7 - En détails, *Clue*<sup>®</sup> se joue à trois, quatre, cinq ou six joueurs. Les réponses à l'énigme sont cachées dans une petite enveloppe qui contient trois cartes prises dans trois paquets différents : 1) les six cartes-suspects, 2) les neuf cartes-pièces (le hall, le salon, la salle à manger, la cuisine, la salle de bal, le conservatoire, la salle de billard, la bibliothèque et le studio), et 3) les six cartes-armes. Une fois ces trois cartes cachées, les joueurs se distribuent les cartes préalablement brassées. Chaque joueur choisit un jeton associé à l'un des suspects. Sur le tableau de jeu, on retrouve des petites cases reliant les neuf pièces. C'est en se déplaçant sur ces petites cases, ou en empruntant des *passages secrets* situés aux extrémités du tableau (du conservatoire au salon, ou de la cuisine au studio), que les joueurs peuvent se déplacer et pénétrer dans une pièce. Une fois entré, un joueur exprime un "soupçon" en nommant un suspect, une arme et la pièce dans laquelle il se trouve. Lorsqu'un "soupçon" est formulé, un autre joueur peut prouver que celui-ci est faux en montrant, uniquement à l'accusateur, une des trois cartes qui vient d'être nommée. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs, pensant avoir recueilli assez d'indices dans son bloc-note de détective fourni avec le jeu — je souligne ce détail important car j'y reviendrai au sujet de la maîtrise du jeu — et se croyant capable de déduire les circonstances du crime, porte une "accusation". S'il trouve cachées dans l'enveloppe les trois réponses qu'il a données, il est le gagnant. S'il s'est trompé, il ne peut plus jouer. Il cache à nouveau les cartes et continue à intervenir dans le jeu afin de contredire les "soupçons" des autres joueurs.

départ d'autres personnages, dont une bonne, une cuisinière et plus particulièrement un maître d'hôtel, Wadsworth, qui fait figure de «meneur de jeu» intradiégétique: celui-ci reçoit les suspects et donne les indications aux autres. L'action de **Clue** se déroule à l'intérieur d'un vieux manoir dans lequel on retrouve les neuf pièces et même les passages secrets situés aux extrémités du tableau de Parker Brothers. Cadre ou cache (Bazin), cadre-limite ou cadre-fenêtre (Aumont<sup>8</sup>), les limites de l'écran donnent accès au jeu.

L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au coeur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée [HUIZINGA, (1938) 1951 : 30, c'est moi qui souligne].

Le terrain de jeu du film est constitué par l'«univers réservé, clos, protégé» [CAILLOIS, 1958 : 37] du récit, c'est-à-dire la diégèse. Toutefois, le monde temporaire que doit construire le spectateur n'est pas moins limité par toutes les informations visuelles et sonores qui lui sont présentées. Dans **Clue** par exemple, on n'est pas circonscrit aux pièces du rez-de-chaussée (le tableau du jeu de société). Outre l'extérieur du manoir ainsi que la route qui y mène, on inspecte avec les personnages la cave, le second étage et le grenier du manoir.

En ce qui concerne la variable temps, le fait cinématographique et le fait

---

8 - Jacques Aumont distingue le *cadre-objet* (bord et frontière matérielle, tangible) de l'écran ainsi que les *cadre-limite* (bord non-tangible, limite sensible) et *cadre-fenêtre* (ouverture sur la vue et sur l'imaginaire) de l'image [1989 : 106-110].

filmique ne sont pas différents. Si la salle et l'écran n'ont rien d'un terrain de jeu, la durée de la séance demeure une limite temporelle inéluctable. Je l'ai noté, quelle que soit l'histoire racontée ou quelles que soient les marques temporelles inscrites par la narration, le récit est inévitablement circonscrit par le temps de la projection. Assis dans le noir d'une salle de cinéma, la partie-jeu de **Clue** ne s'éternisera jamais au-delà de quatre-vingt-huit minutes, durée fixée d'avance et circonscrite par les génériques de début et de fin. Assis autour du tableau de jeu, celle de *Clue*<sup>®</sup> pourra varier car sa durée, elle, est déterminée par le moment où un joueur sera sacré gagnant, moment qui fixe la fin de la partie.

La donnée objective du temps au cinéma met en lumière un caractère fondamental de la spectature. Le spectateur participe au temps diégétique par l'entremise du temps écranique. De la même manière, le spectateur ne peut pénétrer l'espace imaginaire du récit filmique qu'une fois assis dans une salle.

Strictly speaking the play world has no locus and duration at all in the reality-complex of space and time — but it possesses its own internal space and time. And yet again, while playing we consume real time and need real space. But the space of the play world never merges into the continuum of space that we inhabit in real life. The same is true of time [FINK : 24, c'est moi qui souligne].

Ce rapport asymétrique entre l'espace-temps du jeu et l'expérience d'une réalité phénoménologique est pleinement embrassé — dans le sens d'appréhender par la pensée — par le spectateur. Ce dernier est conscient d'«être autrement» que dans la «vie

courante» et d'être impliqué dans une partie fictive<sup>9</sup>. On reconnaît encore ici le clivage spectatorial de la théorie du cinéma. Le spectateur se pose comme sujet clivé par une dénégation consciente. C'est en se basant sur la notion de fétichisme freudien que Metz a décrit ce clivage de croyance «dont l'homme sera capable par la suite dans les domaines les plus variés, de tous les jeux infiniment complexes, inconscients et parfois conscients, qu'il va s'autoriser entre le "croire" et le "ne pas croire"» [(1977) 1984: 96]. Citons une fois de plus la fameuse expression de Mannoni qui résume parfaitement cette attitude divisée : «*je sais bien* comme spectateur que je suis au cinéma, *mais quand même*, je crois en ce que je vois et j'éprouve ce que je perçois comme réel». N'empêche que le «je sais bien» menace continuellement l'illusion du «quand même» et que comprise comme impression spectatorielle, la transparence du monde raconté est sans cesse susceptible d'être compromise. La conscience ludique ne se présente pas autrement. Elle se déploie sur deux niveaux : celui de la réalité naturelle et quotidienne que je suspends momentanément, et celui de la réalité artificielle et seconde qui prédomine durant le film. Pour cette raison, observe Huizinga, «l'ambiance du jeu est

---

9 - La connaissance de cette implication est essentielle. Dans *Les Cadres de l'expérience*, Erving Goffman étudie les fabrications et les machinations de toute sorte. Il montre que dans des tromperies de second degré comme la surveillance et l'infiltration visant à provoquer un délit, la déformation de l'identité de l'agent est protégée par le Droit. La protection accordée à ce double statut est identique à celle que l'on retrouve dans les jeux et, puis-je ajouter, dans des activités modalisées comme le théâtre ou le cinéma. Cependant, écrit Goffman, «la différence est qu'ici [dans la tromperie] le jeu peut se faire à l'échelle de la planète et concerner des gens qui n'ont pas forcément compris qu'ils étaient impliqués dans un partie» [(1974) 1991: 177].

par nature instable» [(1938) 1951 : 47]. La «vie courante» peut sans cesse reprendre ses droits. Cela peut se produire dans un premier temps par un faible degré d'enjouement ou par l'affaiblissement du sentiment ludique. Ensuite, la réalité de la séance et de la salle peut redevenir tangible sous l'effet d'un choc extérieur (un siège inconfortable, une source lumineuse inopportune, ou divers bruits étrangers<sup>10</sup>) ou, peut-être principalement, à cause d'un briseur (Huizinga) ou d'un négateur (Caillois) de jeu qui refuse de se joindre au groupe. Ce dernier commet des infractions aux règles de la projection. Notamment, le briseur/négateur de jeu parle durant le film, il rit durant une scène triste, il raconte la suite du film qu'il a vu auparavant ou, pire encore, il dévoile les noeuds de l'intrigue avant que ceux-ci se produisent. En n'acceptant pas la réalité artificielle qui lui est proposée et en ne participant pas comme les autres à l'univers du récit, le briseur/négateur rompt l'enchantement et ruine ainsi le jeu. De la sorte, il ne faut pas confondre le briseur/négateur de jeu — qualifions-le de cinématographique — avec le tricheur filmique qui, lui, participe évidemment à la partie-jeu. Je reviendrai au tricheur plus tard.

L'essor du cinéma maison nous oblige de plus en plus à vivre avec des gens qui parlent continuellement durant les séances en salle. Le déplaisir causé par ces transgressions de briseurs/négateurs de jeu cinématographique et par les chocs

---

10 - Lorsqu'une rame de métro ne cesse de gronder sous mes pieds durant la projection dans une petite salle de quartier à Paris, l'absorption diégétique est loin d'être à tout moment entière et facile.

extérieurs est aussi grand. Le défilement ininterrompu et irréversible des informations audio-visuelles admet mal les interférences qui distraient l'attention du spectateur. Lorsque des interventions inopportunes se produisent, elles font réaliser au spectateur à quel point le visionnement le préoccupe tout entier. À leur tour, ces préoccupations me placent devant un autre paradoxe. L'idée du jeu s'oppose peut-être au sérieux, mais cela ne veut pas nécessairement dire que le jeu, lui, ne doit pas être pris au sérieux<sup>11</sup>. «L'attitude ludique authentique et spontanée peut être celle du profond sérieux» [HUIZINGA (1938) 1951 : 46]. Même si elle laisse la gravité de la vie courante hors-cadre, la franche irréalité du jeu ne nuit pas à un engagement posé. D'ailleurs, le briseur/négateur qui ne prend justement pas le jeu au sérieux est un trouble-fête<sup>12</sup>. Absorbé par un film, le spectateur s'engage dans cette séquence d'activité modalisée et ludique (un cadre secondaire) comme il le ferait pour une activité naturelle (un cadre primaire). Ce à quoi il consent librement en entrant dans une salle de cinéma et ce qu'il recherche en signant par ce geste un contrat fictionnel, ce n'est pas seulement d'«entrer

---

11 - Je reprends l'expression employée par Henri Atlan dans «“Est-ce que c'est sérieux?”», la première section de son article. En discutant des jeux de la connaissance, il affirme : «Elles [les idées] sont faites pour qu'on en joue sans les prendre au sérieux, mais en prenant le jeu, lui, au sérieux» [1986 : 263].

12 - «En effet le jeu ne remplit son but que lorsque le joueur s'oublie dans le jeu. Ce qui fait que le jeu est entièrement jeu, ce n'est pas son rapport tout extérieur au sérieux mais c'est le sérieux dans le jeu. Qui ne prend pas le jeu au sérieux est un trouble-fête. Le mode d'être du jeu ne souffre pas que le joueur se comporte à l'égard du jeu comme à l'égard d'un objet. Celui qui joue sait bien quelle chose est le jeu, il sait que ce qu'il fait “n'est qu'un jeu”, mais il ne sait pas ce qu'il “sait” par là» [GADAMER (1960) 1976 : 28].

dans la fiction» comme le dit Roger Odin<sup>13</sup> ou d'«entrer dans le jeu», c'est aussi, et surtout, d'«être pris au jeu».

## 2. LA PARTICIPATION SPECTATORIELLE

Les thèses développées par Hans-Georg Gadamer dans «L'ontologie de l'oeuvre d'art et sa signification», et plus particulièrement dans la première partie intitulée «Le jeu comme fil conducteur de l'explication ontologique», deviennent à partir de maintenant des références essentielles afin de clarifier certaines idées avancées dans la thèse. Pour Gadamer, le spectateur est déterminé par le fait d'assister :

Assister, c'est plus que se trouver en même temps qu'une autre chose. Assister, c'est prendre part. Celui qui a assisté est parfaitement au courant de ce qui s'est passé réellement. Ce n'est qu'en un sens dérivé qu'assister désigne un comportement subjectif, celui d'être présent au fait. Etre spectateur est donc une manière authentique de prendre part [GADAMER (1960) 1976 : 51].

Vu sous cet angle, aller au cinéma ne consiste plus simplement à «prendre place» dans un dispositif scénographique et énonciatif comme le note Gardies<sup>14</sup> ou dans une institution cinématographique comme le laisse entendre la sémio-pragmatique d'Odin.

---

13 - Cf. «L'entrée du spectateur dans la fiction» [1980].

14 - «[U]ne conception spatiale s'avère nécessaire : quelque chose comme, pour faire référence à Freud, une topique du spectateur. En ce sens, être spectateur c'est prendre place. Au sein d'un dispositif scénographique, bien sûr, mais ailleurs aussi, particulièrement au sein d'un autre dispositif, celui de l'énonciation» [GARDIES, 1989: 142].

Aller au cinéma, c'est bien «prendre part» au film, c'est bien y «jouer volontairement un rôle». C'est pourquoi, le spectateur arrive généralement en salle déjà prêt à concentrer et à consacrer ses énergies à la construction de l'histoire que le récit lui permettra et lui demandera de fabriquer. En d'autres mots, il connaît son rôle et il est disposé à jouer.

Cette disposition mentale du spectateur est fort importante puisque toute activité ludique n'est instituée que par celle-ci.

[L]e jeu ne peut commencer sans que règne un état d'esprit ludique qui doit imprégner la zone de jeu et animer la partie. C'est ce que Huizinga appelle le «charme» qui se dégage du jeu lui-même, et qu'il compare à l'effet sonore incantatoire d'un lieu du culte qui engendre comme par magie le réflexe de l'obéissance [RATH, 1986 : 135]<sup>15</sup>.

En état d'esprit ludique, le spectateur, comme le joueur, doit d'abord accepter la coexistence paradoxale des réalités du jeu et du non-jeu. Mais, et je l'étudierai en détails dans le prochain chapitre, il doit accepter de se plier à un système de règles et de pratiques préalablement déterminé par les contraintes du médium ou du dispositif et par le jeu ou l'institution du jeu<sup>16</sup>. Bien entendu, ce système aura dû être assimilé avant qu'il ne pénètre dans l'aire de jeu. D'autre part, les règles et les pratiques d'un

---

15 - La notion d'obéissance est ainsi exprimée par McLuhan : «A game is a machine that can get into action only if the players consent to become puppets for a time» [1964: 238].

16 - R. R. Wilson cite Bernard Suits à ce sujet (cette fois-ci de son livre *The Grasshopper : Games, Life and Utopia*) : «It is the the player's state of mind that makes the rules of a given game acceptable and allows him to engage in an activity that has been made, by the rules that have consituted it, a purposefully inefficent manner of obtaining certains ends» [WILSON, 1990 : 5, 79].

jeu ne renvoient pas toujours à des manifestations physiques (telles que : rester dans les limites du terrain de jeu, se servir seulement de certains appareils, respecter les dimensions légales des accessoires et de l'équipement, etc.). Comme on le voit dans **Les Joueurs d'échecs** (Satyajit Ray, 1977), les échecs peuvent tout autant se jouer avec des vraies pièces qu'avec des légumes. Rois, reines, fous, cavaliers, tours et pions restent déterminés par leurs possibilités de mouvement. Ne se déplace pas en diagonale qui veut, que ce soit une tour ou un piment.

La conceptualisation ludique du cinéma narratif se heurte toutefois à celles plus nuancées de certains chercheurs qui dissocient le spectateur (ou le lecteur) et le joueur. C'est notamment le cas de Bernard Suits dans «The Detective Story: A Case Study of Game in Literature», article qui me servira de jalon parce qu'il contient toutes les bases de mon questionnement et parce qu'au bout du compte, il va à rebours de mon point de vue. Conséquemment, après avoir affirmé que les histoires de détectives sont des casse-têtes, Suits remarque que face à ces histoires, certains lecteurs (et inversement, certains auteurs) s'intéressent beaucoup plus à la psychologie des personnages qu'à l'énigme à résoudre. «[But] even where the work is, pretty much, puzzle-plot dominated (as in Poe, Doyle, Christie, Carr, Queen), it is by no means necessary for the reader to respond to the novel as a puzzle to be solved» [SUITS, 1985 : 208]. Bien sûr, le lecteur peut réagir au roman — ou à un film — comme s'il s'agissait d'une partie et ainsi, y participer en tant que joueur, en tant qu'investigateur visant à solutionner un problème

(problem-solver ou puzzle-solver). Mais à vrai dire, selon Suits, la majorité des lecteurs ne répond pas au texte de cette façon. Ceux-ci se laissent plutôt emporter par l'action, beaucoup plus par curiosité que par défi compétitif. Suits met ainsi en parallèle le roman policier avec une partie de baseball durant laquelle un frappeur refuse de répondre à un lancer afin de juger de l'adresse du lanceur. De la sorte, le lecteur peut préférer regarder la partie afin d'apprécier l'art et la stratégie de l'auteur, afin aussi de ne pas gâcher le plaisir de la résolution finale. En continuant d'être un lecteur curieux (curious reader) ou un lecteur cherchant à être surpris (surprise-seeker), le lecteur ne joue pas. Il reste un simple spectateur.

De prime abord, le raisonnement de Suits est très valable. Mais pour établir de manière évidente et rigoureuse cette analogie spectateur-joueur qui constitue le fondement de mon argumentation, il est nécessaire de revenir à la réflexion très dense de l'auteur de *Vérité et méthode* sur l'ontologie de l'oeuvre d'art. Par conséquent, si on la juge d'après les critères de Gadamer,

l'oeuvre d'art est jeu, c'est-à-dire que son être véritable est inséparable de sa représentation et que cependant, par la représentation, se manifeste l'unité et l'identité d'une figure. La référence à l'acte de se représenter fait partie de son essence [(1960) 1976 : 49].

Alors que dans la conception classique de l'art, on considère que l'espace clos de l'univers du jeu s'ouvre au spectateur en laissant tomber une de ses parois, Gadamer conclut assez pertinemment l'inverse : «c'est justement cette quatrième paroi du spectateur qui clôt l'oeuvre d'art» [(1960) 1976 : 34, n. 2]. Autre paradoxe : la clôture

résulte de l'ouverture, une ouverture «en direction de».

La représentation de l'art est telle, selon son essence, qu'elle s'adresse à quelqu'un, même quand il n'y a personne pour écouter ou pour regarder [GADAMER (1960) 1976 : 36, c'est moi qui souligne].

Dans la *lucarne de l'infini* (Burch), ce sont véritablement la perception et la cognition du spectateur qui fondent le jeu<sup>17</sup>. Gadamer considère l'auto-représentation comme la vraie essence de l'oeuvre d'art et du jeu [(1960) 1976 : 42]. En dépit de la distance du face-à-face et malgré la ségrégation des espaces<sup>18</sup>, le spectateur se trouve déjà inclus dans la représentation. Sur ce point, la pragmatique d'Erwin Goffman rejoint l'ontologie gadamerienne.

Le rôle du spectateur au théâtre [et au cinéma] n'est pas l'adaptation d'un modèle plus général qui existerait dans la vie quotidienne; c'est plutôt le contraire qui serait vrai. Autrement dit, le rôle du spectateur appartient dès l'origine au cadre théâtral [et cinématographique]» [GOFFMAN (1974) 1991 : 138].

Le monde temporaire représenté au cinéma ou au théâtre — le modèle de Gadamer — atteint son entière signification chez le spectateur, car «le jeu apparaît comme une

---

17 - «It is as reading experience that literary texts [ou des textes filmiques] most resemble games. The capacity to become absorbed within a text and the capacity to reconstruct, on the basis of its semiotic system, not only space, but time, events, agents, are the paradiscursive conditions of reading. A literary text may be called game with respect to the ways in which it is read» [WILSON, 1990 : 192].

18 - C'est en ces termes que la filmologie nomme la séparation spatiale qu'entretient le spectateur avec l'écran : «Il se produit une véritable ségrégation des espaces. L'un d'eux est celui dans lequel «vivent» et se meuvent les acteurs, l'autre est celui auquel appartiennent les spectateurs, scission analogue à celle qui se réalise au théâtre entre le scène et la salle, mais généralement plus profonde au cinéma» [MICHOTTE, 1948 : 258].

*représentation à l'intention du spectateur*» [GADAMER (1960) 1976 : 35]. Ce spectateur pénètre ainsi la réalité artificielle, y collabore et s'y voue<sup>19</sup> complètement étant donné que c'est pour lui qu'a lieu le jeu de la fiction. C'est toute la question.

Dès lors, on fausse l'étude de la lecture et de la spectature en les comparant au contexte situationnel de parties sportives telles que la basket-ball (Eco) ou le baseball (Suits). Dans ces cas-là, les joueurs exécutent leur jeu et s'y abandonnent sans viser ni avoir à se soucier des spectateurs. Ils peuvent le pratiquer pour eux-mêmes et ce, devant des estrades totalement vides. C'est quand un sport accède à la représentation, c'est-à-dire quand il devient spectacle, qu'on parle d'un ensemble composé de joueurs et de spectateurs. Mais le cinéma et le théâtre fonctionnent tout à fait différemment. D'une manière opposée, les acteurs — ces joueurs de la fiction<sup>20</sup> — n'exécutent pas leur rôle. Ils le jouent. Ils le donnent en représentation. Ils visent en quelque sorte une

---

19 - «Assister, en tant que modalité subjective de la condition humaine, a le caractère d'être-hors-de-soi. (...) En vérité, être-hors-de-soi est la condition positive pour que l'on soit auprès de quelque chose, pour qu'on assiste. Assister, en ce sens, c'est s'oublier; et ce qui constitue l'essence du spectateur, c'est qu'en s'oubliant il se voue au spectacle. Mais l'oubli de soi est ici tout autre chose qu'un état privatif, car il procède de l'abandon à la chose, qui constitue la part d'activité propre au spectateur» [GADAMER, (1960) 1976 : 52].

20 - Ne parle-t-on pas du «jeu des acteurs». Robert Lepage le signale en analysant le vocabulaire du théâtre dans son «Glossaire», la notion de jeu est inscrite dans le *player* anglais et le *Schauspieler* allemand. Lepage estime ensuite : «Ces particularités linguistiques ne reflètent pas nécessairement la réalité présente des choses. (...) Mais on peut sentir un sentiment important derrière cette façon de nommer les choses. Pour moi, il est très important de ramener la notion de jeu dans le jeu théâtral, en y réintroduisant l'idée de compétitivité, de ludisme et de sport. Tout ça dans un but de dépassement...» [in CHAREST, 1995 : 66].

«coïncidence psychique»<sup>21</sup>.

Leur façon [aux acteurs] de participer au jeu n'est plus déterminée par le fait qu'ils s'y perdent entièrement, mais par le fait qu'ils jouent leur rôle en rapport à et en vue de l'ensemble du spectacle dans lequel ce n'est pas eux, mais les spectateurs, qui doivent se perdre. C'est un changement total de direction que subit le jeu en tant que jeu en se transformant en spectacle. Le spectateur prend la place du joueur. C'est lui, et non le joueur, pour qui et en qui le jeu se joue [GADAMER (1960) 1976 : 36]

L'essence propre du jeu revient indubitablement au spectateur<sup>22</sup>. Cependant, la «prééminence méthodologique» du spectateur n'enlève rien à l'acteur. Au contraire, précise Gadamer, «[l]'exigence d'atteindre le jeu lui-même dans son contenu significatif est identique pour les deux» [p. 36]. Jouant leurs rôles, les acteurs de *Clue* doivent, de la même manière que le spectateur, chercher à résoudre l'intrigue. À des degrés différents — puisqu'il y a évidemment un coupable parmi eux —, les personnages participent au drame, cherchent des indices dans le but de trouver le coupable des meurtres de M. Boddy, de la cuisinière, de la bonne, du chauffeur, du policier et de la chanteuse de télégrammes qui se présentent plus tard au manoir. Ainsi, la distinction entre les acteurs et le spectateur s'annule. Il n'est pas possible, lorsque l'on parle d'un

---

21 - «Le plaisir *ludique*, celui d'un jeu "gratuit", qui est celui du comédien et que le spectateur "répète" intérieurement, c'est le plaisir de la coïncidence psychique entre le comédien et son public. Le spectateur guette l'invention ludique pour s'y complaire» [UBERSFELD, 1981 : 336].

22 - L'aporie de Gadamer au sujet du jeu vaut aussi pour la spectature. Dès l'instant où le spectateur entre dans une salle de cinéma, il *est* spectateur. Vu sous cet angle, il importe peu que la prédisposition des spectateurs à la partie-jeu filmique soit variable ou que la production d'inférences soit différentes.

film narratif ou d'oeuvres théâtrales et littéraires, de cloisonner le «participer» (game-playing) et le «voir» (game-viewing). À regarder de plus près la séparation accomplie par Suits, on se rend compte que son analogie entre le roman policier et le baseball mène à une proposition similaire. Effectivement, Suits compare le lecteur refusant de jouer la partie (nonplaying reader), non pas à un spectateur, mais à un frappeur qui décline de s'élaner. Autant que je sache, le frappeur n'est pas assis dans les gradins. Il est inclus dans le jeu. C'est un joueur au même titre que le lanceur et les huit autres joueurs qui attendent sa frappe.

Le raisonnement de Suits se dresse encore contre ma conceptualisation. Ce dernier déclare en effet qu'adapter le concept de jeu à un roman policier peut être hors de propos et trompeur. L'auteur d'un tel roman peut avoir décidé de ne créer et de ne jouer aucune partie. De préférence, il peut poser son énigme dans le seul but de «décrire le travail d'un détective» (an act of detection) [1985 : 212]. Suits renvoie succinctement à la série télévisée **Columbo** afin d'exemplifier sa pensée. Extrapolons les tenants et les aboutissants de cette référence. D'une part, c'est au Lieutenant Columbo à résoudre le crime. C'est lui qui doit trouver les indices, détecter et éviter les indications erronées afin de prouver le crime et accuser le coupable. Le spectateur de **Columbo** n'a qu'à s'asseoir et qu'à apprécier la clairvoyance du lieutenant interprété par Peter Falk. D'autre part, en présentant le coupable dès le début d'une émission, l'auteur de **Columbo** ne pose aucune énigme. Il est alors totalement faux ou purement

métaphorique de dire que l'inspecteur joue une partie avec les suspects et avec les indices qu'il doit découvrir.

And that is because the fictional detective (and thus the *fictional* puzzle-solver) is simply not represented as playing a game at all; he is represented as playing a deadly serious trade. Not all puzzles are game, let us remember; it is just that certain puzzles (like crossword puzzles and the Minute Mystery) make up a species of game [SUITS, 1985 : 211].

De nouveau, cette façon de concevoir les choses est très valable lorsqu'on renvoie au jeu comme un type d'activité parmi d'autres. Mais à partir du moment où l'on se réfère à l'ontologie d'une oeuvre basée sur le jeu, la restriction ne tient plus.

Même lorsque le spectateur peut apprécier la science d'un détective tel que Columbo, il n'en demeure pas moins un joueur par sa façon d'atteindre le film. Si l'on veut à son tour comparer l'auteur d'une énigme à un joueur et plus particulièrement à un lanceur (Suits), le résultat n'est pas incompatible avec ma réflexion. En plus d'avoir à se limiter à la zone des prises, un lanceur ne peut envoyer qu'un nombre restreint de lancers. Le frappeur le sait et c'est sur cette base que le jeu se déroule. De la sorte, dans son cercle heuristique, le lanceur fait le tour de son répertoire de lancers avant de s'exécuter. Il considère son lancer précédent. Il choisit le prochain<sup>23</sup>, à la fois en anticipant sur l'attente du frappeur (traitement top-down) et en se fiant à la position de ce dernier (perception bottom-up) qui effectue les mêmes opérations à l'inverse. Pour

---

23 - Les connaisseurs savent toutefois que c'est souvent l'entraîneur qui, via les signaux du receveur, ordonne un certain lancer. Cette précision ne change toutefois rien à la présente discussion.

traduire l'interaction entre le lanceur et le frappeur. on peut dire que le premier pose un problème au second qui, de son côté, essaie de le résoudre le mieux possible (en claquant un circuit par exemple)<sup>24</sup>. De la même façon, du moment où l'auteur et les spectateurs<sup>25</sup> doivent interagir sur des bases identiques, l'acte de compréhension d'un récit ressemble aussi à une résolution de problème (problem-solving). L'auteur doit faire des choix à l'intérieur d'un champ de possibles limité. Ainsi, selon Robert de Beaugrande, «the task of communicating is then not to *fill* other people's minds with content, but to instruct them *how to limit and select among* the content they already have in their minds» [cité in BRANIGAN, 1992 : 111]. Parce qu'un réalisateur ou un grand imagier constitue le premier spectateur de son film, sa perception est, comme celle du public, médiatisée à travers la mise en intrigue et la mise en film ou à travers divers niveaux de narration<sup>26</sup>. En ce sens, on peut dire que là aussi, la distinction entre

---

24 - «A batter and a pitcher in a two-move game could thus very plausibly have the following understanding of what was going on between them. 'Look here,' it is as though the pitcher is saying, 'I am going to toss you a batting problem. You don't know if it will be a curve, a slider, a slow ball, a fast ball, or what, and so you must be mentally and physically alert in order to respond successfully to my challenge. What I shall give you, following my wind-up, is a little problem to solve, or, as we might just as well say, a little game to play.' And I can think of no reason why the batter, too, should not think of the situation in the same terms» [SUITS, 1985 : 206].

25 - «The only difference between the detective novelist as gamewrite and the baseball pitcher is that a lot of different readers can be figurative 'batters' in response to single 'pitch' of a novelist» [SUITS, 1985 : 206]. J'ajouterais pour suivre le parcours tout en nuance de Suits : si bien sûr il s'agit d'une partie-jeu ou d'un *vrai* casse-tête.

26 - Branigan répertorie en fait huit niveaux de narration [cf. 1992 : 86-124].

l'auteur et le spectateur s'annule : «Whether we are an "author" or a "reader" is no longer pertinent : the central activity of narration is redescription of data under epistemological constraint» [1992: 112]. Si l'on parle de la *mimésis* de l'auteur et de celle du lecteur, c'est en sachant très bien qu'elles ne font qu'une<sup>27</sup>. Dans les deux cas, c'est le film qu'on a en vue. En somme, l'exigence d'atteindre le jeu reste la même. Auteur(s), acteurs et spectateurs, tous les joueurs entrent en scène et en jeu.

Il me reste à clarifier comment le film peut être comparé à une partie-jeu, même lorsqu'un récit n'est pas un casse-tête compliqué comme *Exotica* d'Egoyan ou lorsqu'un roman policier décrit uniquement le dangereux métier de détective (a deadly serious trade, dixit Suits). Les affirmations de Suits reposent sur une distinction que ce dernier établit en se servant cette fois-ci du hockey professionnel. Par opposition à la *représentation d'un jeu*, le hockey reste pour Suits un *vrai jeu* puisque les joueurs ne jouent pas selon un canevas décidé d'avance, canevas qui maximiserait tous les éléments dont raffolent les partisans : des bagarres colorées (colourful brawls) aux victoires à la dernière minute [1985 : 211]. Partant, le scénario bien ficelé de la littérature ou du cinéma n'est pas un *vrai jeu*. C'est, déclare Suits, une *image de jeu*. Une histoire de détective à la *Columbo* élabore l'*imitation* d'une résolution de

---

27 - «Ce que l'exécutant joue et que le spectateur reconnaît, ce sont les figures et l'action elle-même, telles qu'elles ont été conçues par l'écrivain. Nous avons ici une *double mimésis* : l'écrivain représente et l'exécutant représente. Mais voilà : cette double *mimésis* n'en fait qu'une : c'est la même chose qui accède à l'existence dans l'une comme dans l'autre *mimésis*» [GADAMER (1960) 1976 : 44].

problème et toujours selon Suits, n'entretient alors aucun rapport avec la question de jeu en littérature<sup>28</sup>.

Le recours au jeu sportif déforme encore le problème et, derechef, il faut retourner à l'essence du jeu. Car en revenant à Gadamer et à l'ontologie de l'oeuvre d'art, on comprend que le roman et le film narratif ne sont pas des *imitations* ou des *représentations de jeu*, mais bien des *jeux représentatifs*. En termes gadameriens, on dira que ce qui est imité dans l'imitation est tellement la chose visée, celle sur laquelle repose la signification de la représentation, que l'oeuvre n'est pas différente de la manière dont on la «conçoit» [(1960) 1976 : 43]. Le spectateur sait que le film été réalisé à son intention. Il participe à la partie-jeu en ayant présent à l'esprit que, comparativement au hockey, tout a déjà été planifié. Il connaît et en possède les enjeux.<sup>29</sup> Or des enjeux, Huizinga l'a montré, un jeu en suppose toujours, que ces derniers aient une valeur symbolique, matérielle ou purement abstraite [(1938) 1951 :

---

28 - «Now, I suggest that the detective story so conceived — where the reader views an imitation of puzzle-solving, but is neither playing nor viewing a real game — the detective story, thus conceived, has no bearing whatever on the issue of games in literature (or at least no more bearing than anything else in the universe, since anything under the sun and beyond it can be made a literary *subject*) [SUITS, 1985 : 211, c'est moi qui souligne].

29 - Marc Vernet est certainement l'un des premiers à avoir souligné de façon assez marquée cette connaissance spectatorielle : «[O]n ne peut pas parler de la construction d'un film narratif sans envisager ce que le spectateur sait de l'instance énonciatrice (réelle et/ou fictive). Le spectateur sait qu'il a affaire à un récit, visuel et sonore, dont il n'a pas la maîtrise et qui lui présente un contenu dont il est radicalement coupé. Coupure qui est la condition nécessaire pour qu'il puisse y adhérer, notamment par le regard qui requiert lui aussi distance et séparation» [1985: 11-112].

91]. C'est ce qui assure que le jeu ne soit pas futile.

Au cinéma, l'enjeu est à la fois sémantique et narratif. Le jeu consiste en un casse-tête, et ce n'est certes pas métaphorique. Le film représente pour les joueurs,

...[un] projet de structuration en quatre-vingt-dix minutes.... avec l'incessant aller et retour entre la forme globale (le tout) et la cellule unitaire (le plan), l'incessant travail d'architecture avec points d'articulation, intervalles, jointures — ensemble considéré selon le jeu double d'une double préoccupation : l'espace et le temps, l'image et le son [DURAND, 1993 : 46].

La structuration s'accomplit avant toute chose au montage. Comme on l'a souvent noté, tout changement de plan demeure l'enjeu d'une perte ou d'un gain de sens. La notion de transparence du cinéma narratif s'efforce d'éviter toute perte au niveau spatio-temporel. On prise un certain découpage qui dirige l'attention du spectateur<sup>30</sup>. On utilise souvent des *establishing shots* et des *reestablishing shots* pour présenter et resituer le schéma général d'un lieu où se déroule l'action<sup>31</sup>. L'ordre argumentatif travaille à ce que chaque nouveau plan réponde parfaitement à ma construction mentale du lieu et réciproquement, que chaque lieu s'intègre à la carte mentale que je trace ou que je possède de l'univers du récit.

[L]es problèmes d'espace, de respect des lieux et des déplacements sont très importants. Car l'espace et le temps ne peuvent pas être dissociés de notre expérience, de notre perception. Il ne faut pas que le spectateur se pose de fausses questions, c'est-à-dire des questions qui ne font pas avancer le récit, qui

---

30 - Noël Carroll appelle ce découpage le cadrage variable (variable framing). J'y reviendrai au sujet des règles du jeu.

31 - Voir «Discontinuous cuts and their contribution to mental structure and visual momentum» in HOCHBERG et BROOKS, 1978 : 280-295.

au contraire le retardent : «Où se trouve ce personnage ? Que fait-il ?» La discontinuité dans un lieu, dans une action, peut être voulue par un réalisateur, mais si elle est fortuite elle détourne de l'essentiel. Le plus léger flottement peut tout compromettre [JURGENSON et BRUNET, 1990 : 32-33].

Lorsqu'il ne met pas en scène de façon volontaire un suspense, le montage en continuité du cinéma narratif n'est en fait rien d'autre qu'une continuité d'interrogations spatio-temporelles savamment posées (perception bottom-up)<sup>32</sup>. Interrogations auxquelles le spectateur répond avec ce que Balázs appelait dès 1930 l'«induction inévitable d'un courant de signification» (traitement top-down). Bien qu'on s'y dispute dès l'heure beaucoup d'informations, ce n'est pas à ce niveau initial de structuration qu'on souhaite brouiller les cartes.

On ne franchit pas en vain un obstacle dénué de toute nécessité. On ne participe pas non plus à une partie-jeu sans viser un quelconque résultat, ne serait-ce que pour le plaisir qu'on en retire. Tous genres confondus, et selon la manière d'envisager la chose, l'enjeu d'un film narratif et fictionnel est constitué soit par la résolution de l'énigme ou de l'intrigue (le pluriel n'est évidemment pas exclu), soit par le retour à l'équilibre initial. Jack sauvera-t-il les passagers de l'autobus avant que ce dernier n'explose dans **Speed** ? Qui du père ou de la mère aura la garde du fils dans **Kramer vs. Kramer** ? Stanley va-t-il séduire Tina dans **The Mask** ? Le requin de **Jaws** sera-t-il

---

32 - «To some filmmaker, good editing poses first a visual question and then a visual answer» [HOCHBERG et BROOKS, 1996 : 379]. Branigan a nettement discerné les principes de ce questionnement visuel : «...the breaking between shots does not usually "mean" anything, it is merely a catalyst for us to *proceed to generate hypotheses* using certain strategies» [1992 : 48].

tué afin que la plage d'Amity retrouve sa quiétude estivale ? Qui est le meurtrier de M. Boddy et des autres dans **Clue** ? Face à de telles interrogations, et du moment où le coupable est identifié dès les premières minutes, quel intérêt y aurait-il alors à regarder une émission comme **Columbo** ? En prenant au pied de la lettre les commentaires de Bernard Suits sur les virtuels résultats de parties de hockey connus d'avance, puisqu'il n'y a plus d'enjeu, il n'y aurait plus de jeu mais seulement une description ou une(re)présentation. Manifestement, c'est trop vite fermer le dossier de l'activité ludique instituée par le cinéma. La narratologie a sciemment enseigné qu'un récit en dit toujours moins qu'il n'en sait, encore faut-il que l'on en tienne véritablement compte.

Et s'inspirant des deux grandes classes de connaissances telles qu'elles sont divisées au sein de ma mémoire à long terme, on affirmera d'emblée que l'enjeu d'un film ne renvoie pas invariablement à l'événement singulier qui dénoue une affaire. Mes visées narratives peuvent devoir atteindre tout autant la connaissance d'un fait, d'une chose ou d'un être (le savoir) que la façon d'accomplir une tâche ou d'effectuer une activité (le savoir-faire). Cette distinction est importante.

Many difficulty in narrative analysis and film theory have arisen through the failure to appreciate the difference between "reference" — such as denotation — and a "procedure" or instruction to be followed in discovering/assigning a reference [BRANIGAN, 1992 : 48].

Attendu que le «quoi» de la mémoire déclarative et le «comment» de la mémoire procédurale sont étroitement reliés, les joueurs — acteurs, personnages, grand

imagier/réalisateur et spectateur — sont constamment confrontés à ces manières d’interroger les informations présentées. Le “savoir-faire” du montage en continuité permettant de mettre l’accent sur le “savoir” spatio-temporel, la mise en intrigue, elle, peut alors insister sur l’une et/ou l’autre de ces deux questions. Conséquemment, alors que l’enjeu de **Clue** est placé sur le «qui a commis le meurtre ?», celui d’une histoire de détective à la **Columbo** loge dans le «comment le détective va-t-il pouvoir démasquer le coupable ?». D’autre part, une histoire extraordinaire comme **Double assassinat dans la rue Morgue** d’Edgar Allen Poe (adaptée une première fois au cinéma en 1932 par Robert Florey) soulève les deux types d’interrogations : «qui est l’auteur de ce double assassinat ?» et «comment cela a-t-il pu se produire ?».

Si la résolution d’une intrigue représente LA question du cinéma narratif, il n’en demeure pas moins qu’au cours de ma spectature-en-progression, il m’aura fallu enchaîner plus d’un jugement et plus d’une inférence pour aboutir au dénouement final. D’ailleurs, ne me fait-on pas attendre quatre-vingt-dix minutes avant de me donner LA clé de l’énigme ? Pourquoi attendre sinon pour jouer avec moi. En effectuant une petite substitution au sein d’une expression fort connue et fort citée de Barthes [(1966) 1977: 15], on peut dire que l’enjeu sémantique et narratif n’est pas «au bout» du récit filmique, il le traverse. C’est dans cette optique que la narration érotétique (erotetic narration) de Noël Carroll (introduite au cours du second chapitre) se comprend mieux et que finalement, elle peut se comparer à la résolution de problème. Les micro-

questions/réponses constituent des indices qui mèneront à LA macro-réponse du film<sup>33</sup>. Par exemple, dans **Clue**, pourquoi les six invités sont-ils conviés au manoir sous des pseudonymes ? Qu'est-ce qui les unit ? Pourquoi exerce-t-on un chantage sur eux ? Pourquoi leur distribue-t-on des armes ? Qui vient de tuer M. Boddy ? Pourquoi la bonne crie-t-elle ? Étant donné que le cadavre est soudainement disparu, M. Boddy était-il réellement mort ? etc. La narration érothétique, c'est-à-dire cette recherche du sens logique de l'action, fait du spectateur — qu'il en soit conscient ou non<sup>34</sup> — un producteur de questions (question-former) [1988b : 173]. Cependant, dans la mesure où, selon Carroll, ce «producteur de questions» anticipe les réponses, l'expression porte à confusion et n'explique pas la nature profonde de la spectature. En fait, puisqu'il lui faut trouver les réponses les mieux adaptées aux questions toujours renouvelées de ce vaste jeu de rébus (Gardies) qu'est un «movie», il apparaît de nouveau plus juste d'affirmer que le spectateur doit «faire le tour de la question». Ses incessantes questions/réponses ont des répercussions sur la suite du récit, sur l'éventail des choix

---

33 - Il peut tout aussi bien s'agir de plusieurs MACRO-questions. Carroll exemplifie cette pluralité à l'aide de **The General** de Buster Keaton (1927) : 1) Johnny Gray gagnera-t-il le coeur de sa dulcinée ? 2) reprendra-t-il possession de son train "The General" ?, et 3) réussira-t-il à se faire enrôler dans l'armée de la Confédération ? [1988b : 178].

34 - Carroll mentionne qu'il ne faut pas confondre les processus mentaux. Ainsi, «avoir une question en tête» n'équivaut pas nécessairement à «se livrer à un questionnement mental conscient». Le spectateur a des attentes subconscientes. Par exemple, si l'on arrête la projection d'un film à moitié chemin, LA question au sujet du dénouement fait très vite surface [1988b : 173].

qu'il fera subséquemment ainsi que sur l'horizon futur des possibilités. Comme je l'ai noté, il fait «des tours» des micro-questions soulevées par l'intrigue. À la fin, il aura fait «un tour» de LA macro-question du film. La participation et l'habileté au jeu du spectateur tiennent au dynamisme qu'il manifeste au sein de son cercle heuristique.

Dans la grande tradition genettienne qui est à l'origine de la narratologie cinématographique comparée, on ne peut pas débattre des questions soulevées par un récit sans s'intéresser au mode narratif, et plus particulièrement à la fameuse notion de focalisation. Je ne veux pas m'étendre ici sur le sujet puisqu'on en a traité en long et en large dans les théories du cinéma. Cependant, la prise en considération de ce *foyer situé* et de son pouvoir ludique (Gardies) est tout de même nécessaire. Car que l'on parle de focalisation zéro, externe et interne comme Genette [1972 et 1983], de focalisation, de configuration de la focalisation et de focalisateur comme je l'ai fait [1991 et 1993], ou que l'on distingue d'autre part la focalisation (le savoir), l'ocularisation (le voir) et l'auricularisation (l'entendre) comme Jost [1987a], on renvoie d'une manière ou d'une autre au jeu d'avantages et de désavantages perceptivo-cognitifs qui régissent la distribution de savoir entre le spectateur, les personnages et le (meneur de) jeu. Que le spectateur connaisse l'identité du meurtrier au début d'un **Columbo**, qu'il découvre en même temps que les personnages de **Clue** qui est le(s) meurtrier(s), qu'il sache ou non qu'il y a une bombe sous la table<sup>35</sup>, tout cela change les

---

35 - Le célèbre exemple qu'utilise Hitchcock pour illustrer ce qu'il entend par le suspense et par la surprise [cf. TRUFFAUT, 1985 : 73].

enjeux d'une scène ou d'un film. Mais il n'en demeure pas moins que la sélection/restriction d'informations narratives demeure un processus abstrait tant et aussi longtemps qu'elle n'est pas rendue perceptible. En réalité, même si le spectateur doit pallier la restriction de "champ", il lui arrive de ne pas pouvoir le faire. Certaines indications que l'on retrouve dans les scénarios expriment en des termes très nets cette impossibilité cognitive. Notamment :

- C'est l'homme de la scène 2, mais ça le spectateur ne le sait pas encore.
- Le spectateur ne connaît pas encore les personnages du film.
- (...) mais cela, le spectateur ne l'apprendra que plus tard.
- Le spectateur ne le verra pas tout de suite.
- Le spectateur doit croire que (...) [PERRON, 1993 : 28].

Le spectateur joue, mais sans être réellement en mesure de juger de tous les moments où il «est joué». Beaucoup plus bavard, le scénario de film est en général un bon informateur sur le dessous des cartes du récit filmique.

En définitive, qu'un film trace un sentier interprétatif (Eco) balayé dans une seule direction ou qu'il développe un mystère à multiples facettes, le spectateur doit lutter contre l'intrigue ou l'ordre argumentatif du récit. Il doit se servir de toute sa curiosité, son attention, son intelligence, sa sagacité, ses compétences et ses capacités mémorielles. Qu'il en soit ou non totalement conscient, le spectateur «est pris au jeu». Il est pris «par le jeu». Je cite une fois de plus Gadamer.

Le jeu représente manifestement un ordre dans lequel le va-et-vient du mouvement du jeu se produit comme soi-même. Le propre du jeu est que ce mouvement soit non seulement dépourvu de but et d'intention, mais également exempt d'effort. Il se fait comme de lui-même. La légèreté du jeu qui, bien sûr,

ne signifie pas nécessairement absence réelle d'effort, mais qui phénoménologiquement, désigne seulement l'absence de fatigue, est subjectivement ressentie comme une décharge. Le jeu est ainsi disposé qu'il fait pour ainsi dire se perdre en lui le joueur, le dispensant d'avoir à assumer l'initiative, ce qui fait tout l'effort de l'existence [GADAMER, (1960) 1976 : 31, c'est moi qui souligne].

Pour paraphraser Gombrich au sujet de l'indifférenciation entre l'«interpréter» et le «voir», je dirai : quand nous sommes conscients de notre comportement ludique face à un film narratif, nous nous considérons comme un «joueur», quand nous ne le sommes pas, nous nous considérons comme un «spectateur». Or, dès qu'on entre dans une salle de cinéma et qu'on se laisse absorber par un film, on devient un *spectator ludens*.

### 3. CLASSIFICATION DES PARTIES-JEUX FILMIQUES

Héritière des préoccupations de la théorie littéraire, la narratologie cinématographique comparée a développé une autre lacune très importante. En plus de ne pas accorder à la spectature toute l'attention qui lui revient, elle a par le fait même entièrement négligé l'«espace d'interaction»<sup>36</sup> proprement filmique. Car, comme l'a très bien montré Gilles Thérien dans «La lisibilité au cinéma»,

[f]ilm et livre n'existent pas au même degré d'abstraction. Le film, (...), est foncièrement un tissu d'images en mouvement, accompagnées de mots, de sons, de bruits... Sa perception est ce qu'il y a de plus concret. Le spectateur est le lieu d'une transmutation complexe où ces éléments concrets deviennent

---

36 - En sémio-pragmatique, Roger Odin parlera d'«espace de communication» [1988: 121].

abstrait [1992a : 111].

Le spectateur est certes soumis à l'ordre argumentatif du récit, mais...

... l'ordre choisi l'est en fonction de la volonté de captation du spectateur. Il n'y a pas que le récit qui est utilisé à cette fin mais l'ensemble des éléments qui concourent à faire un film : les images, leur dimension et leur impact, le montage et le rythme, l'utilisation de la bande sonore soit sous l'angle des bruits, des paroles ou de la musique [1992a : 119, c'est moi qui souligne].

L'acte de spectature est une expérience à la fois — et j'accentue le «à la fois» — perceptive, cognitive et émotive. Conséquemment, et sur de nouvelles bases, il est nécessaire de dépasser l'«ordre des choses» bien établi d'un récit afin de nuancer l'interaction qu'entretient le *spectator ludens* avec la partie-jeu filmique. Tous les films ne sont pas des casse-têtes compliqués. C'est dans cette optique qu'il me faut différencier les parties-jeux filmiques. Empruntant les éléments de la classification établie par Roger Caillois, je vais dans un premier temps en exposer les tenants.

C'est devant une multitude et une variété infinies de jeux que se retrouve Caillois. Partant, c'est également à une diversité de critères que se voit confronté tout processus de classification. On opéra tantôt pour l'instrument ou les accessoires du jeu, tantôt pour la qualité principale qu'il exige. On choisira à un tel moment le nombre de joueurs, à un autre moment le lieu où la partie est disputée. Mais ce qui complexifie encore plus la tâche, c'est que tous les caractères qui servent de base à la répartition ne sont pas singuliers et isolables. Une même activité ludique peut notamment se jouer seul ou à plusieurs, comme elle peut mobiliser une ou plusieurs qualités (physiques et

intellectuelles) ou utiliser les instruments et le lieu d'un autre jeu. Caillois observe cependant une distinction fondamentale. Alors que la personne qui achète un billet de loterie ne peut que s'en remettre au hasard, le joueur d'échec peut compter sur ses habiletés et mettre tout en oeuvre pour gagner. On *joue* ici et là de manière fort différente. En conséquence, c'est somme toute l'«attitude du joueur» face et dans le jeu qui permet de bien définir et de mieux restreindre les rubriques d'une classification raisonnée [1958 : 47]. Caillois propose donc une division en quatre rubriques principales.

La première de celles-ci regroupe tous les jeux où prédomine le rôle de la compétition (*agôn* : nom grec de compétition). On sait que selon Huizinga, la dimension agonale demeure au centre de toute activité sociale. Pour Caillois, le ressort de cette dimension relève du «désir de voir reconnue son excellence dans un domaine particulier» [1958 : 52]. De plus, ce dernier rejoint l'auteur de *Homo Ludens* au sujet de la notion de franc jeu ou de *fair play* en instituant la recherche de l'égalité des chances comme principe essentiel de la rivalité.

La seconde famille de jeux réunit ceux qui relèvent du hasard et de la chance (*alea*: nom latin du jeu de dés). Le jeu de hasard marque et met à jour la faveur du destin. Aucune décision ni réussite ne dépend alors du joueur. Tandis que dans l'*agôn*, le joueur «ne compte que sur lui; dans l'*alea*, il compte sur tout, sur le plus léger indice, sur la moindre particularité extérieure qu'il tient aussitôt pour un signe ou un

avertissement, sur chaque singularité qu'il aperçoit — sur tout, excepté sur lui» [1958: 57].

La troisième rubrique renvoie aux jeux où le rôle du simulacre (*mimicry* : nom anglais de mimétisme) l'emporte . Le joueur doit pénétrer temporairement un univers clos, conventionnel et fictif. En d'autres mots, il doit accepter une illusion «(encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*)» [1958 : 60]. Ce qui veut également dire qu'en se conduisant en conséquence, le joueur peut se déguiser, se travestir, porter un masque ou jouer un rôle. Selon Caillois, la représentation théâtrale et l'interprétation dramatique sont évidemment incluses dans cette rubrique.

Enfin, le quatrième et dernier groupe rassemble les jeux de vertige (*ilinx* : nom grec de tourbillon d'eau). Ces jeux consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et de créer une sorte de panique voluptueuse. Il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité. On pense tout de suite aux tournis que se donnent les enfants, pour le simple plaisir de "voir tout tourner".

Ces quatre rubriques ne recouvrent cependant pas encore entièrement l'univers du jeu. Pour Caillois, la présente classification délimite des secteurs qui rassemblent des jeux de même espèce. Mais, à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent et se rangent entre deux pôles «antagonistes» : la *paidia* et le *ludus*.<sup>37</sup>

---

37 - Huizinga définit également les deux termes au sein de son étude de la notion de jeu dans la langue : la *paidiá* (avec un accent que ne reprend pas Caillois) en page 60 et le

La *paidia* : un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée [1958 : 48].

Le *ludus* : un besoin croissant de la plier [cette *paidia*] à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité [1958 : 48].

La distinction de l'anthropologue possède tous les traits de la double modalité du jeu qu'a introduit de son côté le psychanalyste Winnicott. Plus on s'éloigne de la puissance primaire d'improvisation de la *paidia* ou du *play*, plus la nature du jeu dépend de règles qui régissent le *ludus* ou le *game*. Cette répartition des jeux, répartition croissante et décroissante vers l'un ou l'autre de ces deux pôles, Caillois la résume dans un tableau [1958 : 91]. Je le reproduis ici afin que l'on puisse mieux embrasser l'ensemble de ses exemples et de ses gradations (figure 14).

À la suite de cet exposé, une évidence saute aux yeux car elle renvoie à la nature particulière du cinéma. L'impression de réalité, ou le sentiment d'assister directement à un spectacle quasi réel qu'éprouve le spectateur devant un film<sup>38</sup>, associe sans ambages le cinéma à la *mimicry*. C'est au sein de cette rubrique qu'il me faut circonscrire mon agencement des parties-jeux filmiques.

---

*ludus* en pages 69-70.

38 - Voir entre autres «À propos de l'impression de réalité au cinéma» de Metz [1968: 13-24].

## RÉPARTITION DES JEUX

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA vacarme agitation fou rire	courses luttons etc. } non athlétisme } réglées	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	«tourmis» enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football compétitions sportives en général	billard dames échecs pari roulette	loteries simples composées ou à report	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS			théâtre arts du spectacle en général	

N.B — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croit constamment.

figure 14

*Clue*<sup>®</sup> étant une imitation de *mimicry*, son adaptation cinématographique va presque de soi. En effet, dans son introduction au livret des règles du jeu, Parker Brothers note que «[c]e jeu est différent de tout autre jeu. Tous les personnages relèvent du domaine de l'imagination — même la «victime. On se croirait au théâtre [ou au cinéma]». On peut lire un peu plus loin que «le suspense est à son comble lorsqu'on «accuse» un suspect et que l'on nomme l'arme du crime et la pièce que l'on soupçonne». Dès l'ouverture de *Clue*, les événements et les interrogations soulevées de manière explicite par les personnages se précipitent. Le *spectator ludens* est alors directement jeté dans la confusion des explications et des interprétations<sup>39</sup>. De la sorte, l'interaction suscitée peut être considérée selon deux attitudes spectatoriennes.

En empruntant l'avenue théorique ouverte par André Gardies, on pourrait y voir

39 - En fait, pour un spectateur qui connaît bien le jeu de société, le film l'appelle «à jouer à jouer» le jeu.

une sorte de compétition (*agôn*) [1988 : 139]. S'assimilant au déroulement d'une partie, le visionnement et la lecture d'un film mettraient en présence deux joueurs : d'un côté, le réalisateur/énonciateur/grand imagier, et de l'autre, l'énonciataire/spectateur. Mais au cinéma, on ne va porter ni coups ni contre-attaques comme on le ferait à l'escrime afin de vaincre sur place un adversaire. Il n'y a pas de réel face à face. À l'instar des parties-jeux littéraires ou des mots croisés (qui demeurent le paradigme le plus utilisé pour définir ce type de jeu), il s'agit d'une partie en deux mouvements (*two-moves game*). Le mouvement initial revient au (meneur de) jeu. Celui-ci produit un récit, c'est-à-dire qu'il construit une matrice narrative au sein de laquelle il dispose et présente des indices qui mèneront, notamment dans **Clue**, à l'identification d'un coupable. Une fois cet ensemble terminé et déserté<sup>40</sup>, le spectateur joue à son tour. Il essaie de remplir les espaces blancs laissés dans le récit et de trouver les indices qui lui permettront de deviner l'identité du coupable. Les parties en deux mouvements ne sont pas des parties où les joueurs peuvent interchanger leur rôle (*turntaking games*). Dans son analogie avec le baseball, Suits dira que l'auteur est toujours au monticule et le spectateur au bâton. Cependant, cela n'empêche pas l'un ou l'autre de penser comme l'adversaire. De la même manière que la mise en intrigue et la mise en film doivent anticiper la réponse et l'activité perceptivo-cognitive du spectateur, ce dernier peut avoir à l'esprit

---

40 - Dans *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, sans l'explicitier et sans le savoir, Christian Metz prônait en quelque sorte une théorie de l'énonciation au cinéma conçue comme une partie en deux mouvements. Pour lui, un film, c'est un texte créé par un auteur mais déserté par la suite [cf. 1991].

les stratégies narratives que l'on pourra utiliser. Lorsque le spectateur est conscient qu'on freine sa progression ou qu'on réduit son savoir, c'est là que l'*agôn* est le plus saillant. Et comme les figures du suspense signalées par Jacques Gerstenkorn [GERSTENKORN, 1994 : 154], les moments de compétition s'appréhendent plus aisément que toute une partie-jeu agonale.

L'ontologie gadamerienne me donne encore une fois l'opportunité d'éclairer la question.

Le véritable sujet du jeu n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même (ce que montrent à l'évidence les expériences où il n'y a qu'un seul joueur). C'est le jeu qui tient le joueur sous le charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu [GADAMER (1960) 1976 : 32, c'est moi qui souligne].

Voilà un point très important. Le film fictionnel et narratif doit être compris comme une activité, comme une partie-jeu. Tant du point de vue de la production que de la réception, dès que l'on s'engage dans le jeu, on s'engage à faire le tour d'un film. En d'autres mots, c'est le film qui tient lieu de (meneur de) jeu. Les règles du jeu, certes, peuvent constituer les conditions extérieures du jeu, mais le jeu lui-même n'est jamais extrinsèque aux joueurs. L'impression spectatorielle — pour reprendre la terminologie des narratologues — est alors essentielle : c'est elle qui clôt le récit filmique. La présente discussion, on le réalise assez vite, fait écho à l'examen des notions narratologiques que j'ai mené au premier chapitre. À l'instar de la présence de l'*auteur* derrière le film, la présence d'un adversaire durant une partie-jeu filmique demeure une hypothèse construite à travers l'activité narrative. Et cette dernière hypothèse aussi est

loin de représenter une nécessité à la participation du spectateur. «Pour qu'il y ait jeu, il n'est sans doute pas indispensable qu'un autre joueur participe effectivement au jeu, mais il doit y avoir un élément distinct du joueur avec quoi il puisse jouer» [GADAMER (1960) 1976 : 32]. Sur ce point, la réflexion de Caillois est révélatrice. Bien que le *ludus* soit considéré comme un penchant vers lequel peuvent converger les quatre catégories de jeux, Caillois le distingue pourtant de l'*agôn*.

La différence avec l'*agôn* est que, dans le *ludus*, la tension et le talent du joueur s'exercent en dehors de tout sentiment explicite d'émulation ou de rivalité : on lutte contre l'obstacle et non contre un ou plusieurs adversaires. (...) [1958 : 80].

L'énonciateur, disait Metz, c'est le film [1991 : 26]. Par conséquent, la mise en film et la mise en intrigue du récit représentent les difficultés que doit contourner, dans son mouvement brownien, le spectateur. Pendant les quatre-vingt-dix minutes de sa spectature-en-progression, ce dernier ne lutte pas contre un concurrent, mais il s'"escrime" à franchir une chicane. L'exemple donné par Caillois pour illustrer sa conception de l'obstacle sert parfaitement mon propos : «la lecture active de romans [ou de films] policiers (j'entends en essayant d'identifier le coupable), ..., constitue [...], sans instruments,... la forme la plus répandue et la plus pure de *ludus*» [1958 : 81]<sup>41</sup>.

Enfin, si le *ludus* s'associe volontiers avec la *mimicry*<sup>42</sup>, Caillois précise également

---

41 - Pour éviter toute confusion au sujet de cette idée de «lecture active», il faut savoir que *Les Jeux et les hommes* a été publié en 1958, c'est-à-dire avant que Gombrich publie en 1960 ses réflexions sur la perception/interprétation sur l'art, et bien avant que d'autres s'y soient intéressés et les aient popularisées.

42 - Toute compétition est en elle-même un spectacle et appelle la présence d'un public

qu'«il peut arriver que ce soit le même jeu qui apparaisse tantôt comme *agôn* et tantôt comme *ludus*» [1958 : 81]. C'est dans son attitude ludique que le spectateur peut éprouver ou ne pas éprouver un sentiment d'émulation. S'il construit une personnalité (le réalisateur) ou une «conscience» (le grand imagier) extradiégétiques pour expliquer sa lutte avec la mise en intrigue, on pourra dire qu'il fait face à un *adversaire*. Si au contraire, il est totalement absorbé par le film, on dira plutôt qu'il fait face à l'*adversité*. Cependant, dans l'une ou l'autre de ces éventualités, c'est une chicane embarrassante qui met à l'épreuve le spectateur et qui rend sa spectature-en-progression plus malaisée. Patrice Buendia, avec qui j'ai ouvert le jeu de la réflexion, parlerait certainement ici de «suspense sérieux» [BUENDIA, 1994 : 105], mais on voit bien maintenant que le «sérieux» reste tout de même ludique. Dans cette optique, *ludus* et *agôn* forment un couple et constituent une extrémité vers laquelle pourront tendre les parties-jeu filmiques.

Reconnaissant en quelque sorte la portée du couple *ludus-agôn*, Caillois déclare en introduisant son ouvrage que le jeu repose — sans doute, tempère-t-il — sur le plaisir que retire le joueur à vaincre un obstacle arbitraire, fictif, fait à sa mesure et accepté par lui [1958 : 23]. Le jeu ne divertit alors plus le joueur qui gagne sans effort et infailliblement. Dès lors, et cela reprend le discours de Suits, «[u]n déroulement

---

qui se presse aux guichets comme il le fait à ceux du théâtre et du cinéma. L'*agôn* s'associe donc sans dommage avec la *mimicry* et constitue une conjonction contingente [1958 : 148-149]. Toutefois, Caillois ne mentionne pas que le simulacre puisse être à l'origine d'une compétition.

connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu» [CAILLOIS, 1958 : 39]. On désire toujours voir triompher le plus faible ou faire face à une fin ou un dénouement imprévisible. Indubitablement, toute une conception de la narrativité et par le fait même du cinéma narratif est fondée sur cette sorte de plaisir et sur cette notion de nouveauté. Pour ne donner qu'un exemple déjà abordé, je me référerai encore à Eco. En étudiant les romans de Fleming, Eco est l'un des premiers à se demander comment la mécanique rigide de ces récits peut être «compatible avec une recherche de sensations et de surprises imprévisibles» [1966 : 90]. Il note que l'élément qui attire le lecteur vers **James Bond** — ou, dans un autre registre, vers **Columbo** —, c'est le retour d'un schéma habituel dans lequel ledit lecteur reconnaît quelque chose qu'il a déjà vu et qui lui a plu.

Dans les romans de Fleming, on célèbre de façon exemplaire cet élément de jeu escompté et de redondance absolue qui caractérise les instruments d'évasion fonctionnant dans le domaine des communications de masse [ECO, 1966 : 90-91].

Ce qui est mis en cause ici, ce n'est pas tant la foncière itération des oeuvres que le plaisir qui en est retiré. De la sorte, il est somme toute nécessaire de réfléchir sur le plaisir<sup>43</sup> que prend le *spectator ludens* à aller voir un film qui lui raconte une histoire

---

43 - Puisque l'itération des films hollywoodiens est reconnue par la critique, c'est bien la notion même de plaisir qui est jugée et qu'il faudrait questionner. Le plaisir retiré d'un «movie» comme **Twister** aurait-il la même valeur que celui causé par un «film» comme **For Ever Mozart** de Godard (1996) ? Les plaisirs sont-ils, tous autant qu'ils sont, créatifs ?

qu'il connaît déjà.

D'abord, que ce soit en littérature ou en cinéma, le retour incessant de schémas narratifs habituels se conçoit sans difficulté lorsqu'on considère que la possibilité de répétition est une des caractéristiques essentielles du jeu. La tendance spontanée à la répétition qui se manifeste chez le *spectator ludens* (ou encore chez le *lector ludens*) fait de nouveau apparaître que ce dernier se perd dans le jeu. Il y prend part et cela change toute la perspective d'étude. Poursuivant son commentaire sur le déroulement connu d'avance, déroulement incompatible avec la nature du jeu, Caillois affirme qu'«il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation, comme il s'en produit à chaque attaque ou à chaque riposte en escrime ou au football, à chaque échange de balle au tennis, ou encore aux échecs chaque fois qu'un des adversaires déplace une pièce» [1958 : 39]. Justement. En ce qui concerne les films narratifs, c'est le schéma narratif habituel qui est répété, pas la situation. En d'autres mots, c'est le principe de la variabilité de la règle et de la variation des circonstances. Comme au tennis où chaque échange se ressemble — il faut renvoyer la balle de l'autre côté du filet — mais varie sans cesse selon le mouvement des joueurs et le moment de la partie, le spectateur actualise également sans cesse les circonstances particulières qu'il rencontre dans un récit. Car qu'il s'agisse d'une descente-poursuite en ski de James Bond dans **On Her Majesty's Secret Service** (Peter Hunt, 1969) ou dans **The Spy Who Loved Me** (Lewis Gilbert, 1977) par exemple, le spectateur doit à chaque fois, aussi élémentaire

que cela puisse être, re-faire le tour de la question. Parler comme Eco de redondance absolue au lieu de répétition, c'est évacuer l'idée gadamerienne voulant que «répétition» renvoie aussi à une «pétition». Le jeu, explique Gadamer, «n'atteint la plénitude de son être que chaque fois qu'il est joué» [(1960) 1976 : 43]. Huizinga me permet de poursuivre: «Aussi longtemps qu'il est en train, il présente mouvement, allées et venues, péripéties, alternance, enchaînements et dénouements» [(1938) 1951: 29]. Chaque «nouveau» film, comme chaque **James Bond** qui s'ajoute à la série, est inédit pour le spectateur. C'est dans cette optique qu'il devient fort pertinent de considérer la dimension de l'*alea*. En effet, on ne doit pas éliminer la catégorie du «jeu de dés» ou jeu de possibles des films et, surtout, des mondes diégétiques qu'ils proposent. Lorsque Two-Faces joue ses méfaits à pile ou face dans **Batman Forever**, il s'en remet bel et bien au hasard. Il ne faut pas confondre les deux niveaux du cinéma narratif : 1) la détermination de l'oeuvre cinématographique qui, tant au scénario qu'à la production et à la réalisation, s'applique à éliminer le coup de hasard et qui dès lors, élabore un «déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise» ; et 2) la capacité de la mise en intrigue et de la mise en film de jouer dans et avec la chance, le risque et surtout, le possible. À ce second niveau, tous les films narratifs et fictionnels possèdent une part d'*alea*. Toutefois, plus la partie-jeu progresse, plus les chances de faire face à un renversement impromptu diminuent.

N'empêche qu'on peut toujours questionner le plaisir qu'il y a à vaincre un

(  
obstacle mille fois cont  
point, la perplexité  
cinématographiques.

**Independant Day** (Rol

(Charles Russell, 1996

imprévisibles mais loi

Face à une telle què

narratologique, lui, dev

Puisqu'il existe

*paidia* les films qui n

(  
Associée au *play*, au jeu

Caillois, «[e]lle intervi

immédiate et désord

excessive, dont le cara

raison d'être» [1958 :

mouvements, le ciném

crois qu'il est possible

recherche le spectateur.

combine la *mimicry* et l

filmique. D'ailleurs, en

(

aux foires et aux parcs d'attraction (je pense aux fameux cinémas 180° ou 360°). Il entre évidemment dans le fait cinématographique par la grande porte du procédé IMAX<sup>44</sup>. Mais ses effets ne se limitent pas à ce dispositif encore marginal. La notion de vertige couvre un domaine beaucoup plus grand.

Ce domaine, Véronique Nahoum-Grappe l'explore dans un article de 1993 intitulé «L'ingouvernable gratuité : les conduites de vertige». Elle montre que sous certaines conditions, la dimension vertigineuse peut menacer la tranquille immobilité des choses gouvernables autour du corps bien assis — dans une salle de cinéma dirais-je. Dans la mesure où le vertige se réfère à cet état dans lequel il semble que les objets tournent et que l'on tourne soi-même, «la vue est alors le premier sens menacé par ce bouleversement du monde lié à un état cénesthésique particulier» [1993: 167]<sup>45</sup>. Nahoum-Grappe repère ainsi des séquences vertigineuses qui se définissent par un effet de bascule virtuelle. «Toute la cénesthésie du vertige relève de l'anticipation d'une chute accélérée, c'est-à-dire du suspens, d'où son efficacité plastique» [1993 : 169]. L'image, donc le simulacre (*mimicry*), est en ce sens "meilleure" que le fait réel pour

---

44 - L'écran haut de huit étages (totalisant 560m<sup>2</sup>) et le système de sonorisation digital haute-fidélité de six canaux (d'une puissance de plus de 12 000 watts) sont certes des attractions capables, dirait Caillois, d'étourdir les organismes adultes. Et les films IMAX s'appuient sur le spectaculaire beaucoup plus que sur le narratif.

45 - Cénesthésie : une espèce de sentiment vague que nous avons de notre être, indépendamment du concours des sens (*Littre*); ou une impression générale d'aise ou de malaise résultant d'un ensemble de sensations internes non spécifiques (*Petit Robert*).

reproduire une telle mise en péril de la verticalité et une telle hallucination d'une mobilité accélérée.

Le «semblant pour de vrai» du vertige est mieux éprouvé, et, partant, mieux prouvé. Ainsi, dans l'ordre des sensations, lorsque les choses sont vécues «pour faux», grâce à des simulacres ou des techniques appropriées, elles sont éprouvées plus purement, et donc mieux constituées comme objet, prouvées dans leur vérité [NAHOUM-GRAPPE, 1993 : 169].

La vitesse sur écran est plus vertigineuse que la vraie. On ne s'interroge alors plus sur l'exploitation sans merci que fait le cinéma des courses et poursuites de toutes sortes et de l'efficacité émotive d'un montage rapide. On ne saurait non plus questionner la fascination que le film **Twister** peut exercer : «les grands vents tourbillonnaires ont à voir avec le vertige parce qu'ils produisent une image du bouleversement spatial de l'être (arrachement d'objets à la pesanteur et entraînement du sujet dans la ronde affolée)» [1993 : 167]. De plus, l'un des effets les plus prisés dans **Twister**, et dans la majorité des films d'effets spéciaux numériques sortis récemment, demeure justement la projection d'objets vers le spectateur afin de le faire virtuellement basculer<sup>46</sup>. Bien que les «conduites de vertige» qu'étudie Nahoum-Grappe soient nombreuses, l'hypothèse au centre de sa réflexion permet de mieux cerner l'attitude du spectateur.

[U]ne des conditions de compréhension (et non pas d'explication) de certaines conduites humaines et, en aval, de certains mécanismes intellectuels est le statut privilégié de la perception vertigineuse, cette intensification bouleversante du

---

46 - Du reste, cet effet de bascule arrière virtuelle n'est pas récent. Ce sont les mains qui sortent de l'écran ou encore les armes pointées au nez du spectateur qui ont toujours constitué les moments forts des films en trois dimensions ou en relief (je pense notamment à **The Creature from the Black Lagoon** (Jack Arnold, 1954)).

«plaisir d'être physiquement là»... [1993 : 166, c'est moi qui souligne].

Ainsi, le spectateur de films à grand spectacle et de certains films de genre ne veut pas vaincre un obstacle gênant. Il veut être secoué, saisi, emporté, et jouir un instant du vertige de la vitesse, de l'espace, de l'action pure, de la peur, bref jouir du vertige des images et des sons. C'est ce que lui procurent l'audio-vision de "The Death Star" dans **Star Wars** (Georges Lucas, 1976), celle du requin dans **Jaws**, les attaques des vaisseaux extra-terrestres dans **Independant Day**, les explosions de **Blown Away**, les éternelles poursuites de **James Bond**, la force brute d'Arnold Shwarzenegger dans **Eraser**, etc. Curieusement, Peter J. Rabinowitz définit ce genre de «movies» comme des textes préassemblés où tout ce qu'il reste à faire est de s'accrocher au trapèze (grabbing on to the trapez) [1987 : 145]. Bien que le *spectator ludens* ne rencontre pas d'énormes difficultés dans les «movies» bourrés d'effets spéciaux, il n'en est pas moins obligé de se plier à des conventions arbitraires et impératives. Il n'échappe pas au *ludus* filmique. Les «séquences vertigineuses» ou les moments de turbulence sont logés au sein d'un récit. Par conséquent, et pour ne pas associer les deux pôles — à savoir la *paidia* et le *ludus* — qu'oppose Caillois, le *ludus* et l'*ilinx* forment l'autre extrémité vers laquelle peuvent tendre les parties-jeux filmiques.

En bout de ligne, le couple *ludus-ilinx* n'est pas étranger au concept de «nouveau spectateur» ébauché par Roger Odin. Cependant, il en diverge sur deux points. Odin voit une nouvelle «économie spectatorielle» se mettre en place. Le spectateur implicite

présupposé par des films comme **Raiders of the Lost Ark** (Steven Spielberg, 1981), **Cobra** (George Cosmatos, 1986), **Star Wars**, **Tron** (Steven Lisberger, 1981), la série des **Mad Max** et des **Rocky**, ainsi que les films récents tout juste mentionnés, n'est pas un spectateur fictionnalisant<sup>47</sup>. Le «nouveau spectateur» ne «vibre plus tant aux événements racontés (effet fiction) qu'aux vibrations de rythme, d'intensité et de couleur des images et des sons. Le lieu du film se déplace ainsi de l'histoire vers les vibrations diffusées dans la salle par le complexe plastico-musical agissant en tant que tel» [1988: 135]. En résumé, la communication et le contrat fictionnels cèdent le pas à la communion et au contact émotionnels. Cette argumentation, le sémio-pragmaticien l'appuie en utilisant la réédition du **Métropolis** de Fritz Lang (1926) par Giorgio Moroder en 1984. Mais ce film-laboratoire<sup>48</sup> ressemble beaucoup plus à un long vidéoclip par sa «bande-son [extra-diégétique] résolument moderne dans le style opéra-rock» [1988: 131]. D'ailleurs, c'est la musique qui est en fin de compte considérée comme le véritable «lieu d'assise» du film et comme l'«Énonciateur principal» [1988 :

---

47 - «D'une façon générale, on appellera spectateur fictionnalisant, le spectateur qui met en oeuvre les sept opérations considérées; un "rôle" vient ainsi s'inscrire dans un "corps" pour régler son comportement: en allant voir un film, le spectateur mobilise un "savoir insu" —les sept opérations pré-citées [que j'ai déjà souligné dans le troisième chapitre] —, un savoir issu de l'espace social et intériorisé, un savoir non conscient et donc non questionnable; c'est de là, également, que la fictionnalisation tire sa force» [ODIN, 1988 : 129].

48 - D'autres modifications ont été apportées au film de Lang : colorisation des images, réécriture des inter-titres avec une typographie différente de l'original et ajout de quelques minutes inédites, le plus souvent à partir d'un travail sur des photographies fixes.

134]. Or, contrairement à cet exemple fort exceptionnel, les films auxquels se réfère Odin ne favorisent pas uniquement un «effet image» et un «effet ballet». Ceux-ci produisent des diégèses, racontent des histoires et stimulent l'«effet fiction». Ils impliquent un savoir fictionnalisant certes moins articulé, mais ils tiennent toujours du *ludus* filmique et se déroulent dans un espace d'interaction fictionnelle<sup>49</sup>. D'autre part, Odin n'a pas tort d'insister sur l'énergie et les sensations que ces films peuvent produire. Là où le bât blesse, c'est lorsque subjugué par le «clip» de Moroder et par le renversement des relations entre musique et histoire, il annonce qu'il n'est pas exclu que la consommation de films soit bouleversée dans un proche avenir. Au profit de projections où l'«on jouit ensemble, hors du sens et de l'échange, dansant devant l'écran, pris dans la décharge énergétique du flux d'images et de musique» [1988 : 135], ce serait la fin des séances de cinéma où l'on assiste aux films assis et silencieux<sup>50</sup>. Il ne faut pas s'alarmer. Les succès au box-office ordonnent véritablement une lecture sérielle (suite de moments forts) et polycentrique (chaque moment à son propre centre) [1988 : 133]. Cependant, toutes ces «séquences vertigineuses» (moments forts) et l'effet de bascule virtuelle qu'elles produisent (chaque moment suppose le suspens et

---

49 - Afin de rejoindre la discussion d'Odin, je dirai qu'à l'instar de la communication médiatisée par un savoir fictionnalisant, l'interaction dont il est question repose elle aussi sur un savoir partagé entre les actants de l'espace de réalisation et les actants de l'espace de lecture. Ce savoir fonctionne également comme «tiers symbolique» ou comme enjeu.

50 - Compte tenu du nombre accru de briseurs de jeu, le silence est déjà chose du passé.

l'anticipation de la chute) s'éprouvent très bien assis dans un siège. Du reste, ces séquences sont toujours enchaînées dans une intrigue.

Je conclus cette partie de chapitre en résumant ma classification par un tableau (figure 15).

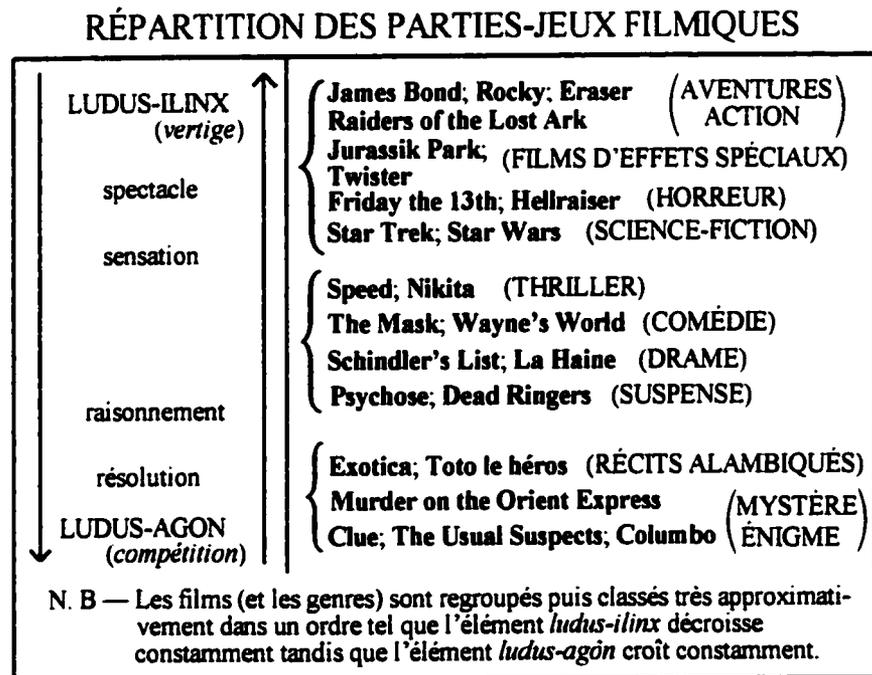


figure 15

Ce tableau ne se veut certes pas une classification rigide. Plus que les genres, les films<sup>51</sup> exercent ici la fonction de lecture et d'interprétation. Ce qu'il importe en définitive de présenter, c'est la répartition possible des parties-jeux filmiques entre les pôles : *ludus-agon* et *ludus-ilinx*. Bien que j'aie porté une attention particulière aux films qui donnent d'emblée des sensations fortes ou vertigineuses aux spectateurs, il ne me faut pas

---

51 - Voir la liste des films cités pour le nom des réalisateurs et l'année de production.

pas négliger tous ceux qui leur procurent des émotions. C'est pourquoi je regroupe en position médiane des films comme **The Mask** et **Schindler's List** (Steven Spielberg, 1993).

## 8

# La convention des règles du jeu

Accepter de jouer le jeu de plusieurs systèmes interprétatifs différents, scientifiques, philosophiques, mystiques, artistiques en prenant soin de n'en pas mélanger les règles. Telle serait donc l'attitude correcte sur les chemins de la connaissance pour qui voudrait à la fois obéir à un souci de rigueur et de rationalité et ne pas se fermer des voies qu'ont ouvertes, chacune pour elle-même, des formes différentes et spécifiques de rationalité...

- Henri Atlan, «L'homme-jeu». *À tort et à raison*, 1986, p. 261.

### 1. S'ENTENDRE SUR LES RÈGLES

Entraînées vers le *ludus-agôn* ou vers le *ludus-ilinx*, les parties-jeux filmiques demeurent des parties en deux mouvements. Ce que vient rencontrer le *spectator ludens* en pénétrant dans l'aire de jeu cinématographique, c'est un film, un texte qui supplée l'adversaire empirique et anthropomorphe. D'un certain point de vue, la dissymétrie du face-à-face<sup>1</sup> favorise le spectateur. Ce dernier joue sans craindre qu'une riposte<sup>2</sup> vienne

---

1 - Au plan énonciatif, Metz a déjà mesuré les conséquences de cette dissymétrie entre les deux pôles traditionnels de la théorie de la communication [cf. 1991 : 199-206].

2 - En raison de la ségrégation des espaces (Michotte), le spectateur sait aussi qu'il

immédiatement répondre à l'un des choix qu'il effectue. Il est de même le seul à apprécier et à évaluer le mérite de sa progression. Mais le spectateur est tout autant défavorisé. Il ne peut jamais faire le premier mouvement. Il ne peut pas non plus communiquer directement ses ripostes et ainsi influencer le déroulement futur de la partie. Le parcours narratif du film est unilatéral, «vectoriel» et sans retour. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il est totalement autonome.

En fait, du moment où ils décident de participer à une partie-jeu filmique, le (meneur de) jeu et le spectateur ne sont plus totalement libres. Leur conduite ludique impose des limites aux actions qu'ils accomplissent et aux choix qu'ils effectuent. C'est en utilisant au mieux leurs ressources et en s'interdisant les "coups" prohibés que leur volonté de gagner doit se manifester. Dans *Clue*<sup>8</sup>, pour mettre les chances de tous les côtés, Parker Brothers souligne qu'il est important *«qu'aucun joueur ne voie aucune des trois cartes [cachées]..., [et] aucune des cartes que l'on mêle et que l'on donne»*. Dès l'instant où un joueur du jeu de société a vu l'une de ces cartes, il possède un atout que les autres n'ont pas. On devine que l'articulation des avantages et des désavantages perceptivo-cognitifs que l'adaptation cinématographique implique se rapproche de cette situation. Dans une partie-jeu, cela a été souligné à maintes reprises jusqu'ici, il est nécessaire de respecter les règles du jeu.

---

bénéficie d'une sorte d'immunité cinématographique. Tout peut survenir dans la diégèse, il ne sera touché de quelque façon que cela soit. La fascination des films d'horreur tient beaucoup à cette protection.

Il existe une unanimité théorique autour du statut des règles du jeu : ce sont elles qui à la fois “constituent” et régulent le déroulement d’une partie-jeu. Évidemment, Huizinga et Caillois ont tous deux pris soin de noter cette législation.

Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles du jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l’a dit un jour en passant, et c’est une idée d’une portée peu commune : au point de vue des règles d’un jeu, aucun scepticisme n’est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l’univers du jeu s’écroule. Il n’y a plus de jeu [HUIZINGA (1938) 1951 : 31-32].

Tout jeu est système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou qui n’est pas *de jeu*, c’est-à-dire le permis et le défendu. Ces conventions sont à la fois arbitraires, impératives et sans appel. Elles ne peuvent être violées sous aucun prétexte, à peine que le jeu prenne fin sur le champ et se trouve détruit par le fait même [CAILLOIS, 1958 : 11-12, c’est moi qui souligne].

Toujours est-il qu’au préalable, l’existence et l’application d’un système de règles au cinéma se heurtent aux présomptions de l’auteur du *Jeux et les hommes*.

En effet, pour Caillois, beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. La *mimicry* est de ce groupe [1958 : 40-41]<sup>3</sup>. On joue *pour de bon* aux échecs en se pliant aux règles, on ne fait pas semblant. D’une nature opposée, les enfants qui jouent à la maman, aux soldats ou à l’avion se conduisent *comme s’ils* étaient quelqu’un ou quelque chose. Le sentiment du *comme si* a remplacé la sujétion au *pour de bon*. La fiction remplit alors la même fonction qu’une règle. De la sorte, lorsqu’il s’agit d’imiter

---

3 - En étudiant la fiction d’épouvante, Ruth Amossy remet elle aussi en question la non-régulation de la *mimicry* de Caillois [1991 : 137-139]. Bien qu’elle ne s’attarde pas au flottement terminologique que j’observerai, nous arrivons néanmoins aux mêmes conclusions.

la vie courante, Caillois se demande comment un joueur saurait inventer et suivre des règles que la réalité ne renferme pas. Un briseur de jeu ne saurait non plus dénoncer l'absurdité d'une régulation inexistante. En refusant d'acquiescer à l'illusion d'un enfant qui, par exemple, agit *comme s'il* était un vrai soldat, c'est tout l'enchantement d'un joueur conscient de la simple mimique de sa conduite que le briseur rompt. Pour ces raisons, Caillois soutient que «les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs» [1958 : 41, c'est moi qui souligne]. Appliquée au spectacle, cette conclusion demeure inchangée.

À l'exception d'une seule, la *mimicry* présente toutes les caractéristiques du jeu: liberté, convention, suspension du réel, espace et temps délimités. Toutefois, la soumission continue à des règles impératives et précises ne s'y laisse pas constater. On l'a vu : la dissimulation de la réalité, la simulation d'une réalité seconde en tiennent lieu. La *mimicry* est invention incessante. La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion; elle consiste pour le spectateur à se prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter sa foi, pour un temps donné, comme à un réel plus réel que le réel [1958 : 66-67, c'est moi qui souligne].

De la *paidia* au *ludus*, Caillois déplace son argumentation sans évaluer tout le bouleversement que cela occasionne. L'imitation des enfants tient peut-être d'une invention et d'une improvisation incessantes, mais ce n'est pas le cas d'une représentation impliquant un acteur et un spectateur. Il est alors nécessaire d'accepter le contrat ludique, c'est-à-dire la règle de la *mimicry* qui consiste en la suspension du réel — «je sais bien... mais quand même» . En ce sens, la description que fait Caillois du théâtre est très révélatrice.

[C]'est la représentation théâtrale qui, fournissant la conjonction essentielle [avec le *ludus*], discipline la *mimicry* jusqu'à en faire un art riche de mille conventions diverses, de techniques raffinées, des ressources subtiles et complexes [1958 : 82, c'est moi qui souligne].

On ne joue donc pas librement puisqu'il faut se plier à une discipline, à une limite de choix possibles. Le théâtre et, plus encore, le cinéma créent une illusion ou une impression de réalité. Quoiqu'il en soit, ils ne relèvent pas moins d'une conduite ludique ainsi que d'un langage précisément riche de mille conventions, techniques et ressources. Bref, ils sont et fictifs et réglés.

Lorsqu'on jette un oeil au tableau des jeux de Caillois (figure 14), on retrouve bel et bien le théâtre (*mimicry*) du côté du *ludus*, c'est-à-dire au même échelon que les échecs (*agôn*), voire davantage à l'extrémité du pôle. Dès lors, n'est-ce pas *jouer* sur les mots de dire que la première partie-jeu est "disciplinée" et la seconde réglée ? Oui. D'ailleurs, Caillois ne semble pas tirer toutes les conséquences du flottement terminologique qui est pourtant à l'origine de son argumentation. Caillois donne l'impression de considérer les termes «règle» et «convention» comme des synonymes<sup>4</sup>. Toutefois, lorsqu'il s'agit de différencier une activité d'une autre, les deux termes sont tout à coup employés de façon distincte. Les conventions du théâtre ne seraient alors pas égales aux règles des échecs. Pourtant, celles-ci et celles-là forment un système

---

4 - On a notamment pu y lire que la cinquième qualité d'une activité ludique consistait à être *réglée*, soit d'être soumise à des conventions qui instaurent momentanément une législation nouvelle [1958 : 43]. Ou encore, que toutes catégories confondues, la *paidia* était disciplinée par le *ludus*, à savoir par un besoin d'être pliée à des conventions arbitraires et impératives [1958 : 48].

arbitraire et impératif qui définit le cadre des deux parties-jeux.

L'erreur de Caillois réside dans l'emploi incertain qu'il fait des deux termes, et non dans l'équivalence qu'il semble leur donner. Car dans la plupart des cas où l'on s'intéresse à la législation d'une activité, les auteurs utilisent sans distinction les notions de règle, de convention, de norme, d'hypothèse et de mode<sup>5</sup>. Cependant, on doit tirer une leçon de l'application que fait Caillois de cette latitude<sup>6</sup>. Ainsi, il ne faut pas pécher par enthousiasme théorique et définir d'emblée des règles afin de prouver l'analogie entre le cinéma et le jeu. Car si l'on s'appuie sur des définitions rigoureuses, R. Rawdon Wilson met en évidence qu'il est nécessaire de distinguer les règles (du jeu) des conventions (du texte littéraire ou filmique). Les règles sont rigides, difficiles

---

5 - Par exemple, Rabinowitz étudie les conventions narratives en termes de règles de lecture [1987 : 42-43]. Bordwell fait d'abord de l'étude des normes la pierre angulaire de son analyse du style hollywoodien classique [1985b], mais inverse son approche en étudiant l'aspect conventionnel du cinéma dans *Post-Theory* (1996). Il définit alors la convention «as a norm-bound practices» [BORDWELL et CARROLL, 1996 : 96]. Pour sa part, Branigan associe constamment la notion d'hypothèse avec celles de règle [1981 : 77] et de convention [1992 : 70]. Erving Goffman quant à lui emploie le terme mode mais l'associe d'emblée à celui de convention et de règle [(1974) 1991 : 53, n 13]. Enfin, R.R. Wilson résume parfaitement ce dont il est ici question : «It is commonplace to confuse or to use them interchangeably. Claudio Guillén speaks of "those prescriptive conventions called rules". Jonathan Culler, in *Structuralist Poetics*, constantly employs the two terms as synonyms and speaks evenhandedly of both "constitutive rules" and constitutive conventions" that lie behind and make possible all human culture. (...) Literary criticism could then inherit, joyfully and tearfully, an entire series of interchangeable terms, *axiom, law, rule, convention, direction*, each indicating the range of diverse assumptions that constitute semiotic and cultural acts» [1990 : 86-87].

6 - Latitude qui sert finalement très bien son propos en rendant possible une distinction assez nette entre la *mimicry* et l'*agôn*.

à modifier, soumises à une formulation précise et apprises de façon déductive (c'est-à-dire que ce sont des prescriptions fermement décomposées qu'il faut appliquer). En revanche, les conventions sont flexibles, plus approximatives, plus résistantes à la formulation, ouvertes à une modification constante et leur apprentissage est inductif (c'est-à-dire qu'elles sont acquises à travers l'expérience et la pratique) [1990 : 85<sup>7</sup>]. Alors que, par exemple, il est possible de briser ou d'enfreindre la règle des déplacements aux échecs, on ne pourra qu'ignorer ou négliger de suivre la convention d'un genre fictionnel. Partant, Wilson conclut que la littérature est une activité gouvernée par des conventions (convention-governed activity) [1990: 88]. De la même façon, Bordwell soutient que la réalisation de films est une activité limitée par des conventions (convention-bound activity) [1989a: 19].

Malgré ces dernières conclusions et en dépit de cet appel à la prudence quant au choix lexical, je me référerai tout de même aux règles de la partie-jeu filmique. D'une part, ce que je nomme règle n'inclut pas l'ensemble des conventions esthétiques du cinéma. D'autre part, je ne crois pas que la synonymie entre règle et convention soit gênante pour autant que l'on veuille renvoyer à : 1) des instructions que l'on doit connaître avant de pénétrer dans un espace ludique et imaginaire; 2) des critères de

---

7 - «The argument will be here that conventions are looser, less abstract, more resistant to formulation, and altogether more flexible than rules. They are learned differently from the way rules are normally learned : not deductively, as thightly construed perscriptions to be applied, but inductively, as a matter of experience and through pratique».

conduite; et 3) une entente qui régit l'interaction entre les joueurs. Finalement, c'est peut-être Henri Atlan qui a trouvé la meilleure manière d'aborder la question. Étudiant les «jeux de langage à la Wittgenstein» ainsi que la réduction des possibles au sein de toute l'ambiguïté et de toute la polysémie du langage, Atlan montre que cette réduction est pragmatique et concrète. Elle dépend du découpage que des individus, circonscrits dans l'espace et dans le temps, consentent à pratiquer dans l'infini des domaines d'application. Et les règles de jeu proviennent de ce découpage.

Que cette institution, définition de règles du jeu, se fasse explicitement jusqu'au bout et sans ambiguïté comme dans le cas limite du langage mathématique, où qu'elle ne soit qu'implicite et toujours susceptible d'être modifiée sans qu'on le sache *a priori* (jeu dont les joueurs changeraient les règles), comme dans les jeux du langage naturel, n'est qu'une question de gradation, dans le même processus d'institution de règles de jeux en circonscrivant des champs du possible où ces règles peuvent — par convention — être appliquées [1986 : 277, c'est moi qui souligne].

Attendu que le cinéma est un jeu en deux mouvements et que, par surcroît, il inaugure une situation ludique d'où émane une diversité des parties-jeux filmiques, je crois qu'il est adéquat d'affirmer que le cinéma narratif est pourvu de règles du jeu, règles que les joueurs appliquent par convention. Du reste, le dernier chapitre se préoccupera de cette application "plus flexible" des règles.

## 2. CONSTITUTION D'UN SYSTÈME DE RÈGLES

Aux échecs, il serait certes plus facile de faire *échec et mat* en ayant la possibilité de bouger toutes les pièces avec une liberté de mouvement égale à celle de la reine. Au tennis, il serait aussi plus facile de passer un *as* à son adversaire si on pouvait servir plus près du filet. On joue à *Clue*<sup>8</sup> parce qu'on n'a pas vu les trois cartes cachées. Ces trois exemples exposent la fonction principale des règles : rendre plus difficile l'achèvement et la réussite d'une activité ou d'une action ludique et surtout, délimiter ce champ d'activité.<sup>8</sup> On peut affirmer que ce sont les règles qui "constituent" en premier lieu le jeu précisément parce que toute partie-jeu possède des règles *constitutives*. Comme le remarque Wilson, ces «constitutive rules are invariably limited, and the games situation they generate are enormous, yet all equally depends on the logically prior rule or rules» [1990 : 79]. Le degré de jeu (*gamefulness*) n'est pas déterminé par le nombre mais par la présence particulière de règles. C'est dans cette perspective que je vais exposer le système de règles du cinéma narratif ou, si l'on veut, son contrat de spectature. Car de toute évidence, il s'agit de décrire "à hauteur du

---

8 - Bernard Suits définit les partie-jeux de la manière suivante : «To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity» [1985 : 201, n 2]. En fait, Suits cite son livre *The Grasshopper : Games, Life and Utopia* (1978).

syntagme et du film”<sup>9</sup> ce que les théoriciens de la lecture appellent un contrat de lecture. Peter Rabinowitz, sur qui je base mon système, ne le voit d’ailleurs pas autrement<sup>10</sup>.

Dans *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation* (1987), Rabinowitz présente un système composé de quatre (méta)règles<sup>11</sup> : 1) la règle de l’attention; 2) la règle de la signification; 3) la règle de la configuration; et 4) la règle de la cohérence. Sans jamais le souligner explicitement, Rabinowitz propose un ensemble d’opérations ou d’activités qui tient de la perception et de la cognition. Les quatre catégories de règles de sa poétique de la lecture s’associent sans difficulté aux quatre phases qui régissent la compréhension au sein de la théorie du schéma : 1) la sélection; 2) l’interprétation et l’abstraction; 3) l’intégration; et 4) la réorganisation. De plus, après avoir introduit ses catégories, la mise en garde qu’il formule est très significative.

Now while there is a certain logical order to these rules, I am not suggesting that we read by applying them one after another. Reading is a more complex holistic process in which various rules interact with one another in ways that we

---

9 - Jacques Fontanille distingue trois contrats cognitifs-énonciatifs : 1) le contrat filmique élémentaire, à hauteur de l’image; 2) le contrat cinématographique, à hauteur du plan; et 3) le contrat narratif, à hauteur du syntagme et du film [1989 : 109-117]. Je réduis mes visées au troisième type.

10 - «The rules, in other words, serve as a kind of assumed contract between author and reader — they specify the grounds on which the intended reading should take place» [1987 : 43].

11 - Rabinowitz décrit des catégories de règles dans lesquelles il spécifie des types particuliers. Pour présenter le système, j’incline pour le singulier. Je parle donc de quatre métrarègles qui s’actualiseront de diverses manières.

may never understand, even though we seem to have little difficulty putting them into practice intuitively. Thus, for instance, rules of notice would seem to precede rules of configuration, since we cannot perceive a pattern until we notice the elements out of which it is formed. But one of the ways elements become visible is that they form parts of a recognizable pattern. (...) In addition, a given convention may well be capable of reformulation so that it fits into more than one of the four categories [1987 : 45-46].

L'énumération logique — pour ne pas dire narratologique — et diachronique de Rabinowitz ne met vraisemblablement pas l'accent sur la globalité de son système. Elle ne rend pas non plus tangible l'interaction des règles. L'inversion possible des règles de l'attention et de la configuration ressemble étrangement au fameux paradoxe herméneutique (ou heuristique) du tout et de la partie<sup>12</sup>. Bien que Rabinowitz n'ait pas voulu voir dans son système un modèle pouvant décrire concrètement la manière dont un esprit humain lit<sup>13</sup>, on a de nouveau tout avantage à envisager cet ensemble d'activités réglées au sein d'un cycle perceptivo-cognitif (figure 16).

Un tel cercle permet rapidement d'explicitier le processus holistique de la régulation. On est alors en mesure de mieux saisir la prédominance de l'une des règles

---

12 - Pour renvoyer à une autre définition de l'herméneutique de Schleiermacher («Les discours prononcés à l'Académie (1829)»), on dira que «tout détail [la règle de l'attention] ne peut être compris qu'au moyen du tout [la règle de la configuration] et que, par conséquent, toute explication du détail suppose déjà la compréhension du tout [1987: 173].

13 - «The division of conventions into those four types, therefore, is intended neither as a descriptive model of the way the human mind actually reads nor as an absolute and exhaustive classification. It is, rather, a practical device, of value to the extent that it is useful for answering particular questions» [1987 : 46].

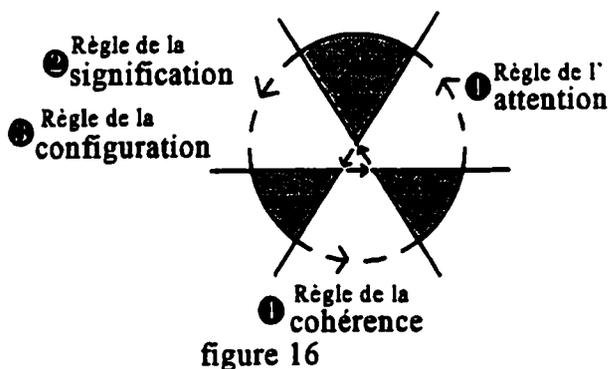


figure 16

à un moment particulier du déroulement d'une situation de jeu. De même, la compréhension d'une convention sera sujette à «reformulation» lorsque les quatre règles interagiront toutes ensemble<sup>14</sup>. Enfin, l'aspect frontalement cognitif de la législation explique également le plaisir que le *spectator ludens* retire au cinéma. On sait que la connaissance des règles «constitue» la condition minimale pour qu'un joueur participe à un jeu. Plus le joueur aura assimilé les règles, plus l'absorption ainsi que le degré d'enjouement (*playfulness*) seront grands. De la sorte, le spectateur prend entièrement part à la partie-jeu filmique parce que le système de règles du cinéma s'apparente à un cercle heuristique. Dans cette perspective, ce n'est pas parce qu'on emploie les mêmes outils cognitifs afin d'articuler ses réactions au monde réel et à la *mimicry* (cadres primaire et secondaire) qu'on ne joue pas.

---

14 - Rabinowitz utilise la notion de «parallèle littéraire» — en cinéma, le montage parallèle ou alterné — afin de montrer de quelle manière ceux-ci entrent dans les quatre catégories : «It involves a rule of notice (it is appropriate to pay attention to textual elements that parallel one another), but also a rule of signification (parallel forms suggest parallel meanings), a rule of configuration (given an element A, there is a good chance that there will be an element A' parallel to it), and a rule of coherence (given element A and B, their mutual presence can be explained to the extent that we are able to interpret them as parallel to one another)» [1987 : 46].

L'homme qui joue reste jusque dans le jeu quelqu'un qui a une certaine *conduite*, même si l'essence propre du jeu consiste à se libérer de la tension d'une conduite orientée vers des buts. Ainsi se précise mieux comme il se fait que jouer soit jouer à quelque chose. Chaque jeu impose une tâche à l'homme qui joue. Il semble qu'il ne puisse s'abandonner à la liberté entière du jeu qu'en transformant les buts de son comportement habituel en pure tâche ludique [GADAMER (1960) 1976 : 33].

Isolé dans une salle de cinéma, le spectateur traite plus consciemment les informations qui lui sont présentées. Afin de comprendre ce que le (meneur) de jeu veut lui communiquer — ou lui cacher — de façon *ostensive-inférentielle*, il est contraint de tirer des conséquences à partir des indices qui lui sont fournis. Il doit également chercher à répondre aux diverses questions soulevées par l'intrigue. Bref, pour être un bon joueur ou un habile spectateur, il doit transformer son activité perceptico-cognitive en pure tâche ludique.

Je vais maintenant présenter chacune des règles du cinéma narratif. Compte tenu que cet exposé recoupe des notions introduites dans les deux premières parties de la thèse et que d'autre part, on pourra se référer directement à l'ouvrage de Rabinowitz, je procéderai assez rapidement.

### 3. LA RÈGLE DE L'ATTENTION

Face à l'incapacité du spectateur à percevoir et à se souvenir de toutes les informations de surface qui se succèdent diachroniquement et synchroniquement à un

rythme effréné, la règle de l'attention assure à ce dernier qu'on lui indiquera les détails importants et nécessaires à sa compréhension ainsi qu'à sa progression. Bien qu'un film recèle des indices ou des informations narratives, un indice n'est pas un indice tant qu'il n'est pas présenté et perçu comme tel. Notamment, dans **Mission : Impossible**, le couteau de Kiegger (Jean Reno) n'éveille aucun soupçon jusqu'au moment où on le dénote clairement (par un gros plan et des retours en arrière). Ainsi, de la même façon que le note Rabinowitz, «all art is a matter of choice, and the most fundamental choice an author faces is the choice of where to direct his or her attention. What is true of writers is true of readers as well» [1987 : 51]. Pertinente en littérature, la règle de l'attention acquiert une importance fondamentale face à la *mimicry* cinématographique.

Le spectateur est au départ tout yeux, tout oreilles au film. Les images et les sons font en sorte que ce dernier use de son attention naturelle sélective. Il arrive au cinéma prêt à orienter ses ressources mentales — c'est-à-dire à filtrer, orienter, rechercher et attendre l'information — vers le film, en éliminant le plus possible les messages simultanés non pertinents (notamment, les briseurs de jeu qui parlent à côté de lui). Mais cette (première) phase de sélection des informations est soutenue par le comportement plus ou moins *ostensif* de la narration<sup>15</sup>.

---

15 - Pour Sperber et Wilson, un comportement *ostensif* est «un comportement qui rend manifeste une intention de rendre quelque chose manifeste». «Montrer quelque chose à quelqu'un est un cas d'ostension. Nous soutiendrons que la communication humaine intentionnelle est aussi un cas d'ostension» [(1986) 1989 : 80-81]. De la sorte, des *stimuli ostensifs* seront ceux qui attirent l'attention des destinataires et qui dirigent cette attention sur les intentions de communicateur [(1986) 1989: 231-233].

Comparativement au théâtre où le spectateur peut choisir plus librement ce qu'il va observer, le cinéma s'assure que l'on regarde aux bons endroits, que l'on prête attention aux détails essentiels et que l'on comprenne quasi *sans* effort, et de la bonne manière, l'action en cours. Selon Noël Carroll, cette direction naturelle du regard ou cette transparence du langage est l'un des plus importants mécanismes visuels de la narration cinématographique. C'est à cause de ce mécanisme, que Carroll nomme le cadrage variable (variable framing), que les «movies» sont si accessibles et qu'ils semblent presque automatiquement cohérents et intelligibles [1988b : 204]. Le montage et les mouvements de caméra exploitent tous deux le potentiel du (re)cadrage. Ils peuvent pointer (indexing), mettre en parenthèses (bracketing), focaliser (focusing) ou augmenter (scaling) l'importance d'un détail. Évidemment, le paradigme par excellence de ce processus demeure le gros plan<sup>16</sup>.

Sans être spécifiquement cinématographique, il existe plus d'une règle, plus d'une convention, plus d'un moyen pour attirer l'attention. Sur cette diversité, les observations des théoriciens de la lecture ou de la spectature rejoignent celles des cognitivistes. On signalera entre autres : 1) les énoncés du langage verbal s'imposent à notre attention. Audibles et distincts, on ne les traite pas comme des bruits de fond; 2) l'expression des sentiments ou des intentions des personnages orientent le

---

16 - Hugo Münsterberg consacrait déjà en 1916 un chapitre de son étude du «silent photoplay» à l'attention et au gros plan : «*The close-up has objectified in our world of perception our mental act of attention and by it has furnished art with a means which far transcends the power of any theater stage*» [(1916) 1977 : 38].

spectateur; 3) la durée et la récurrence de la présentation ainsi que la position spatio-temporelle d'un élément ou d'un événement jouent un rôle substantiel. Les informations nouvelles sont toujours plus en avant-plan que les informations auxiliaires et anciennes. Les ouvertures et les clôtures de séquences sont plus saillantes; 4) les ruptures dans une séquence — un silence, un bruit, un nouveau rythme — ou dans un récit — un passage abrupt à une nouvelle scène — ne passent pas inaperçues; 5) le suspense et la curiosité, les deux plus importantes forces propulsives du récit, canaliseront le désir de voir et de savoir du spectateur; etc. Toutefois, au même degré que les autres, la règle de l'attention ne procède pas uniquement des données perceptives et d'un mode de perception ascendant (bottom-up). Puisqu'il s'agit précisément d'une règle que l'on doit avoir assimilée avant de jouer, celle-ci est également dirigée par le mode de traitement descendant (top-down). La connaissance préalable du spectateur gère ses ressources attentionnelles. Comme je l'ai noté, le grand amateur (expert) d'un genre cinématographique dirigera mieux son activité perceptivo-cognitive qu'un profane (novice). La violation d'un schéma, d'une convention ou d'une norme, bref ce qui sort de l'ordinaire éveillera la curiosité du spectateur.

Enfin, Rabinowitz soulève un aspect fort intéressant. En distinguant les oeuvres populaires des oeuvres sérieuses, il précise que l'attention dépend aussi des signes d'encouragement qui accompagnent un texte particulier et du nombre de fois que ce

texte est lu<sup>17</sup>. La vitesse avec laquelle les films américains passent sur les écrans ne favorise en rien l'intérêt cinématographique (avant la séance) et la concentration filmique (durant la séance) du spectateur. Mais plus important encore, c'est l'idée de seconde lecture qui, on l'aura compris, correspond à une lecture-en-compréhension de l'analyste/narratologue. Ayant déjà vu le film, ce dernier n'a plus les mêmes contraintes d'attention. Il peut se concentrer sur un nombre considérable de petits détails. En fait, l'analyste ne participe plus comme tel à la partie-jeu. Il essaie plutôt de comprendre le jeu ou, si l'on préfère, de prendre le réalisateur à son propre jeu (ce que je ferai plus activement dans le dernier chapitre).

#### 4. LA RÈGLE DE LA SIGNIFICATION

Une fois que le spectateur sait où porter son attention, il demeure confronté à la manière dont il doit tirer des conséquences. Si un détail a été présenté, c'est qu'il doit être pertinent à la poursuite du récit. La règle de la signification permet de remanier les informations, de les abstraire et de les interpréter. Deux notions principales sont à la base de cette seconde phase de la compréhension. D'une part, alors que Rabinowitz

---

17 - «The printing of popular texts in cheap, nondurable editions, the stress on their newness — which, by implying that last month's novelists are no longer worth considering, also implies that this text will not be worth reading next month — all encourage a lack of attentiveness as we read» [RABINOWITZ, 1987 : 186].

parle de réalisme<sup>18</sup>, je dirai que le spectateur doit se servir de sa connaissance (quotidienne, encyclopédique, culturelle et cinématographique) afin de comprendre l'univers du récit, les personnages et leur action. En termes goffmaniens, j'ajouterais que ce qui se déroule dans le cadre secondaire est mis en relation avec les cadres primaires. D'autre part, le spectateur utilise sa compréhension de la causalité afin d'interpréter les informations narratives. Dans le cinéma narratif, ce dernier traite les *stimuli ostentifs* dans un sens plus littéral et en prenant pour acquis, pour règle dirais-je, qu'ils leur révéleront quelque chose au sujet de l'intrigue. La signification d'une cause sera alors déterminée par la prise en compte de son effet et vice versa.

Le concept d'environnement cognitif mutuel de Sperber et Wilson circonscrit parfaitement les tenants de la règle de la signification. L'environnement cognitif d'un individu, c'est l'ensemble des hypothèses à sa disposition. Conséquemment, «[l]orsqu'un environnement cognitif est mutuel, nous avons des données sur ce qui est mutuellement manifeste à tous ceux qui le partagent avec nous» et «toute l'information voulue pour la communication et la compréhension» [SPERBER et WILSON, (1986) 1989 : 75]. Un exemple suffira à éclaircir cette mutualité. Au début de **Escape From L.A.** (John Carpenter, 1996), des officiers présentent à Snake (Kurt Russell) toutes les

---

18 - «From the authorial/narrative distinction emerges at least one fundamental reading convention : the rule of realism» [1987 : 99]. «No matter how fantastic a novel's premises, no matter how unrealistic the setting, the authorial audience and the narrative audience must share some beliefs about the reality in order for the situations and actions to have the consequences they do and for the plot to get from point A to point B» [1987: 100].

armes dont il disposera au cours de sa mission : laser directionnel, projectiles au magnésium, projectiles oraux, flèches buccales et surtout, une holocam (une caméra holographique portable d'une autonomie de huit minutes et avec laquelle on peut projeter son image jusqu'à 500 mètres). Les officiers signifient à Snake qu'il vaut mieux ne l'utiliser qu'une seule fois et ce, pour un moment crucial. Le film délimite un champ de possibles. Le spectateur est alors capable de faire les mêmes hypothèses que le (meneur de) jeu au sujet de l'utilisation future de ces armes. Cette scène — largement inspirée des incipits de **James Bond** — n'est pas sans rappeler les jeux d'aventure sur ordinateur. Avant de commencer à jouer, notamment à *Doom* ou à *Wolfenstein*, on présente et on définit là aussi les armes ainsi que les pouvoirs magiques qui seront utilisés par la suite.

## 5. LA RÈGLE DE LA CONFIGURATION

La règle de la configuration — une des pierres angulaires de la première partie de la thèse — renvoie au mode de traitement descendant, aux concepts de schémas de connaissances et de schémas narratifs ainsi qu'à cette troisième phase qui permet d'intégrer les données interprétées aux schémas. Il est intéressant de constater que c'est en traitant de cette règle que Rabinowitz aborde un peu plus directement la dimension cognitive de la lecture. Il distingue le processus lectoriel tel qu'il a lieu — la lecture-en-

progression — de l'interprétation rétrospective du processus une fois terminé — la lecture-en-compréhension — [1987 : 110]. Il observe qu'au cours de la lecture, les techniques de configuration fournissent implicitement une connaissance anticipée et que plusieurs de ces techniques font partie d'une compréhension intuitive [1987 : 116]. À cause de la familiarité du spectateur avec des regroupements (clumps) de traits caractéristiques, un texte filmique peut générer des expectatives et susciter un sens de la complétion. La fiction et les genres populaires correspondent grandement à cette familiarité. Et d'emblée, les vedettes célèbres comme Sylvester Stallone, Bruce Willis, Demi Moore, etc. permettent l'apparition d'une configuration reliée à leur seule présence à l'écran.

J'ai déjà longuement traité de la règle de la configuration. Il y a cependant un point sur lequel j'aimerais insister. L'application de conventions ou de schémas narratifs repose sur la probabilité des hypothèses (probabilistic). Elle est toujours normative (prescriptive), c'est-à-dire que le nombre d'inférences qu'un texte filmique peut activer est limité. Le spectateur prédit la suite de l'action en se basant à la fois sur les significations fournies par le film et sur ses horizons d'attente ou ses co-textes<sup>19</sup>. Il sait que quelque chose va se produire, mais il sait aussi que ce ne sera pas n'importe

---

19 - «Hence as logically primitive modes of textuality, games pose the problem of intertextuality with paradigmatic clarity : each game exists in a field of other games... Every move, every roll of dice, every strategy and tactic in a game calls in mind others, replicating or modifying them. Games define themselves, much as literay texts do, through a containing, through never fully visible field of echoes and resonances» [WILSON, 1990 : 5].

quelle chose. Pour revenir à **Clue**, le spectateur ne sait pas qui a fait le coup, mais suivant les conventions du genre, il sait que ce ne sera pas n'importe qui. Partant, le film emprunte le stratagème de deux romans d'Agatha Christie : celui du *Meurtre de Roger Akroyd* (1927) où le meurtrier est le narrateur; et celui du *Crime de l'Orient Express* (1934) où tous les personnages sont coupables. Si ces deux clés de l'énigme sont perçues comme acceptables aujourd'hui, on sait toutefois que *Le Meurtre de Roger Akroyd* bouleversa les règles du roman policier lors de sa publication. Agatha Christie ouvrit par le fait même d'autres horizons d'attente. Conséquemment, on prendra soin de noter que la règle de la configuration change et que la transgression<sup>20</sup> des conventions possède une dimension constructive. Si on n'audio-voit jamais un film sans l'«audio-voir à la même manière de», cette «manière de» se transforme. Et encore une fois, plus on participe à une partie-jeu, plus on acquiert un grand nombre de schémas ou de configurations de jeu.

## 6. LA RÈGLE DE LA COHÉRENCE

Selon Rabinowitz, alors que la règle de la configuration permet de répondre à la question : «Selon toute probabilité, comment cela va-t-il se résoudre ?», la règle de la cohérence répondra à celle-ci : «Si cela se résout de cette façon, comment puis-je

---

20 - Au sujet de la notion de transgression, voir la chapitre «The Play of Carnival and the Carnival of Play» de Rawdon R. Wilson [1990 : 25-73].

rendre compte de cet élément particulier ?» [1987 : 112]. Au cours du processus lectoriel ou à la fin de celui-ci, cette dernière règle du système (cyclique) vise toujours le film comme une totalité complétée. Dans sa spectature-en-progression, le spectateur va essayer de donner de la cohésion au récit en fonction de la fin du film ou dénouement de l'intrigue. J'ajouterai pour ma part que la cohésion est d'abord donnée à une séquence, mais toujours en fonction de la fin de celle-ci. Plus une oeuvre est sérieuse (Rabinowitz) ou alambiquée, plus la règle de la cohérence va s'y appliquer.

Présumant au départ que la narration sera conséquente en regard de l'univers du récit et des comportements des personnages, le spectateur va bâtir une structure globale afin de résorber les manques ou les imperfections. Quatre sources de cohérence interreliées y contribuent : 1) la cohérence référentielle (du *Qui* et du *Quoi* de la communication); 2) la cohérence temporelle (du *Quand* les événements ont lieu); 3) la cohérence locative (du *Où* les événements prennent place); et 4) la cohérence causale (du *Pourquoi* les événements se déroulent) [GERNSBACHER, 1990 : 52-62].

Associée à la phase de réorganisation de l'information narrative, la règle de cohérence permet principalement de pallier les lacunes, les disjonctions et les espaces blancs laissés dans le film. Elle réduit la signification de ce qu'Iser appelle, à la suite d'Ingarden, des «lieux d'indéterminations» [(1976) 1985 : 308]. D'une part, on considère qu'un détail superflu n'a pas à être porté à notre attention et qu'ainsi, on peut résorber ce dernier comme on l'entend. En revanche, on s'attend à ce que le (meneur

de) jeu porte à notre (règle d') attention un détail important à la cohérence du récit ou qu'il évite tout autant les contradictions. Ce que ne fait pas, par exemple, **Suture** de Scott McGehee et David Siegel (1994). Dans le film, des demi-frères que l'on dit identiques (règle de la signification) sont interprétés à l'écran par un acteur blanc et un acteur noir. Cette différence frappante n'est pourtant jamais actualisée par les personnages du récit qui prennent indistinctement l'un pour l'autre. Jusqu'à la fin de **Suture**, le spectateur essaie de comprendre quelque chose à cette incohérence insurable.

## 9

# Franc jeu et tricherie

---

Le spectateur n'a plus aucune considération pour le film; il le consomme simplement. En retour, les cinéastes ne peuvent se défendre qu'en tentant de faire marcher le public, en jouant au plus fin avec lui. Ce n'est plus du trafic ou du commerce, mais de l'esbrouffe, des «raids» pourrait-on dire en reprenant le langage de la bourse : les cinéastes tentent de faire des «coups» et le public veut montrer qu'il est le plus malin, tout en gardant le plaisir de se faire prendre au piège.

- Jean Douchet, «La fabrique du regard. Entretien avec J. Douchet», *Vertigo* (Le siècle du spectateur), N° 10, 1994, p. 35.

### 1. UNE SITUATION À MOTIF MIXTE

Toute action (ou activité) ludique implique une interaction.<sup>1</sup> Mais celle-ci peut varier selon la situation de jeu. Par conséquent, à l'instar d'Elizabeth Bruss dans «The Game of Literature or Some Literary Games» [1977], je m'appuierai sur la théorie des jeux pour définir l'interaction qui est instituée par une partie-jeu filmique. D'une part,

---

<sup>1</sup> - En anglais, l'expression a plus d'impact : «For "play",... implies *interplay*» [McLUHAN, 1964 : 241].

les joueurs doivent coopérer<sup>2</sup> et collaborer (collaborative game). Pour qu'il y ait jeu, il est nécessaire que chacun d'eux, principalement à travers les règles de l'attention et de la signification, partage un minimum d'informations. Si le récit en dit toujours moins qu'il n'en sait, il doit au moins en dire autant qu'il en faut pour que le spectateur puisse progresser. D'autre part, il s'agit néanmoins d'une situation de compétition ("zero-sum" competitive game). Les joueurs ont des intérêts exclusifs. La tâche de la mise en intrigue et de la mise en film consiste à tenter de restreindre le plus longtemps et de la meilleure façon possible les informations narratives alors que celle du spectateur est d'essayer de comprendre et d'en inférer plus<sup>3</sup>. C'est pourquoi, mariant à la fois la collaboration et la compétition, la situation de jeu du cinéma narratif est — comme celle de *Clue*<sup>®</sup> — une situation à motif mixte (mixed motif game). Autour de la négociation des enjeux sémantiques et narratifs de la partie-jeu, le (meneur) de jeu et le spectateur font preuve de diplomatie. Ils partagent mutuellement assez d'égards pour

---

2 - Je renvoie à Eco et au concept de coopération interprétative que j'ai cité. Dans cette perspective, le Principe de Coopération de H. Paul Grice [1989] ainsi que les quatre maximes conversationnelles qui en découlent (la Quantité, la Qualité, la Relation et la Modalité) demeurent aussi des références obligées. Cependant, en plus d'être remises en question par les pragmaticiens [cf. SPERBER et WILSON, (1986) 1989], les implications de la théorie gricéenne de la conversation sont plus difficiles à intégrer au cadre des parties-jeux filmiques que j'étudie. C'est pourquoi je n'en ai pas tenu compte dans mon système de règles.

3 - Entre autres, c'est là le pouvoir ludique de la focalisation : «La régulation du savoir est précisément ce qui permet au jeu fictionnel de se maintenir : spectateur, je ne puis construire mes hypothèses de "lecture" sans prendre appui sur ce que je sais à chaque moment du récit en cours» [GARDIES, 1988 : 143].

considérer qu'il est profitable de ne pas transformer la partie-jeu en pur conflit<sup>4</sup>. Cette situation à motif mixte se comprend très bien sans qu'il soit nécessaire de la concevoir à partir d'un modèle anthropomorphique, c'est-à-dire de considérer l'énonciateur/grand imagier/réalisateur et l'énonciataire/spectateur comme des adversaires-collaborateurs suivant la réflexion de Bruss [1977 : 162], ou comme des partenaires-adversaires tels que l'a laissé entendre André Gardies [1988: 139]. Au cinéma, il n'y a pas deux joueurs mis en présence l'un de l'autre. Il s'agit plutôt d'un joueur solitaire, le spectateur, qui joue un jeu, le film. Mais bien sûr, le film a des intentions «coopératives» et «restrictives» et apparaît au spectateur comme quelque chose qui l'absorbe et le dépasse à la fois.

Puisque le mouvement initial revient au (meneur de) jeu, le récit filmique ou la matrice narrative qu'il construit doit comporter des concessions afin de créer une certaine parité. Cette parité est importante parce que par définition, l'interaction ludique consiste en une rencontre entre des joueurs «d'égal force et d'égal pouvoir créatif (equally creative)» [BRUSS, 1977 : 154]. **Clue** exemplifie parfaitement le type de compromis que doit faire le (meneur de) jeu. Ses intentions «coopératives» donnent des indices au spectateur afin qu'il puisse formuler des soupçons. Notamment, c'est la voix d'une femme qui parle à la bonne avant de l'étrangler. Dans un médium audio-visuel,

---

4 - «[P]layers share enough mutual concerns to make it profitable — or at least less dangerous — to refrain total conflict, while still remaining antagonists to some extent. Diplomacy and bargaining are the paradigms here, and it is here as well that the greater number of literary games is found» [BRUSS, 1977 : 159].

il aurait été excessif que tous les meurtres soient commis de la même façon qu'a été perpétrée la première tentative contre M. Boddy, c'est-à-dire dans une obscurité complète où l'on entend différents bruits (deux coups avec un objet rigide — le chandelier, la clé anglaise ou le tuyau de plomb —, un étouffement — la corde — et une détonation — le revolver). Suivant les règles de l'attention et de la signification, le spectateur se retrouve donc dans la pièce où quatre des six crimes se déroulent et il voit l'arme avec laquelle ils sont commis. Comparativement au jeu de société, le film exhorte le spectateur à trouver la réponse à une seule question : «qui est le coupable ?». Et la réponse comporte comme condition nécessaire que le (meneur de) jeu respecte les règles de la configuration et de la cohérence des histoires de détective et qu'ainsi, le coupable ne soit pas introduit *ex nihilo* à la fin du film.

## 2. UN GENRE DE FRANC JEU

La dernière présupposition au sujet du coupable introduit une notion fort importante : le franc jeu ou *fairplay* si cher à Huizinga. Impliqué dans une partie-jeu, de surcroît dans un jeu en deux mouvements, les joueurs doivent s'en remettre à leur comportement honnête et à leur bonne foi mutuelle. Ainsi, le spectateur n'est pas plus exempt de concessions. Il ne doit pas commencer par la fin — notamment en allant voir la fin de la séance précédente — dans le but de connaître sans délai la clé de

l'énigme. En bon joueur, il doit progresser dans le récit en se basant sur les informations qu'on lui présente. Si le respect des règles par le spectateur est invariablement commandé par l'implacable marche en avant du film de la projection, le franc jeu du film est moins patent.

En tenant d'abord compte des conclusions de Rawdon R. Wilson au sujet de la flexibilité des conventions textuelles, on concevra sans difficulté que l'application des règles ne soit pas immuable. Opérateurs du contrat fictionnel, les genres établissent des paramètres différents au sein du système de règles et conditionnent l'attitude coopérative-compétitive du spectateur. Élargissant à l'instar de Rabinowitz la notion de genre à la fiction populaire, des «movies» tels que **Twister**, **Eraser** ou **The Mask** reposent sur les règles de l'attention, de la signification et, bien sûr, de la configuration.

There seem to be no extraneous details or complicated symbolic patterns, their endings easily and completely satisfy the desires and expectations aroused at the beginnings. They thus require no special rules of coherence — and no special effort — for the reader to make sense of them [RABINOWITZ, 1987 : 145].

Par les horizons d'attente qui sont créés par ces «movies», le spectateur sait qu'il n'aura pas à se casser la tête comme il le fera au cours d'un «film» comme **For Ever Mozart** où la règle de la cohérence est omniprésente. Des «movies» qui tendent vers le *ludus-ilinx* tendent également beaucoup vers les intentions coopératives du (meneur de) jeu.

D'autre part, si les genres hybrides — comme la comédie d'horreur et de films de guerre à la **House** ou comme la «religious-sci-fi-fighter-pilot-monster-space fantasy» [SCHIFF, 1994 : xvii] à la **Star Wars** — multiplient le champ de possibles, les genres

reconnaissables le découpent de façon plus minutieuse. Les genres peuvent alors être considérés comme différents ensemble de règles (package of rules) que le spectateur applique aux films afin d'en faire cognitivement le tour. L'amateur de la série-configuration **James Bond** — et des films à héros (**Batman**, **Superman** et cie) — adhère à un système où la règle de la signification et celle de la cohérence sont désamorçées en raison de l'immortalité de l'agent 007, immortalité qui brise la relation au réel. C'est ce dont parle Patrice Buendia lorsqu'il renvoie au «mépris de la logique» qu'engendrent les gadgets, ces fameux «jouets privilégiés d'un suspense-jeu». Dans **The Spy Who Loved me** par exemple, la *Lotus Esprit* de l'agent 007 plonge à la mer... et se transforme tout bonnement en sous-marin. Il n'y a alors plus de limite qui tienne, mais «[c]es incroyables retournements de situation sont justement ce que viennent chercher les spectateurs» [in BESSALEL et GARDIES, 1994 : 109]. C'est plutôt l'infini des possibles qui constitue la règle. On n'accepterait pas que Bond ne s'en sorte pas à "sa" manière. Dans un autre registre, les films d'horreur ne sauraient pour leur part fonctionner sans surprises ou effets-chocs. Entre autres, dans **A Nightmare on Elm Street 3 : Dream Warriors** (Chuck Russell, 1987), l'immense tête de Freddy surgit tout à coup du plancher de la maison et tente d'avaloir Kristen (Patricia Arquette). Ce type d'apparitions inattendues reposant largement sur le mode de perception ascendant (bottom-up), la règle de l'attention est celle qui est ici la plus négligée ou transgressée. En repensant à la scène finale de **Carrie**, on comprend que les règles de

l'attention et de la signification peuvent être appliquées dans le but précis de ne pas renforcer la règle de la configuration. Toutefois, le grand amateur d'horreur et le profane connaissent tous deux la convention. Ils n'ignorent pas qu'ils pourront se faire prendre au jeu.

Inversement, le franc jeu n'élimine pas les intentions «restrictives» du (meneur de) jeu. Par la mise en film et la mise en intrigue, la tâche du film lui-même consiste aussi — pour ne pas dire davantage — à restreindre l'information et à brouiller les pistes. Dans un jeu à motif mixte, la meilleure tactique afin de tromper ou de détourner les soupçons demeure la communication narrative.

It seems that the chief, if not the only, tactic that the detective author [et tous les auteurs en général] uses in contriving suitable difficulties is the use of misdirection, and in this respect the author uses a device widely employed in ordinary games by the players : in bridge, the finesse; in baseball, the curve, in boxing and fencing, the feint; in poker, the bluff. (...) ... misdirection is a *tactic* practiced within the rules of a game [SUITS, 1985 : 202].

Le *bluff* constitue d'ailleurs l'un des «conseils intéressants» de Parker Brothers aux joueurs de *Clue*<sup>B</sup> : «Les “soupçons” peuvent même inclure des cartes que le joueur qui exprime le soupçon a lui-même en main». Mme Peacock en fera bon usage dans l'adaptation cinématographique. Lorsque Wadsworth, le maître d'hôtel, suspecte du meurtre de la cuisinière la personne absente de la salle de billard au moment où le groupe rejoignait la bonne, Mme Peacock — l'absente — signale que cette personne se serait fait remarquer en rejoignant les rangs. *Clue* joue tout de même franc jeu face à cette manière de déjouer le spectateur en lui donnant des renseignements falsifiés ou

même erronés. Tout au long du récit, les personnages font continuellement des déclarations et de faux (dés)aveux qui sont par la suite démasqués. Ne pouvant plus se fier aux "cartes visibles", le spectateur est ainsi amené à prendre un peu plus conscience de son activité ludique et à deviner les manoeuvres secrètes des autres joueurs-acteurs.

Idéalement, le spectateur ne devrait pas oublier qu'un film a des intentions «coopératives» et «restrictives». Comme je l'ai dit ailleurs au sujet de la focalisation : «le récit ne dit pas tout, mais il révèle aussi toujours ce qu'il veut bien révéler et encore, on ne peut pas toujours s'y fier» [PERRON, 1993 : 29]. Dans *Clue*, c'est une main gantée et soigneusement cadrée — afin de ne pas en dévoiler plus qu'il n'en faut — qui passera chaque fois à l'action. Va pour le respect de la règle de l'attention, mais aucun des personnages ne porte de gants ou n'est vu prendre les gants quelque part. Ils se retrouvent tout à coup les mains gantées au moment du crime. On néglige donc la règle de la cohérence<sup>5</sup>. Cependant, cette astuce de la mise en film ne supprime pas la cohésion de la mise en intrigue. Le coupable est bel et bien inscrit dans une liste de suspects possibles, liste où sont explicitement enregistrés les six invités/ées (règle de la configuration), et chaque crime est présenté suivant des circonstances plausibles (règle de la cohérence). Puisque le spectateur doit avoir toutes les chances de trouver

---

5 - Aussi, après avoir vu la main gantée couper l'électricité, on nous montre plus tard dans le film Mme White se diriger vers le levier. Cette fois, elle a les mains nues. Ce manque évident de cohérence donne aussi lieu à quelques faux raccords. Notamment, au moment où le Col. Mustard prend la clé anglaise dans l'armoire, il porte deux gants. Dans le plan suivant, lorsqu'il sort du passage secret avec la clé et la lampe de poche, il n'en a plus qu'un.

le(s) coupable(s), **Clue** respecte l'une des conventions les plus importantes du genre : le franc jeu.

### 3. JOUER AVEC LE JEU : LES LIMITES DE LA TRICHERIE

Au bout du compte, le franc jeu du film est tacitement assujéti aux conditions mêmes de la situation à motif mixte du cinéma narratif.

An entirely defeated, gulled, or bewildered audience could hardly appreciate the skill or even recognize the triumph of an author. Thus the tendency of literary games to expose their own mendacity and parade themselves in ludic, incredible colors is less an altruistic concession to "fair play" than the prior condition of victory [BRUSS, 1977 : 159].

De la sorte, si le (meneur de) jeu est un franc joueur par défaut ou un faux joueur<sup>6</sup> refoulé, il est à se demander s'il n'est pas plus pertinent d'aborder l'activité de celui-ci d'un point de vue totalement opposé. Ce commentaire de Robert Lepage ouvre la voie à une telle perspective.

Pour moi, tout l'art théâtral tourne autour de la tricherie. Savoir quand tricher avec le spectateur, tromper son oeil, et aussi, savoir quand ne pas tricher. Dans la vie, on peut se demander : quand passe-t-on de faire l'amour à fourrer quelqu'un ? Même chose au théâtre, car il y existe une tricherie obligatoire, mais parfois, on dépasse des limites permises. Un des reproches qu'on m'a fait par rapport au tout premier montage du film [**Le Confessionnal**, 1995], c'est que je trichais trop. J'avais trop jeté de poudre aux yeux, j'avais tarabiscoté le montage pour que les gens ne sachent rien de l'intrigue, et le producteur britannique, David Putnam, me disait : «Oui, il faut tricher, mais le spectateur doit sentir, à la fin, que tu l'as fait pour le divertir.» Quand un réalisateur monte

---

6 - Huizinga oppose ce terme à son négateur de jeu [(1938) 1951 : 32].

bien son intrigue, on est heureux, à la fin, de s'être fait mener par le bout du nez. La tricherie est un art risqué, qui peut avoir des résultats heureux, mais qui peut aussi conduire à des situations beaucoup plus malheureuses [CHAREST, 1995: 173, c'est moi qui souligne]<sup>7</sup>.

Tricherie obligatoire. En tant que (meneur de) jeu, le film n'est donc pas un franc joueur, c'est un bon tricheur<sup>8</sup>. Et du tricheur, Caillois dit ceci :

Le tricheur... reste dans l'univers du jeu. S'il tourne les règles, c'est du moins en feignant de les respecter. Il cherche à donner le change. Il est malhonnête, mais hypocrite. De sorte qu'il sauvegarde et proclame par son attitude la validité des conventions qu'il viole, car il a besoin qu'au moins les autres lui obéissent [1958: 104].

Interagissant avec les connaissances ponctuelles et les schémas narratifs du spectateur, il importe beaucoup plus au film de ne pas dépasser les limites de violation acceptées par les spectateurs. Cela est même plus important que l'application stricte des règles. Car tout bon film doit monter le spectateur en bateau. Il doit l'absorber, le manipuler, l'aveugler, lui faire oublier par une diversion où il en est dans l'intrigue. On ne parle pas ici de tromperie<sup>9</sup>, le spectateur sait qu'il est impliqué dans une partie-jeu. En définitive, le terme «tricherie» renvoie à un autre niveau de jeu : le niveau méta-ludique.

---

7 - Le commentaire du producteur britannique explique pourquoi les scénarios sont souvent plus "tarabiscotés" que les films eux-mêmes : les producteurs s'assurent toujours du respect minimal des règles et principalement de celle de la configuration. Un producteur hollywoodien n'acceptera jamais que le héros meure à la fin. Ce commentaire, Rabinowitz le remarque, vaut aussi pour les éditeurs de romans.

8 - «Palamedes is not merely clever, an inventor and a gamewright, he is also a trickster» [WILSON, 1990 : 6].

9 - Voir à ce sujet, «Problèmes structuraux dans les fabrications» in GOFFMAN, (1974) 1991 : 160-200.

Dans cette optique, le tricheur fait semblant d'être dans le jeu mais en réalité, il est un «super joueur qui joue avec le jeu» (Villeneuve). Ce sont les limites de ce jeu avec le jeu qu'il faut étudier.

Deux films d'Hitchcock exemplifient parfaitement l'art (risqué) de la tricherie. Dans **Psycho**, les résultats sont heureux. Suivant les règles de l'attention, le film nous montre la mère de Norman Bates sous tous les angles... qui permettent de cacher son vrai visage<sup>10</sup>. Mais il joue tout autant sur les règles de la signification et de la configuration afin de créer une diversion. Hitchcock l'explique ainsi à Truffaut :

In fact, the first part of the story was a red herring. That was deliberate, you see, to detract the viewer's attention in order to heighten the murder. We purposely made the beginning on the long side, with the bit about the theft and her escape, in order to get the audience absorbed with the question of whether she would or would not be caught. (...) You know that the public always likes to be one jump head of the story; they like to feel they know what's coming next. So you deliberately play upon this fact to control their thoughts. (...) You turn the viewer on one direction and then another; you keep him as far as possible from what's actually going to happen. (...) In the average production, Janet Leigh would have been given the other role. She would have played the sister who's investigating. It's rather unusual to kill the star in the first third of the film. I purposely killed the star so as to make the killing more unexpected. **Psycho** has a very interesting construction and that game with the audience was fascinating. I was directing the viewer. You might say I was playing them, like an organ [TRUFFAUT, 1985 : 269, c'est moi qui souligne].

Hitchcock tire profit de l'assimilation des règles par le spectateur. Lorsque Janet Leigh est tuée après quarante-six minutes, le spectateur est surpris certes, mais il est aiguillé vers de nouvelles pistes et il continue de progresser dans le récit. **Psycho** a joué sur son

---

10 - Voir pour cet exemple de «ludisme narratif», PERRON, 1991 : 103-107.

savoir préalable et sur ses attentes face à l'importance du rôle de la star du film<sup>11</sup>. Il s'est fait avoir sur son propre terrain : sa spectature par anticipation (top-down).

Son plaisir est cependant tout autre dans **Stage Fright** (1950). Cette fois-là, le jeu est allé trop loin dans sa violation des règles de la signification et de la cohérence. Hitchcock le confesse à Truffaut : «I did one thing in that picture that I never should have done; I put in a flashback that was a lie» [TRUFFAUT, 1985 : 189]. Au début du film, fuyant en voiture avec Eve Gill (Jane Wyman), Jonathan Cooper (Richard Todd) lui raconte une fausse version d'un meurtre. Le mensonge est audio-visualisé par un long flash-back sans que la narration du personnage ne soit entendue en voix off. On connaît la polémique que cela a déclenchée au sujet de la non-fiabilité (unreliability) du méga-narrateur<sup>12</sup>. Tel que le note Paul Verstraten dans son article «Le film m'a menti», l'astuce fonctionne très/trop bien. Les images (et les sons) sont considérées «pendant la quasi totalité du film comme une vérité jamais mise en cause» [1991 : 69]. Ce n'est qu'à la toute fin que le spectateur apprend qu'on lui a menti. Comparativement à **Psycho**, il ne peut pas passer à autre chose et poursuivre sa spectature en tenant compte de cette nouvelle information. On l'a trompé sur l'autorité/authenticité que revêtent les images (et les sons). Son parcours entier est alors dénué de sens : «toutes les hypothèses

---

11 - Ces attentes sont naturellement moins grandes aujourd'hui. Le public a changé et Janet Leigh n'est plus la star médiatisée qu'elle a été.

12 - Seymour Chatman, entre autres, a largement traité de **Stage Fright** et de la non-fiabilité du narrateur dans ses deux ouvrages comparatistes sur la fiction et le film [cf. (1978) 1988 : 233-237 et 1990 : 130-132].

du spectateur comme les actions des personnages dépendent d'un flashback vrai». Et

Verstraten de conclure :

**Stage Fright** met en cause de ce fait l'ontologie de l'image et la déontologie du «*foyer de l'énonciation*» (Metz) par abus de confiance et de croyance. C'est à ce point que le spectateur, las du paradoxe apparemment indénouable, (re)jette le film, son jouet devenu machinerie de déplaisir. «*Croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer*». *Naught Hitchcock* ! [1991 : 70].

Le (meneur de) jeu doit piéger le spectateur tout en lui donnant la chance de le prendre à son tour à tricher. En d'autres mots, il faut jouer avec le jeu, mais jouer de bonne foi. Présenter un faux retour en arrière, c'est comme introduire un coupable *ex nihilo* à la fin d'une histoire de détective. À rebours de Wilson et de sa réflexion au sujet des conventions, on constate que des tricheurs, des manipulateurs ou des trouble-fêtes (cheats, triflers and spoilsports) peuvent prendre part à la partie-jeu filmique. Cependant, j'en ai glissé un mot au sujet de la règle de la configuration, la violation des conventions possède une dimension constructive. En plus de constituer la liberté de création d'auteur, elle ouvre les horizons d'attente du spectateur. Les règles et pratiques discursives changent entre autres avec les époques. Les limites de la tricherie sont ainsi reculées et le spectateur accepte plus facilement le niveau méta-ludique du jeu. On ne (re)ferait certainement pas aujourd'hui tout un plat autour d'un faux retour en arrière à la **Stage Fright**.

L'art du film tient toujours un peu de la tricherie. Mais certains jeux sont capables des pires duperies. J'en donnerai un seul exemple tiré de **The Silence of the**

**Lambs** de Jonathan Demme<sup>13</sup>. Il s'agit de l'ultime offensive policière menée contre la (supposée) maison du tueur en série. Cette séquence, qui débute à la quatre-vingt-seizième minute du film, alterne entre deux espaces : 1) l'extérieur de la maison envahi par les policiers; et 2) l'intérieur de la cave où le tueur détient la victime. Ici, le (meneur de) jeu enfreint une règle discursive du cinéma classique. On le sait, le montage alterné se définit comme un montage qui alterne entre deux ou plusieurs lignes d'actions se déroulant simultanément dans des lieux séparées par une certaine distance diégétique. La séquence de **The Silence of the Lambs** montre d'abord la maison de l'extérieur afin d'établir le premier lieu de l'alternance. Dès le second plan, en passant à une image du tueur dans sa cave, le (meneur de) jeu fixe implicitement une relation «extérieur/intérieur». N'ayant d'ailleurs jamais vu l'extérieur de la vraie maison du tueur (un panoramique le lui montrera à la fin du suspense), le spectateur suppose d'emblée que le film respecte la règle de configuration du montage alterné. La discontinuité sonore ainsi que les deux raccords qui lient les plans du faux fleuriste sonnant à la porte et ceux de la sonnerie qui retentit dans la cave confirment *a priori* la représentation mentale de l'alternance «extérieur/intérieur». Ce n'est qu'au moment où le tueur ouvre la porte à l'agent Starling que l'hypothèse de spectateur est réfutée. La *réussite* de la séquence s'appuie sur le processus inférentiel du spectateur et sur la violation de la règle de configuration.

---

13 - J'ai analysé ailleurs cette séquence dans une optique plus cognitive [PERRON, 1994 : 99-101].

Cependant, la tricherie de **The Silence of the Lambs** est beaucoup plus perverse. Dès l'ouverture, une mention écrite apparaît au bas de l'écran à droite. Ce même procédé est employé tout au long des quatre-vingt-seize minutes suivantes :

- 1) ouverture du film = *Woods near Quantico, Va.*
- 2) 31<sup>e</sup> min = *Memphis, TN.*
- 3) 35<sup>e</sup> min = *Clay Country, WVA.*
- 4) 60<sup>e</sup> min = *Memphis International Airport.*
- 5) 64<sup>e</sup> min = *Shelby Country House.*
- 6) 86<sup>e</sup> min = *Belvedere, Ohio.*
- 7) 95<sup>e</sup> min = *Air National Guard HQ, Chicago, IL.*
- 
- 8) 96<sup>e</sup> min = *Calumet City, Il.*

Ces mentions écrites désignent l'endroit où se déroule l'action de manière plus ou moins précise, soit par le nom d'une ville et d'un état (en 1, 2, 3 et 6), soit par la dénomination d'un lieu précis (en 4, 5 et 7). Toutefois, l'apparition de ces indications spatiales est sporadique. Chaque séquence et chaque lieu ne sont pas caractérisés de cette façon. Un grand nombre de transitions entre les scènes se réalise sans indication écrite. Par conséquent, le spectateur est amené à leur conférer une certaine autorité. Elles servent de cadres de référence comme un titre sert à identifier et à subordonner une série d'actions afin d'en favoriser la compréhension. Le spectateur va construire une représentation d'un lieu en fonction de l'indication écrite (bottom-up). Les règles de l'attention et de la signification fonctionnent entièrement ici. Mais d'autre part, la répétition préalable de cette stratégie et le rappel d'une « scène » — au sens cognitif du terme — qui en découle accentue de nouveau la règle de la configuration (top-down).

Le spectateur récupère immédiatement un schéma de connaissance relié au lieu. Dès lors, lorsque l'indication «*Calumet City, Il*» apparaît au bas du plan d'ensemble de la maison (un *establishing shot*), le spectateur ne peut que suivre la logique intrinsèque du film et désigner cet endroit comme étant LE lieu de l'action. Comment peut-il savoir que la maison du tueur est à «*Belveder, Ohio*»? Comment peut-il savoir que la règle que lui a fait mémoriser le film au sujet des indications spatiales est tout à coup rejetée ? Certes, les règles du jeu peuvent changer de film en film. Mais elles ne peuvent pas changer durant une partie-jeu particulière. C'est assurément là la pire de toutes les perfidies filmiques. Et pourtant, comparativement à **Stage Fright**, cette tricherie ne brise pas le jeu, car elle est aussitôt récupérée. Le spectateur retrouve dans **The Silence of the Lambs** un second souffle et continue de progresser dans le récit.

### 3. LE MAÎTRE DU JEU OU LE JEU-MAÎTRE

L'issue de la partie-jeu filmique, on le sait, est décidée d'avance. Comme Umberto Eco l'a noté en étudiant la coopération interprétative dans les textes narratifs: «en général, dans un texte l'auteur veut faire gagner, et non perdre, l'adversaire» [(1979) 1985: 67]. Malgré la tricherie obligatoire, on semble y gagner au change. Pourtant, il faut relativiser cette victoire et juger de la justesse intuitive d'Albert Laffay au sujet de la maîtrise du jeu. **Clue** sert admirablement bien de pièce à conviction. L'énigme du

film comporte trois clés différentes, donc plus qu'un seul coupable. Alors que la version en vidéocassette présente une à la suite de l'autre ces trois fins, celles-ci étaient présentées dans des salles différentes à la sortie commerciale du film et les journaux mentionnaient laquelle des salles présentait telle ou telle fin. Dans chaque cas, la stratégie est la même. C'est Wadsworth, le maître d'hôtel et «meneur de jeu» intradiégétique, qui relate les circonstances des crimes :

Fin 1 : la bonne a tué M. Boddy ainsi que la cuisinière en suivant les ordres de Mlle Scarlett, qui l'a par la suite assassinée avant de mettre fin aux jours du chauffeur, du policier et de la chanteuse de télégrammes;

Fin 2 : Mme Peacock est responsable de tout le carnage;

Fin 3 : les six suspects sont coupables d'un crime (*Le Crime de l'Orient Express*), à cette exception que, c'est Wadsworth, le vrai M. Boddy, qui a tué la chanteuse (*Le Meurtre de Roger Akroyd*).

En bout de ligne, cette triple résolution démasque bel et bien quelqu'un. Qui ? Le «maître du jeu». Pourquoi ? Parce que, bien sûr, le (meneur de) jeu souhaite toujours faire gagner le spectateur, mais sans que celui-ci soit en mesure d'ouvrir lui-même l'enveloppe contenant les cartes cachées. La plus grande différence entre le film et le jeu de société, ou encore avec ces livres «dont vous êtes le héros», c'est que le spectateur n'a pas de bloc-notes de détective dans lequel Parker Brothers conseille de noter tous les indices recueillis. La plus grande différence entre le film et un roman policier, c'est qu'au cours d'une spectature-en-progression, le spectateur doit suivre l'implacable marche en avant des événements et des interrogations, marche ne lui

permettant pas de s'arrêter pour réfléchir un peu plus à un détail et pour le mémoriser s'il y a lieu.

À moins d'effectuer une lecture-en-compréhension et de procéder à une analyse très minutieuse de **Clue** au magnétoscope (mais à ce moment-là, on joue à un autre jeu, celui de l'analyste qui essaie de comprendre comme le piège a été posé), il est impossible de vérifier toutes les circonstances des crimes. Le spectateur n'est pas en mesure de constater si oui ou non la bonne a suivi le groupe dans la cuisine (fin 1). Quand Wadsworth déclare que Mme Peacock était absente de la salle de billard et de la cuisine lorsque M. Boddy et la cuisinière sont morts, il ne peut pas non plus aller rejeter un oeil aux deux scènes (scènes fort bien réalisées afin de montrer sans réellement laisser voir les personnages qui se sont éclipsés - fin 2). Le spectateur doit se fier à la reconstruction mentale rétrospective qu'il peut en faire ou à l'audio-visualisation des flash-backs qu'on lui présente. Il s'agit là d'une autre stratégie explicitée par le film. Quelques minutes avant de pointer Mlle Scarlett du doigt, Wadsworth déclare : «Remémorons-nous cette soirée étape par étape !». Laissant à chaque fois de côté ceux qui ne s'y réfèrent pas, ses rappels volontaires attirent l'attention sur les faits et gestes qui viennent corroborer chacune de ses accusations. Lors de l'accusation de Mlle Scarlett (fin 1), Wadsworth ne mentionne pas que Mme Peacock a fait une erreur fatale en révélant au repas qu'on lui servait l'une de ses recettes préférées (fin 2). En incriminant tour à tour les personnages (fin 3), Wadsworth

précise que le Col. Mustard a pris la clé dans sa poche afin d'ouvrir l'armoire où l'on avait remis les armes, mais ce détail n'a pas été signalé dans les deux récits oraux précédents. Devant de telles divergences, on ne s'étonnera pas que le spectateur ne questionne point les innombrables incohérences et bourdes du récit : la main gantée par exemple, ou le fait que la bonne ne peut pas savoir que le cognac a pu être empoisonné étant donné qu'elle était en train de tuer la cuisinière (fin 1).

Ces nombreuses observations prouvent à quel point ce sont les brèches narratives que le film décide de combler et les éléments qu'il re-porte à l'attention du spectateur qui ont un rôle de premier plan dans la résolution des énigmes. Toutes les autres pistes demeurent brouillées. Le film exploite tout autant la capacité du spectateur à se souvenir des éléments proéminents que son inaptitude à tout retenir<sup>14</sup>. En se fiant au *fairplay* du jeu, le spectateur doit vouer à son «guide» une confiance impérieusement aveugle. Laffay avait donc raison : «le “montreur d'images”, reste toujours le maître du jeu» [p. 81]. Mais l'«ordre des choses» n'étant jamais fixé au préalable et de façon

---

14 - Dans «Cognition and Comprehension : Viewing and Forgetting in **Mildred Pierce**», Bordwell analyse le film de Michael Curtiz en fonction de l'impossibilité du spectateur à retourner en arrière. Il montre que la scène initiale du meurtre est présentée de nouveau à la fin, mais selon une toute autre version. Étant donné que le spectateur n'en a retenu que l'essentiel narratif, le film peut laisser croire qu'il précise des détails en remontrant la scène. Mais en réalité, la mise en film déforme les événements. «These are what the mystery novelist might consider fair misdirections of the spectator's attention» [1992 : 194]. La fin de **Mildred Pierce** révèle que «filmmakers are “practical cognitive psychologists» [1992 : 191] et que «[they] have learned how to prompt *misremembering*» [1992 : 192]. Du reste, on exploite aussi le fait que les films sont, très majoritairement, visionnés une seule fois.

immuable, le maître du jeu ne peut être une instance que l'on poserait *a priori*.

La "maîtrise" du (meneur de) jeu est proportionnelle à la reconnaissance du spectateur. Le film a beau ouvrir des vides entre ses plans tout en veillant à ce que s'y réfugie un sens particulier (ce que Philippe Durand appelle la «collure créatrice»), il a beau préméditer un "mouvement" afin de garder le contrôle du jeu, rien ne lui assure que le spectateur le suivra. Jouant avec les conventions et les règles d'une tradition, d'une institution ou d'un genre, le film n'est pas plus certain que celles-ci seront respectées ou transgressées comme lui l'entend. Le film crée une seule partie-jeu mais en bout de ligne, chaque spectateur y prend part ou y participe différemment. Aussi unilatéral, «vectoriel» et sans retour qui puisse être le parcours narratif, chaque spectateur-en-progression accomplit son propre mouvement brownien. En dernière analyse, de la même manière qu'il y existera toujours un décalage entre le réel et la perception de ce réel, il y aura toujours, au cinéma, *du jeu* — un défaut d'articulation ou d'ajustement — dans l'interaction du film et du spectateur. Mais cela ne détruit en rien le jeu. Car que ce soit le *spectator ludens* ou le (meneur de) jeu,

[i]l se dégage... un trait commun concernant la manière dont l'essence du jeu se reflète dans le comportement ludique : «jouer» c'est toujours «être joué». L'attrait du jeu, la fascination qu'il exerce consistent justement dans le fait que le jeu se rend maître de celui qui joue [GADAMER (1960) 1976 : 32].

Peu importe la partie-jeu filmique (*ludus-agôn* ou *ludus-ilinx*), le seul maître du jeu, le seul jeu-maître, c'est le cinéma.

## **Conclusion**

---

Si c'est ici que prend fin la lecture-en-progression de la thèse, ce n'est certes pas là que se termine la lecture-en-compréhension du parcours effectué par le spectateur tout au long d'un film fictionnel et narratif. Puisqu'on ne saurait conclure une réflexion qui, elle aussi, demeure en perpétuel mouvement, il est tout de même important d'en préciser très succinctement les ouvertures.

En premier lieu, l'examen du modèle énonciatif et structural de la narratologie cinématographique comparée a permis de récuser la préséance accordée aux instances narratrices (au grand imagier chez Laffay et au méga-narrateur chez Gaudreault) et de remettre en question l'étude du récit comme structure fixe et déterminée *a priori*. Les préoccupations théoriques ont ainsi été déplacées en aval de la narrativité, c'est-à-dire vers la spectature, cette activité première et indispensable au cinéma narratif. En révélant tout le savoir préalable sur lequel s'appuie le spectateur — ce nano-narratologue —, il s'agissait de montrer qu'il est nécessaire d'embrasser ensemble les dimensions syntaxique, sémantique et pragmatique du film. Le cinéma narratif, et c'est

là l'une des notions-clés de la thèse, se définit comme une interaction : interaction entre les informations présentées et celles anticipées, entre les scènes filmiques et les «scènes» ou «scripts» cognitifs, entre les conventions et les inventions, entre les phases de la compréhension, etc. Il importe de (re)«faire le tour de la question» narrative en tenant compte et du film et du spectateur.

En ce sens, prolongeant entre autres les travaux de Bordwell et de Branigan, c'est vers une narratologie pragmativo-cognitive que doit tendre l'étude du récit. Expliciter la spectature-en-progression, ce sera donc étudier les parcours induits par le film et ceux empruntés par le spectateur. Pour reprendre le modèle de la psychologie cognitive, on réalisera un tel projet en adoptant une approche «bottom-up», c'est-à-dire en analysant des parcours singuliers. J'ai suivi ça et là une telle voie dans la thèse en abordant de façon plus spécifique quelques séquences ou films (**The Silence of the Lambs, House, Clues**). Cependant, cet aspect demande à être développé. Le corpus de films devra être étendu et ne pas contenir que des «movies» américains (Carroll). Comme l'a laissé poindre **Exotica**, les films fictionnels et narratifs ne suivant pas un tracé linéaire et n'enchaînant pas les causes et les effets conviennent tout autant — sinon mieux — à l'explicitation des subtilités de l'activité perceptivo-cognitive du spectateur.

Certes, l'analogie entre la mise en intrigue, la mise en film et le jeu ouvre des pistes de recherche fort stimulantes, pistes que les études cinématographiques n'ont pas

encore explorées. De la sorte, on conviendra que les hypothèses que j'ai formulées constituent des prémisses à une étude plus approfondie et plus riche.

Notamment, la répartition des parties-jeux filmiques permet d'accorder davantage d'importance à des notions telles que la captation audio-visuelle, le plaisir gratuit, l'enjouement vertigineux et le «fun» du cinéma narratif, toutes des notions trop souvent évacuées de l'étude du récit filmique. Toutefois, compte tenu de l'importante élaboration théorique, je n'ai donné que l'idée essentielle de cette répartition entre les pôles *ludus-agôn* et *ludus-ilinx*. De nouveau, une approche analytique «bottom-up» devra venir appuyer mon propos. Tout en insistant sur les défis auxquels souhaite être confronté le spectateur, il sera intéressant d'examiner la diversité ainsi que la complexité des mises en intrigue/en film des oeuvres (et des genres) citées dans le tableau à la fin du chapitre sept (**Rocky, Twister, Speed, Schindler's List, Toto le héros, The Usual Suspects, etc.**).

D'autre part, le système de règles du jeu n'a pas dans la thèse toute la place qui lui revient. Il revêt pourtant plusieurs dimensions qui favorisent l'étude du cinéma narratif et de la spectature : une dimension cognitive par le processus cyclique qu'il nécessite, une dimension ludique par la conduite et l'interaction qu'il institue, et une dimension narrative par le champ de possibles qu'il ouvre et ferme tout à la fois. Conséquemment, étant donné que les quatre règles constitutives du jeu (règle de l'attention, règle de la signification, règle de la configuration et règle de la cohérence)

se comparent aux quatre phases qui régissent la compréhension au sein de la théorie du schéma, ce système gagnera à être rattaché à la théorisation du cercle heuristique.

En dernière analyse, à l'instar du spectateur qui se place sous la maîtrise du jeu auquel il prend part, je demeure moi aussi sous la maîtrise du jeu de la recherche. Et si je souhaite poursuivre mon étude de la spectature, c'est parce que prendre le spectateur au jeu du cinéma narratif, c'est également, et surtout, s'y prendre soi-même. N'est-ce pas, là aussi, l'attrait de la recherche ?

## Liste des films cités

---

LM = long métrage; CM = court métrage; n/b = noir et blanc; coul. = couleur.

- Amityville, la Maison du diable** (LM, coul.), Stuart Rosenberg, 1979.  
**A Nightmare on Elm Street 3 : Dream Warriors** (LM, coul.), Chuck Russell, 1987.  
**Année dernière à Marienbad (L')** (LM, n/b), Alain Resnais, 1961.  
**Batman Forever** (LM, coul.), Joel Schumacher, 1995.  
**Birds (The)** (LM, coul.), Alfred Hitchcock, 1963.  
**Blown Away** (LM, coul.), Stephen Hopkins, 1994.  
**Bridges-go-round** (CM, coul.), Shirley Clarke, 1957.  
**Blow-up** (LM, coul.), Michelangelo Antonioni, 1966.  
**Brazil** (LM, coul.), Terry Gilliam, 1985.  
**Broken Arrow** (LM, coul.), John Woo, 1996.  
**Cape Fear** (LM, coul.), Martin Scorsese, 1991.  
**Carrie** (LM, coul.), Brian De Palma, 1976.  
**Casino** (LM, coul.), Martin Scorsese, 1995.  
**Creature of the Black Lagoon (The)** (LM, n/b), Jack Arnold, 1954.  
**Clue** (LM, coul.), Jonathan Lynn, 1985.  
**Cobra** (LM, coul.), George Cosmatos, 1986.  
**Confessional (Le)** (LM, coul.), Robert Lepage, 1995.  
**Dead Ringers** (LM, coul.), David Cronenberg, 1988.  
**Double assassinat dans la rue Morgue** (LM, n/b), Robert Florey, 1932.  
**Demolition Man** (LM, coul.), Marco Brambilla, 1993.  
**Eraser** (LM, coul.), Charles Russell, 1996.  
**Escape from L.A.** (LM, coul.), John Carpenter, 1996.  
**Exotica** (LM, coul.), Atom Egoyan, 1994.  
**For Ever Mozart** (LM, coul.), Jean-Luc Godard, 1996.  
**Forrest Gump** (LM, coul.), Robert Zemeckis, 1994.

**Friday the 13th** (LM, coul.), Sean Cunningham, 1980.  
**General (The)** (LM, n/b), Buster Keaton, 1927.  
**Haine (La)**, (LM, n/b), Mathieu Kassovitz, 1995.  
**Halloween** (LM, coul.), John Carpenter, 1978.  
**Havana** (LM, coul.), Sydney Pollack, 1990.  
**Hellraiser** (LM, coul.), Clive Barker, 1987.  
**House** (LM, coul.), Steve Miner, 1986.  
**Independant Day** (LM, coul.), Roland Emmerich, 1996.  
**Jaws** (LM, coul.), Steven Spielberg, 1975.  
**Joueurs d'échecs (Les)** (LM, coul.), Satyajit Ray, 1977.  
**Jumanji** (LM, coul.), Joe Johnston, 1995.  
**Jurassik Park** (LM, coul.), Steven Spielberg, 1993.  
**Judge Dredd** (LM, coul.), Dany Cannon, 1995.  
**Kramer vs. Kramer** (LM, coul.), Robert Benton, 1978.  
**Libera me** (LM, coul.), Alain Cavalier, 1993.  
**Mask (The)** (LM, coul.), Charles Russell, 1994.  
**Metropolis** (LM, n/b), Fritz Lang, 1926; version mise en couleurs et  
 en musique par Giorgio Moroder, 1984.  
**Mildred Pierce** (LM, n/b), Michael Curtiz, 1945.  
**Mission : Impossible** (LM, coul.), Brian De Plama, 1996.  
**Murder on the Orient Express**, (LM, coul.), Sidney Lumet, 1974.  
**Natural Born Killers** (LM, n/b et coul.), Oliver Stone, 1994.  
**Nikita** (LM, coul.), Luc Besson, 1990.  
**On Her Majesty's Secret Service** (LM, coul.), Peter Hunt, 1969.  
**Persona** (LM, n/b), Ingmar Bergman, 1967.  
**Poltergeist** (LM, coul.), Tobe Hooper, 1982.  
**Polyester** (LM, coul.), John Waters, 1981.  
**Psycho** (LM, n/b), Alfred Hitchcock, 1960.  
**Quatre cents coups (Les)**, (LM., n/b), François Truffaut, 1959.  
**Raiders of The Lost Ark** (LM, coul.), Steven Spielberg, 1981.  
**Rollerball** (LM, coul.), Norman Jewison, 1975.  
**Schindler's List** (LM, n/b), Steven Spielberg, 1993.  
**Silence of the Lambs (The)** (LM, coul.), Jonathan Demme, 1990.  
**Speed** (LM, coul.), Jan De Bont, 1994.  
**Specialist (The)** (LM, coul.), Luis Llosa, 1994.  
**Spy Who Loved Me (The)** (LM, coul.), Lewis Gilbert, 1977.  
**Star Wars** (LM, coul.), Georges Lucas, 1977.  
**Stage Fright** (LM, n/b), Alfred Hitchcock, 1950.  
**Super Mario Bros.** (LM, coul.), Annabel Jankel et Rocky Morton, 1993.  
**Suture** (LM, n/b), Scott McGehee et David Siegel, 1994.

**To Catch a Thief** (LM, coul.), Alfred Hitchcock, 1955.  
**Toto le héros** (LM, coul.), Jaco Van Dormael, 1991.  
**Tron** (LM, coul.), Steven Lisberger, 1981.  
**Twister** (LM, coul.), Jan De Bont, 1996.  
**Usual Suspects (The)** (LM, coul.), Bryan Singer, 1995.  
**Vertigo** (LM, coul.), Alfred Hitchcock, 1958.  
**Wanted : Dead or Alive** (LM, coul.), Gary Sherman, 1987.  
**Wayne's World** (LM, coul.), Penelope Spheeris, 1992.  
**Zazie dans le métro** (LM, coul.), Louis Malle, 1960.

## Bibliographie

---

- [1993]. «Bibliographie annotée sur la lecture», *Cahiers du GREL (Groupe de recherche sur la lecture)*, Coll. Recherches et documents, N° 5, janvier, Université du Québec à Montréal.
- AMENGUAL, Barthélémy [1993]. «Bon chic, bon genre ?», *Cinémaction* (Panorama des genres au cinéma), N° 68, p. 198-203.
- AMOSSY, Ruth [1991]. *Les Idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris : Nathan.
- ANDREW, Dudley [1984]. *Concepts in Film Theory*, New York : Oxford University Press.
- ATLAN, Henri [1986]. «L'homme-jeu (Winnicott, Fink, Wittgenstein)», *À tort et à raison*, Paris : Seuil, p. 261-293.
- AUMONT, Jacques [1989]. *L'Oeil interminable. Cinéma et peinture*, Paris : Librairie Séguier.
- [1990]. *L'Image*, Paris : Nathan.
- AUMONT, Jacques et Michel MARIE [1988]. *L'Analyse des films*, Paris : Nathan.
- AUMONT, Jacques, Alain BERGALA, Michel MARIE et Marc VERNET [1983]. *Esthétique du film*, Paris : Nathan.
- AUSTER, Paul [1988]. *L'Invention de la solitude*, Arles : Actes Sud - Babel.
- BADDELEY, Alan [1989]. «The Uses of Working Memory», in *Memory : Interdisciplinary Approaches*, édité par P.R. Solomon, G.R. Goethals, C.M. Kelly et B.R. Stephens, New York : Springer-Verlag, p. 107-123.
- BALZAC, Honoré de [(1835) 1971]. *Le Père Goriot*, Paris : Gallimard - Folio.
- BARTHES, Roland [1964]. *Essais critiques*, Paris : Seuil, Points.
- [1970]. *S/Z*, Paris : Seuil, Points.
- [1972]. «Jeunes chercheurs», *Communications* (Le texte de la théorie à la recherche), N° 19, p. 1-5.
- [(1966) 1977]. «Introduction à l'analyse structurale des récits», *Poétique du récit*, Paris : Seuil, Points, p. 7-57.
- [1981]. *Le Grain de la voix* (entretiens 1962-1981), Paris : Seuil.

- [1984]. *Le Bruissement de la voix* (Essais critiques IV), Paris: Seuil.
- BARTLETT Frederic C. [(1932) 1964]. *Remembering. A Study in Experimental and Social Psychology*, Cambridge : Cambridge University Press.
- BAUDRY, Jean-Louis [1978]. *L'Effet cinéma*, Paris : Albatros.
- BAZIN, André [1954]. «Hitchcock contre Hitchcock», *Cahiers du cinéma* (Alfred Hitchcock), N° 39, octobre, p. 25-32.
- [1985]. *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris : Cerf.
- BELLOÏ, Livio [1992]. «Poétique du Hors-champ», *Revue belge du cinéma*, N° 31.
- BENVENISTE, Émile [1966]. *Problèmes de linguistique générale*, Tome I, Paris : Gallimard - TEL.
- BERGER, Peter et Thomas LUCKMANN [1986]. *La Construction sociale de la réalité*, Paris : Méridiens Klincksieck.
- BESSALEL, Jean et André GARDIES (dirigé par) [1994]. *CinémAction* (Le suspense au cinéma), N° 71, 2<sup>e</sup> trimestre.
- BETTELHEIM, Bruno [1976]. *Psychanalyse des contes de fées*, Paris : Éditions Robert Laffont.
- BLETON, Paul et Anne VASSAL [1990]. «Fabula, représentation et lecture sérielle», *Protée* (Discours : sémantiques et cognitions), Vol 8 N° 2, p. 93-99.
- BONITZER, Pascal [1972]. *Le Regard et la voix*, Paris : Union Générale d'édition, 10/18.
- [1982]. *Le Champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma/ Gallimard.
- BORDWELL, David [1983]. «Lowering the Stakes : Prospects for an Historical Poetics of Cinema», *Iris* (État de la théorie 1), Vol 1 N° 1, 1<sup>e</sup> trimestre, p. 5-18.
- [1985a]. *Narration in the Fiction Film*, Madison : University of Wisconsin Press.
- [1985b]. *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York : Columbia University Press.
- [1989a]. *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge : Harvard University Press.
- [1989b]. «A Case for Cognitivism», *Iris* (Cinema and Cognitive Psychology), N° 9, Automne, p. 11-40.
- [1989c]. «Historical Poetics of Cinema», *The Cinematic Text. Methods and Approaches*, édité par P. Barton Palmer, New York : AMS Press, p. 369-398.
- [1992]. «Cognition and Comprehension : Viewing and Forgetting in *Mildred Pierce*», *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, Vol 6 N° 2, printemps, p. 183-198.
- [1993]. «Film Interpretation Revisited», *Film Criticism* (Interpretation Inc. - Issues in Contemporary Film Studies), Vol 17 N° 2-3, hiver/printemps, p. 93-119.

- [1996]. «Convention, Construction, and Cinematic Vision», *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, édité par David Bordwell et Noël Carroll, Madison: The University of Wisconsin Press, p. 87-107.
- BORDWELL, David et Noël CARROLL (édité par) [1996]. *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, Madison : The University of Wisconsin Press.
- BOSSÉNO, Christian-Marc [1994]. «Histoires de voir», *Vertigo* (Le siècle du spectateur), N° 10, p. 4-11.
- BRANIGAN, Edward [1981]. «The Spectator and Film Space - Two Theories», *Screen*, Vol 22, N° 1, p. 55-78.
- [1984a]. *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin : Mouton Publishers.
- [1984b]. «What is a Camera», *Cinema Histories, Cinema Practices*, édité par P. Mellencamp et P. Rosen, Los Angeles : University Publications of America Inc/American Film Institute, p. 87-107.
- [1986]. «Diegesis and Authorship», *Iris* (Cinéma et Narration 1), N° 7, 2<sup>e</sup> trimestre, p. 37-54.
- [1992]. *Narrative Comprehension and Film*, London and New York : Routledge.
- [1993]. «On the Analysis of Interpretative Language. Part I», *Film Criticism* (Interpretation Inc. - Issues in Contemporary Film Studies), Vol 17 N° 2-3, hiver/printemps, p. 4-21.
- BRITTON, Brice K. et A.D. PELLEGRIN [1990]. *Narrative Thought and Narrative Language*, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.
- BROOKS, Peter [1984]. *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*, Oxford : Clarendon Press.
- [1993]. *Body Work. Objects of Desire in Modern Narrative*, Cambridge : Harvard University Press.
- BROOKS, Virginia [1984/85]. «Film, Perception and Cognitive Psychology», *Millennium Film Journal*, N° 14/15, automne/hiver, p. 105-126.
- BRUNER, Jerome [1973]. *Beyond the Information Given. Studies in the Psychology of Knowing*, New York : W.W. Norton & Company.
- [1986]. *Actual Minds. Possible Worlds*, Cambridge : Harvard University Press,
- [1991]. ... *Car la culture donne forme à l'esprit. De la révolution cognitive à la psychologie culturelle*, Paris : Éditions Eshel.
- BRUSS, Elisabeth S. [1977]. «The Game of Literature and Some Literary Games», *New Literary History*, Vol 9 N° 1, automne, p. 153-172.
- BUENDIA, Patrice [1994]. «Dans les *James Bond*», *CinémAction* (Le suspense au cinéma), dirigé par J. Bessalel et A. Gardies, N° 71, 2<sup>e</sup> trimestre, p. 102-111.
- BURCH, Noël [1991]. *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris : Nathan.

- CAILLOIS, Roger [1958]. *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, Nrf.
- CARROLL, Noël [1988a]. *Philosophical Problems of Classical Film Theory*, Princeton : Princeton University Press.
- [1988b]. *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York : Columbia University Press.
- [1993]. «Towards a Theory of Point-of-View Editing : Communication, Emotion and the Movies», *Poetics Today*, Vol 14 N° 1, printemps, p. 123-141.
- CASSETTI, Francesco [1990]. *D'un regard l'autre. Le film et son spectateur*, Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- CAVALIER, Alain [1994]. «*Libera me*. Carnet de travail (extraits)», *Positif*, No 395, janvier, p. 52-53.
- CHAREST, Rémy [1995]. *Robert Lepage. Quelques zones de liberté*, Québec : L'instant même/Ex-Machina.
- CHATEAU, Dominique [1986]. *Le Cinéma comme langage*, AISS-IASPA.
- [1990]. «La sémiologie du cinéma : un bilan», *Degrés*, N° 64, hiver, p. 1-9.
- CHÂTEAUVERT, Jean [1996]. *Des mots à l'image. La voix over au cinéma*, Québec/Paris: Nuit blanche éditeur/Méridiens Klincksieck.
- CHATMAN, Seymour [1981]. «What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa)», *On Narrative*, édité par W.J.T. Mitchell, Chicago : Chicago University Press, p. 117-136.
- [(1978)1988]. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca et London : Cornell University Press.
- [1990]. *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca et London : Cornell University Press.
- CHION, Michel [1985]. *Écrire un scénario*, Paris : Cahiers du cinéma, INA.
- [1990]. *L'Audio-vision*, Paris : Nathan.
- DAGRADA, Elena [1986]. «The Diegetic Look. Pragmatics of the POV», *Iris* (Cinéma et narration 1), N° 7, p. 111-124.
- DE BAECQUE, Antoine et Christian-Marc BOSSÉNO [1994]. «La fabrique du regard. Entretien avec Jean Douchet», *Vertigo* (Le siècle du spectateur), N° 10, p. 33-36.
- DELEUZE, Gilles [1983]. *L'Image-mouvement*, Paris : Éditions de Minuit.
- DERRIDA, Jacques [1967]. «La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines», *L'Écriture et la différence*, Paris : Seuil, p. 409-428.
- [1986]. «La loi du genre», *Parages*, Paris : Galilée, p. 251-287.
- DROZ, R. et M. RAHMY [1974]. *Lire Piaget*, Bruxelles : Dessart.
- DURAND, Philippe [1993]. *Cinéma et montage. Un art de l'ellipse*, Paris : Éditions du Cerf.

- ECO, Umberto [1966]. «James Bond : une combinatoire narrative», *Communications*, N° 8, p. 77-93.
- [(1979) 1985]. *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*, Paris : Éditions Grasset et Fasquelle.
- [1994]. *Six Walks in the Fictional Woods*, Cambridge : Harvard University Press.
- EISENSTEIN, Sergei M. [1965]. *Film Form, Film Sense*, New York : Meridian Books.
- ELLIS, Henry C. et R. Reed HUNT [1989], *Fundamentals of Human Memory and Cognition*, Iowa : Wm C. Brown Publishers.
- EHRMANN, Jacques [1968]. «Homo Ludens Revisited», *Game, Play, Literature*, édité par J. Ehrmann, Boston : Beacon Press, p. 31-57.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre [1994]. *Film, perception et mémoire*, Paris : L'Harmattan.
- FAYOL, Michel [1985]. *Le Récit et sa construction. Une approche de psychologie cognitive*, Neuchâtel - Paris : Delachaux & Niestlé.
- FELL, John L. [1974]. *Film and the Narrative Tradition*, Berkeley : University of California Press.
- FINK, Eugen [1968]. «The Oasis of Happiness : Toward an Ontology of Play», *Game, Play, Literature*, édité par J. Ehrmann, Boston : Beacon Press, p. 19-30.
- FONTANILLE, Jacques [1989]. *Les Espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris : Hachette.
- FORTIN, Claudette et Robert ROUSSEAU [1993]. *Psychologie cognitive. Une approche de traitement de l'information*, Québec : Télé-Université.
- FOWLER, Alastair [1982]. *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, Harvard University Press, Cambridge.
- GAARDER, Jostein [1995]. *Le Monde de Sophie*, Paris : Seuil.
- GADAMER, Hans-Georg [(1960) 1976]. *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris : Seuil.
- GARDIES, André [1981]. «L'espace du récit filmique : propositions», *Cinéma de la modernité : Films, théories*, édité par D. Chateau, A. Gardies et F. Jost, Paris : Klincksieck, p. 73-92.
- [1984]. «Le su et le vu», *Hors-cadre (Ciné narrable) N° 2*, p. 45-65.
- [1988]. «Le pouvoir ludique de la focalisation», *Protée (Le point de vue fait signe)*, Vol 16, N° 1-2, hiver/printemps, p. 139-144.
- [1989]. *Cinéma d'Afrique noire francophone. L'espace miroir*, Paris : L'Harmattan.
- (réuni par) [1991]. *CinémAction (25 ans de sémiologie)*, N° 58, Paris : Corlet-Télérama.
- [1993a]. *L'Espace au cinéma*, Paris : Méridiens Klincksieck.
- [1993b]. *Le Récit filmique*, Paris : Hachette Livre.

- GARDIES, André et Jean BESSALEL [1992]. *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris : Éditions du Cerf.
- GAUDREULT, André [1979]. «Les détours du récit filmique : Sur la naissance du montage parallèle», *Les Cahiers de la cinémathèque* (Le cinéma des premiers temps - 1900-1906), N° 29, hiver, p. 88-107.
- [1980]. «Temporalité et narrativité : le cinéma des premiers temps (1895-1908)», *Études littéraires* (Cinéma et récit), Vol 13 N° 1, avril, p. 109-137.
- [1984]. «De «L'Arrivée d'un train» à «The Lonedale Operator» : une trajectoire à parcourir», *David Wark Griffith*, sous la direction de J. Mottet, Paris : L'Harmattan, p. 44-71.
- [1986]. «Narrator et narrateur», *Iris* (Cinéma et narration 1), N° 7, p. 29-36.
- [1988]. *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Québec/Paris : Les Presses de l'Université Laval/Méridiens Klincksieck.
- [1990]. «Les Aventures d'un concept : la narrativité», *Iris* (Christian Metz et la théorie du cinéma), sous la direction de M. Marie et M. Vernet, N° 10 - Spécial, avril, Paris : Méridiens Klincksieck, p. 121-131.
- GAUDREULT, André et Tom GUNNING [1989]. «Le cinéma des premiers temps, un défi à l'histoire du cinéma», *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, sous la direction de J. Aumont, A. Gaudreault et M. Marie, Paris : Publications de la Sorbonne, p. 49-63.
- GAUDREULT, André et François JOST [1990]. *Le Récit cinématographique*, Paris : Nathan.
- GENETTE, Gérard [1972]. *Figures III*, Paris : Seuil.
- [1983]. *Nouveau discours du récit*, Paris : Seuil.
- [1991]. *Fiction et diction*, Paris : Seuil.
- GERNSBACHER, Morton Ann [1990]. *Language Comprehension as Structure Building*, Hillsdale N.J. : Lawrence Erlbaum Associates.
- GERSTENKORN, Jacques [1994]. «Les moments, les procédés et les situations-types», *CinémAction* (Le suspense au cinéma), dirigé par J. Bessalel et A. Gardies, N° 71, 2<sup>e</sup> trimestre, p. 153-157..
- GERVAIS, Bertrand [1989a]. «L'aventure... la lecture», *Protée* (Lecture et mauvais genre), Vol 17 N° 2, p. 42-54.
- [1989b]. «Lecture de récits et compréhension de l'action», *Recherches sémiotiques/ Semiotic Inquiry*, Vol 9 N° 2, p. 151-163.
- [1990]. «Scène, sommaire et cie : pour une redéfinition endo-narrative», *Protée* (Discours : sémantiques et cognitions), Vol 8 N° 2, p. 81-90.
- [1992]. «Les régies de la lecture littéraire», *Tangence*, N° 36, mai, p. 8-18.
- [1993]. *À l'écoute de la lecture*, Montréal : VLB Éditeur.
- GIANNETTI, Louis [1982]. *Understanding Movies*, Prentice-Hall Inc., Englewood, N.J..

- GLEIBERMAN, Owen [1996]. «Choose to Accept It», *Entertainment*, 31 mai, édition électronique.
- GOFFMAN, Erving [(1974) 1991]. *Les Cadres de l'expérience*, Paris : Éditions de Minuit.
- GOMBRICH, E.H. [(1960) 1989]. *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Princeton : Princeton University Press.
- GRANT, Barry Keith [1988]. «Introduction», *Film Genre Reader*, édité par K.T. Grant, University of Texas Press, Austin, p. xi-xvi.
- GREEN, André [1969]. *Un oeil en trop. Le complexe d'œdipe dans la tragédie*, Paris : Éditions de Minuit.
- GREEN, Tom [1996]. «A "Mission" Complete With Intrigue», *USA Today*, 21 mai, édition électronique.
- GRICE, Paul [1989]. *Studies in the Way of Words*, Cambridge et London : Harvard University Press.
- GUNNING, Tom [1991]. *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film*, Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- HALBWACHS, Maurice [1952]. *Les Cadres sociaux de la mémoire*, Paris : Presses universitaires de France.
- HEATH, Stephen [1981]. «Narrative Space», *Questions of Cinema*, Bloomington : Indiana University Press, p. 19-75
- HOCHBERG, Julian & Virginia BROOKS [1978]. «The Perception of Motion Pictures», *The Handbook of Perception (Vol X - Perceptual Ecology)*, édité par E.C. Carterette et M.P. Friedman, New York : Academic press, p. 259-304.
- [1996]. «Movies in the Mind's Eye», *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, édité par David Bordwell et Noël Carroll, Madison : The University of Wisconsin Press, p. 368-387.
- HUIZINGA, Johan [(1938) 1951]. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, Tel.
- ISER, Wolfgang [(1976) 1985]. *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles : Pierre Mardaga Éditeur.
- JAUSS, Hans Robert [(1975) 1978]. *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, Tel.
- JOHNSON-LAIRD, Philip N. [1988]. *The Computer and the Mind. An Introduction to Cognitive Science*, Cambridge : Harvard University Press.
- JOST, François [1987a]. *L'Oeil-caméra. Entre film et roman*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- [1987b]. «Propositions pour une narratologie comparée», *Nana*, N° 7, p. 251-265.
- [1992]. *Un monde à notre image. Énonciation, Cinéma, Télévision*, Paris : Méridiens Klincksieck.

- JURGENSON, Albert et Sophie BRUNET [1990]. *Pratique du montage* Paris : Fondation Européenne des Métiers de l'Image et du Son.
- KERMABON, Jacques (réuni par) [1988]. *CinémAction* (Les théories du cinéma aujourd'hui), N° 47, Paris : Corlet-Télérama.
- LAFFAY, Albert [1964]. *Logique du cinéma. Création et spectacle*, Paris : Masson et C<sup>ie</sup>, Éditeurs.
- LEENHARDT, Roger [1986]. *Chroniques de cinéma*, Paris : Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma.
- LEUTRAT, Jean-Louis [1983]. «1895 Films», *Iris*, États de la théorie. Nouveaux objets, Nouvelles méthodes (1), Vol 1, N° 1, p. 19-38.
- LIEURY, Alain [1993]. *La Mémoire. Du cerveau à l'école*, Paris : Flammarion-Dominos.
- MAGNY, Claude-Edmonde [1948]. *L'Age du roman américain*, Paris : Seuil.
- MANDLER, Jean Matter [1984]. *Stories, Scripts, and Scenes : Aspects of Schema Theory*, Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum Associates.
- MANNONI, Octave [1969]. «Je sais bien mais quand même», *Clefs pour l'Imaginaire ou l'Autre Scène*, Paris : Seuil, p. 9-33.
- MARIE, Michel et Marc VERNET (sous la direction de) [1990]. *Iris* (Christian Metz et la théorie du cinéma), N° 10 - Spécial, avril, Paris : Méridiens Klincksieck.
- MASSON, Alain [1994]. *Le Récit au cinéma*, Paris : Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma.
- MATHER, Philippe [1995]. *L'Éloignement cognitif. Vers une sémiologie du cinéma de science-fiction*, Thèse de doctorat, Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris III (non publiée).
- MAYNE, Judith [1993]. *Cinema and Spectatorship*, London : Routledge.
- MCLUHAN, Marshall [1964]. «Games», *Understanding Media : The Extension of man*, New York : McGraw-Hill Books Company, p. 234-245.
- METZ, Christian [1968/1972]. *Essais sur la signification au cinéma*, tome 1 et 2, Paris : Klincksieck.
- [1977]. *Langage et cinéma*, Paris : Albatros.
- [(1977) 1984]. *Le Signifiant imaginaire*, Paris : Christian Bourgois Éditeur.
- [1987] «L'énonciation impersonnelle, ou le site du film (en marge de travaux récents sur l'énonciation au cinéma», *Vertigo*, 1, p. 15-34.
- [1991]. *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris : Klincksieck.
- MICHOTTE, A. [1948]. «Le caractère de "réalité" des projections cinématographiques», *Revue internationale de filmologie*, tome 1, p. 245-263.
- MITRY, Jean [1963/1965]. *Esthétique et psychologique du cinéma*, Tome 1 (Les structures) et Tome 2 (Les formes), Paris : Éditions Universitaires.
- [1987]. *La Sémiologie en question*, Paris : Éditions du Cerf.
- MORIN, Edgar [1956]. *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris : Éditions de Minuit.

- MÜLLER, Jürgen E. [1992]. «Pragmatique historique du film : Nouvelle Vague et conception de l'auteur. La réception d'*A bout de souffle* au Pays-Bas», *Cinémas* (Cinéma et réception), Vol 2 N° 2-3, printemps, p. 57-87.
- MÜNSTERBERG, Hugo [(1916) 1970]. *The Film. A Psychological Study. The Silent Photoplay in 1916*, New York : Dover Publications Inc.
- NAHOUM-GRAPPE, Véronique [1993]. «L'ingouvernable gratuité : les conduites de vertige», *Communication* (Le gouvernement du corps), N° 56, Paris : Seuil, p. 155-173.
- NEALE, Steve [1990]. «Questions of genre», *Screen*, Vol 31, N° 1, printemps, p. 45-66.
- NEISSER, Ulric [1976]. *Cognition and Reality. Principles and Implications of Cognitive Psychology*, San Francisco : W.H. Freeman and Company.
- [1989]. «Domains of Memory», *Memory : Interdisciplinary Approaches*, édité par P.R. Solomon, G.R. Goethals, C.M. Kelly et B.R. Stephens, New York : Springer-Vaerlag, p. 67-83.
- NELL, Victor [1988]. *Lost in the Book. The Psychology of Reading for Pleasure*, New Haven et London : Yale University Press.
- NORMAN, Donald A. et David E. RUMELHART [1975]. «Memory and Knowledge», *Explorations in Cognition*, édité par Norman et Rumelhart, San Francisco : W. H. Freeman and Company, p. 3-32.
- ODIN, Roger [1980]. «L'entrée du spectateur dans la fiction», *La Théorie du film*, sous la direction de J. Aumont et J.-L. Leutrat, Paris : Albatros, p. 198-213.
- [1983a]. «Pour une sémio-pragmatique du cinéma», *Iris* (État de la théorie. Nouveaux objets, Nouvelles méthodes I), Vol 1, N° 1, p. 67-84.
- [1983b]. «Mise en phase, déphasage et performativité», *Communications* (Énonciation et cinéma), N° 38, Paris : Seuil p. 213-238.
- [1984]. «Film documentaire, lecture documentaire», *Cinémas et réalités*, CIEREC, Université de Saint-Étienne, p. 263-278.
- [1988] «Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur : approche sémio-pragmatique», *Iris* (Cinéma & Narration 2), N° 8, 2<sup>e</sup> trimestre, p. 121-139.
- [1990]. *Cinéma et production de sens*, Paris : Armand Colin.
- [1992] «Le spectateur de cinéma : approche sémio-pragmatique», *Communication* (Spectateurs), Vol 13 N° 2, p. 39-58.
- PAVEL, Thomas [(1986) 1988]. *Univers de la fiction*, Paris : Seuil.
- PERRON, Bernard [1991]. *Dans le cadre de la focalisation : le point de vue du spectateur*, mémoire de maîtrise dirigé par M. Marc Vernet, Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris III (non-publié).
- [1992]. «Au-delà du hors-champ : le hors-scène», *Communication* (Spectateurs), Vol 13 N° 2, p. 85-97.
- [1993]. «Focalisation. Un détour par la scénaristique», *Études Littéraires* (Le scénario de film), Vol 26 N° 2, automne, p. 27-35.

- [1994]. «La mémoire, c'est ce qu'il me reste à défaut d'une vue», *Cinémas* (Le temps au cinéma) Vol 5 N° 1-2, automne, p. 91-103.
- [1995]. «Une machine à faire penser», *Iris* (Sur la notion de genre au cinéma), N° 20, automne, p. 76-84.
- [1996]. «Alain Cavalier : visage de style», *Revue canadienne d'études cinématographiques*, Vol 5 N° 1, printemps, p. 21-34.
- PÉRUSSE, Denise [1992]. «Réception critique et contexte : à propos du *Déclin de l'empire américain*», *Cinémas* (Cinéma et réception), Vol 2 N° 2-3, Printemps, p. 89-106.
- PICARD, Michel [1986]. *La lecture comme jeu*, Paris : Éditions de Minuit.
- PROPP, Vladimir [(1928)1970]. *Morphologie du conte*, Paris : Seuil, Points.
- RABINOWITZ, Peter J. [1987]. *Before Reading. Narrative Conventions and the Politics of Interpretation*, Ithaca : Cornell University Press.
- RATH, Sura P. [1986]. «Le jeu et les jeux de la fiction romanesque. Un nouveau paradigme de la critique», *Diogène*, N° 136, octobre-décembre, p. 128-142.
- RAYNAULD, Isabelle [1988]. «Le point de vue dans le scénario», *Protée* (Le point de vue fait signe), Vol 16 N° 1-2, hiver-printemps, p. 156-160.
- [1990]. *Le Scénario comme texte. Histoire, théorie et lecture(s) du scénario, de Georges Méliès à Margerite Duras et Jean-Luc Godard*. Thèse de doctorat, Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris VII (non publiée).
- [1991]. «Le lecteur/spectateur du scénario», *Cinémas* (Le scénario), Vol 2 N° 1, automne, p. 27-41.
- RÉCANATI, François [1979]. *La Transparence et l'énonciation. Pour introduire à la pragmatique*, Paris : Seuil.
- RICHARD, Jean-François [1990]. *Les Activités mentales. Comprendre, raisonner, trouver des solutions*, Paris : Armand Colin.
- SARRAZAC, Jean-Pierre [1977]. «Le regard en coulisse», *Travail théâtral*, N° 27, avril-juin, p. 51-58.
- SCHAEFFER, Jean-Marie [1989]. *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris : Éditions du Seuil.
- SCHANK, Robert [1982]. *Dynamic Memory. A Theory of Remembering and Learning in Computers and People*, Cambridge : Cambridge University Press.
- SCHIFF, Stephen [1994]. «Introduction : The Repeatable Experience», *They Went That Way*, édité par R.T.Jameson, San Francisco : Mercury House, p. xiii-xx.
- SCHLEIERMACHER, F.D.E. [1987]. *Herméneutique. Pour une logique du discours individuel*, Paris : Éditions du Cerf, PUL.
- SIMON, Jean-Paul [1981]. «Remarques sur la temporalité cinématographique dans les films diégétiques», *Cinémas de la modernité : Films, théories*, édité par D. Chateau, A. Gardies et F. Jost, Paris : Klincksieck, p. 57-73.

- SMALL, Edward S. [1992]. «Introduction : Cognitivism and Film Theory», *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, Vol 6 N° 2, printemps, p. 165-172.
- SOURIAU, Etienne (édité par) [1953]. *L'Univers filmique*, Paris : Flammarion.
- SPERBER, Dan et Deirde WILSON [(1986) 1989]. *La Pertinence. Communication et Cognition*, Paris : Éditions de Minuit.
- STAM, Robert, Robert BURGOYNE et Sandy FLITTERMAN-LEWIS [1992]. *New Vocabularies in Film Semiotics*, London et New York : Routledge.
- STERNBERG, Meir [1978]. *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*, Baltimore et London : The Johns Hopkins University Press.
- SUITS, Bernard [1985]. «The Detective Story : A Case Study of Games in Literature», *Revue canadienne de littérature comparée*, N° 12, juin, p. 200-219.
- SZONDI, Peter [1989]. *Introduction à l'herméneutique littéraire. De Chladenius à Schleiermacher*, Paris : Éditions du Cerf, PUL.
- TANNEN, Deborah [1979]. «What's in a Frame ? Surface Evidence for Underlying Expectations», *New Directions in Discourse Processing. Volume II : Advances in Discourse Processes*, édité par R. O. Freedle, Norwood : Ablex Publishing Corporation, p. 137-181.
- THÉRIEN, Gilles [1990]. «Pour une sémiotique de la lecture», *Protée (Discours : sémantiques et cognitions)*, Vol 8 N° 2, p. 67-80.
- [1992a]. «La lisibilité au cinéma», *Cinémas (Cinéma et réception)*, Vol 2 N° 2-3, Printemps, p. 107-122.
- [1992b]. «Lire, comprendre, interpréter», *Tangence*, N° 136, mai, p. 96-104.
- THORNDYKE, Perry W. [1977]. «Cognitive Structures in Comprehension and Memory of Narrative Discourse», *Cognitive Psychology*, N° 9, p. 77-110.
- TOUCHARD, Pierre-Aimé [1952]. *L'Amateur de théâtre ou la règle du jeu*, Paris : Seuil.
- TRINON, Hadelin [1978]. «Deux ou trois choses que je sais d'elle (de la rhétorique cinématographique)», *Collages, Revue d'esthétique*, Paris : Union générale d'édition, 10/18, p. 110-131.
- TRUFFAUT, François [1954]. «Un trousseau de fausses clés», *Cahiers du cinéma (Alfred Hitchcock)*, N° 39, octobre, p. 45-52.
- [1955]. «Ali Baba et la "politique des auteurs"», *Cahiers du cinéma*, N° 44, février, p. 45-47.
- [1985]. *Hitchcock*, New York : Simon & Schuster, Inc.
- TUDOR, Andrew [1973]. «Genre», *Theories of Film*, Viking Press, New-York, p. 131-150.
- VARDAC, A. Nicholas [1949]. *Stage to Screen. Theatrical Method from Garrick to Griffith*, Cambridge : Harvard University Press.

- VERNET, Marc [1985]. *Narrateur, personnage et spectateur dans le film de fiction à travers le film noir*, Thèse de doctorat de 3<sup>e</sup> cycle, Écoles des Hautes Études en Sciences Sociales (non-publiée).
- [1988a]. *Figures de l'absence*, Paris : Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma.
- [1988b]. «Focalisation ou hors champ ?», *Protée* (Le point de vue fait signe), Vol 16, N° 1-2, hiver-printemps, p. 161-169.
- [1990]. «D'un oeil peu regardant», *La Licorne* (Les contraintes de la cohérence dans le cinéma de fiction), No 17, Université de Poitiers, p. 29-38.
- VERSTRATEN, Paul [1991]. «Le film m'a menti». *Stagefright* d'Alfred Hitchcock», *Vertigo* (Rhétoriques de cinéma), Vol 6/7, 67-71.
- VIGEANT, Louise [1989]. *La Lecture du spectacle théâtral*, Laval : Mondia Éditeurs.
- VILLENEUVE, Johanne [1990]. *La Question de l'intrigue dans les récits modernes*, Thèse de doctorat, Université de Montréal (non-publiée).
- UBERSFELD, Anne [1981]. *L'École du spectateur* (Lire le théâtre 2), Paris : Éditions sociales.
- WEIL-BARAIS, Annick (sous la direction de) [1993]. *L'Homme cognitif*, Paris : Presses universitaires de France.
- WILSON, George M. [1986]. *Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore and London : The Johns Hopkins University Press.
- WILSON, Robert Rawdon [1990]. *In Palamedes' Shadow. Explorations in Play, Game & Narrative Theory*, Boston : Northeastern University Press.
- WINNICOTT, D.W. [1975]. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris : Gallimard.

# **Annexe A**

---

## **EXPÉRIENCE AU SUJET DE L'ANTICIPATION SPECTATORIELLE**

### **Matériel :**

- 1) La couverture de la boîte de la vidéocassette du film **House** de Steve Miner (1986). Sous le titre écrit en rouge, on voit une main sectionnée, en état de décomposition partielle, allonger le doigt pour appuyer sur le bouton d'une sonnette. «Ding dong. You're dead» est inscrit sous la main. Une courte épigraphe est placée juste au-dessus du titre. On y lit :  
**House** is unexpectedly ambitious, refreshingly unpredictable horror comedy. The special effects are imaginative and impressive. **House** is fun to visit. - *Los Angeles Times*
- 2) Une copie vidéo du film (en version originale anglaise).

### **Sujets :**

Quatre-vingt-quatorze étudiants/es de premier cycle en cinéma à l'Université de Montréal.  
La moyenne d'âge est de vingt ans.

### **Procédure :**

Je mets d'abord les étudiants en situation en leur décrivant une de leurs visites habituelles au club vidéo. Friand de frissons d'angoisse et de terreur, ils s'arrêtent dans la section des films d'horreur et choisissent **House**. Je leur montre la couverture de la boîte de la vidéocassette. Ensuite, incluant le générique — qui est accompagné du passage d'une image négative à une image positive, de cadrages étranges, d'un mouvement de caméra filé, d'une musique angoissante et de la fuite rapide d'un chat —, je leur présente le début du film:

Un livreur d'épicerie arrive en scooter à une maison victorienne. Le jeune homme cogne à la porte et l'ouvre en la poussant. Hésitant, il entre dans le hall en appelant une Madame Hopper. Ses appels restant sans réponse, il laisse le sac d'épicerie sur la table et indique qu'il percevra l'argent la semaine suivante. Provenant du deuxième étage, un bruit se fait alors entendre. En appelant toujours Madame Hopper, le jeune homme intrigué se dirige et monte l'escalier. ☐ À mi-chemin, il regarde sur le mur un tableau repoussant. Il s'avance dans le corridor, ouvre une porte et jette un oeil dans une pièce. Un autre bruit l'attire dans une seconde pièce où il tombe sur ladite Madame Hopper pendue. Le jeune homme prend alors ses jambes à son cou.

J'arrête le visionnement au moment où le jeune livreur monte l'escalier ☐.  
Je formule alors deux questions : 1) Selon vous, que va-t-il se produire ?  
et 2) Pourquoi, ou sur quoi vous basez-vous pour l'affirmer ?

### Résultats :

1) Selon vous, que va-t-il se produire ?

#### Variable 1

21 (22,3 %) = fausse piste.

10 = tout est normal, Madame Hopper n'est pas morte.

11 = un chat, une souris, un pigeon ou Madame Hopper va surgir afin de nous faire peur.

#### Variable 2

4 ( 4,3 %) = le livreur va être prisonnier de la maison hantée.

#### Variable 3

27 (28,7 %) = le livreur va rencontrer une créature affreuse et va être tué.

#### Variable 4

37 (39,4 %) = le livreur va trouver Madame Hopper morte/tuée.

30 = Madame Hopper est morte/tuée.

7 = après la découverte, le livreur s'enfuit.

#### Variables 3 ou 4 (énoncées ensemble)

5 ( 5,3 %) = le livreur va rencontrer une créature affreuse et être tué ou il va trouver Madame Hopper morte/tuée.

---

94 réponses (100 %)

2) Pourquoi, ou sur quoi vous basez-vous pour l'affirmer ?

Les réponses sont en général composites.

A) Éléments de réponse mentionnés plus de 40 fois :

- 1) la connaissance du genre (toutes les variables).
- 2) la musique (toutes les variables).

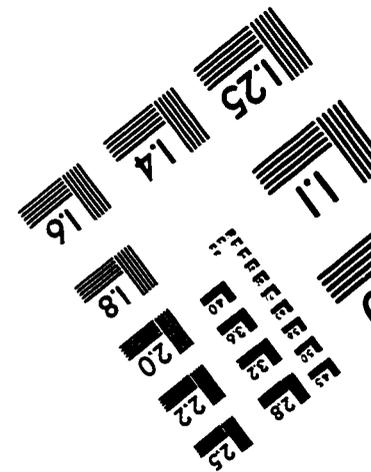
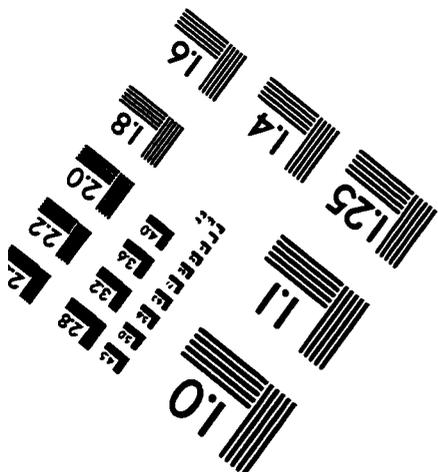
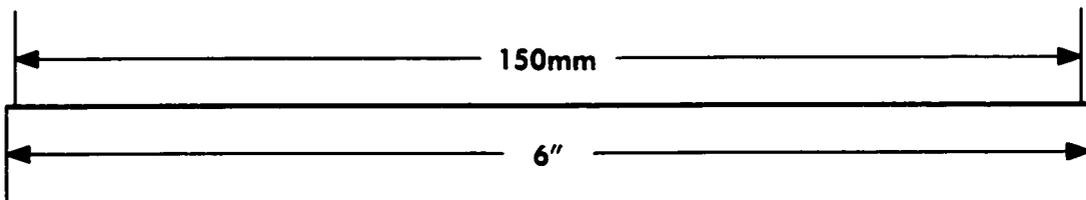
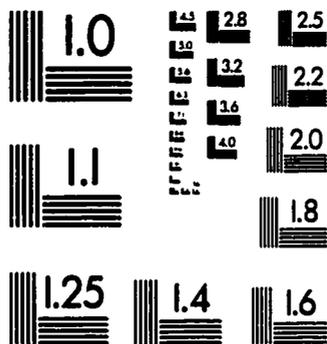
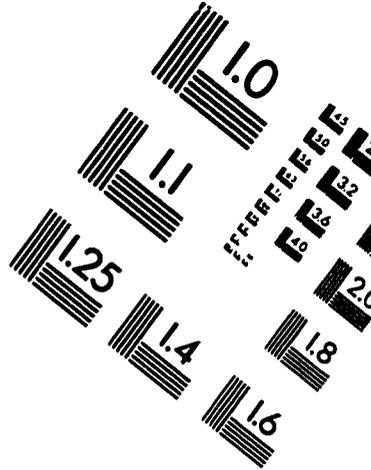
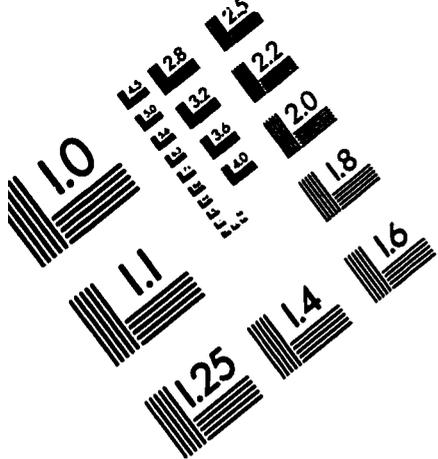
B) Éléments de réponse mentionnés plus de 15 fois :

- 1) le titre et la boîte de la vidéocassette (principalement en relation aux variables 1 et 2).
- 2) le début de l'histoire (principalement en relation à la variable 1)
- 3) les mouvements de caméra (toutes les variables)

C) Éléments de réponse mentionnés plus de 5 fois :

- 1) le personnage est secondaire (principalement en relation à la variable 3).
- 2) la maison est déserte (toutes les variables).
- 3) l'ambiance est étrange (toutes les variables).

# TEST TARGET (QA-3)



**APPLIED IMAGE, Inc**  
1653 East Main Street  
Rochester, NY 14609 USA  
Phone: 716/482-0300  
Fax: 716/288-5989

© 1983, Applied Image, Inc., All Rights Reserved